

La Gazette de l'EAC

Arts visuels - Cinéma - Danse - Architecture - Patrimoine

LA GRANDE LESSIVE

Prochaine édition :

19 mars 2026

« Le Jeu du Je-nous ! »

INVITATION de l'équipe de la Grande Lessive

Pour découvrir :

[La Grande Lessive®](http://www.lagrandelessive.net/)

Pour s'inscrire :

[https://
www.lagrandelessive.net/
participer/](https://www.lagrandelessive.net/participer/)

Vous trouverez sur le site de la grande lessive l'invitation ci-contre dans son intégralité et toutes les informations nécessaires à la mise en place de la manifestation.

Le Jeu du Je-nous se joue par équipes composées de trois participants appartenant, idéalement, à trois générations différentes, jamais à une même génération. Il a pour but de suspendre au moyen de pinces à linge, sur des fils tendus en extérieur, une suite composée de trois sortes d'éléments :

- Un vêtement (choisi ou créé pour l'occasion) en trois dimensions,
- Une image de format A4 en lien avec ce vêtement (dessin, peinture, photographie, collage),
- Un texte toujours en lien avec ce même vêtement, mis en forme sur un format A4.

1. À l'école, vous pouvez travailler à 3 classes de cycles différents pour répondre à la contrainte des 3 générations : maternelle - cycle 2 - cycle 3 (comprenant les 6èmes du collège). Vous pouvez aussi imaginer une participation des familles avec les parents et grands-parents volontaires.

2. Le vêtement choisi par l'équipe doit être assez léger pour ne pas casser les fils (éviter les manteaux, les armures, etc.). Il peut être de l'époque actuelle ou d'une autre, passée ou à venir. Il peut exister dans différents états (neuf, propre, sale, rapiécé, décoloré, déchiré, etc.), être un vêtement acheté en série ou inventé avec des matériaux habituels ou inattendus (prototype, pièce customisée). Il peut être destiné à un être réel ou à une créature imaginaire. Sa taille peut varier, les proportions de ses composantes aussi. Il peut être portable ou immobile, résistant ou fragile.

3. Une fois le vêtement choisi, les membres de l'équipe se répartissent les missions afin de constituer une suite de trois réalisations. L'un sera responsable du vêtement, l'autre de l'image, le troisième du texte. [Les ressources publiées le site de la Grande Lessive](http://www.lagrandelessive.net/) facilitent le choix des missions et aident à les accomplir, chacun à sa manière, mais en coopérant :

- Mission vêtement : le trouver, le transformer, le créer, etc.
- Mission image : le représenter en dessin, photographie, peinture ou collage, en couleur ou non, porté ou pas, dans une situation et un décor ou sur un autre fond.
- Mission texte : faire parler le vêtement ? Raconter son histoire ? Retracer sa fabrication ? Imaginer la personne qui le porte ? En faire un poème ? Donner des indications de lavage ? Raconter une lessive qui a mal tourné ? Enfin présenter ce texte de manière très visuelle.

Attention, pour fêter ses 20 ans, La Grande Lessive vous propose de jouer à un jeu aux règles très précises ! Prenez le temps de lire attentivement l'invitation et [les pistes de travail](http://www.lagrandelessive.net/) proposées sur le site de La Grande Lessive®. Cette gazette apporte des pistes et des références culturelles complémentaires à celles déjà présentes sur le site .



Proposition de séquence à l'école

1. Une collecte de vêtement.

Une fois l'équipe des trois partenaires classes constituée, proposer une collecte de vêtements aux classes participantes. Sollicitez les familles pour qu'elles fassent don de vêtements trop petits, trop vieux, abîmés, de tissus, de draps.... Tout ce dont elles étaient prêtes à se débarrasser. L'idée est d'avoir à la fin beaucoup plus de vêtements que de trinômes constitués et du tissu supplémentaire pour travailler.

Tous les vêtements récoltés seront ensuite triés collectivement. Vous pourrez vous appuyer sur [l'abécédaire](#) proposé sur le site de la Grand Lessive pour aider.

2. Chaque équipe va choisir son vêtement.

Observer, toucher, discuter... Chaque équipe va prendre le temps de choisir son vêtement et commencer à réfléchir ensemble au projet. Les équipes pourront choisir :

- Un vêtement à customiser : vous pouvez coller des choses, du papier, des objets, utiliser de la peinture acrylique...
- Plusieurs vêtements à relier et mettre en scène : ces vêtements choisis pour être ensemble vont commencer à raconter une histoire.
- Des vêtements à déconstruire et recomposer en vêtements hybrides : la moitié d'une veste de survêtement peut s'attacher à la moitié d'un costume, les manches de tel ou tel pull peuvent venir se greffer à un tee-shirt. Les élèves devront trouver des moyens d'assemblage : attacher, scotcher, coller, coudre...
- Des bouts de tissus pour fabriquer de A à Z sa tenue. Cette fabrication pourra intégrer d'autres médiums que le tissu : du carton, du papier, du papier aluminium, du scotch...ou même ne pas avoir de tissu du tout !

3. Réflexion collective sur les missions.

Une fois l'intervention sur le vêtement choisi, l'équipe commence à réfléchir à sa représentation. Quelle mise en scène pour la fabrication de cette image ? Des éléments de réflexion sur le site de la grande lessive permettent de faire des propositions aux équipes qui seraient en panne d'idée. Toute l'exploration sur les supports, médiums, outils et gestes est possible.

Enfin, que raconte ce vêtement ? L'équipe doit choisir une contrainte d'écriture et l'esquisse d'un contenu. Est-ce le vêtement qui parle ? Est-ce une description scientifique de son allure, de sa conception ou de sa fonction ? Est-ce une phrase philosophique ou un poème qu'il a inspiré ? ...

Vous pouvez établir une liste d'incitations qui vous paraissent pertinentes selon l'âge et le niveau des élèves qui seront en charge de cette mission et la proposer à ceux qui n'auraient pas d'idée. Si des plus petits s'en emparent, vous pourrez travailler en dictée à l'adulte.

Une fois le texte court formaté, les élèves devront choisir la manière de donner à voir le texte : comment et avec quoi va-t-on écrire ? On peut également envisager une décoration graphique autour des mots et du texte. Il faudra penser à faire du lien entre les 3 représentations du vêtement. On pourra par exemple reprendre le support de l'image pour y ajouter du texte, formater le texte en fonction de la forme du vêtement ou bien créer un lien physique avec des mots entre les trois réalisations...

4. Réalisation.

Une fois les missions distribuées au sein de l'équipe, chacun va pouvoir mettre en œuvre les idées du groupe dans une réalisation individuelle. Selon les niveaux des élèves dans l'équipe, vous pourrez faire une entorse au règlement du jeu et proposer des temps de travail en binôme.

5. Accrochage

Il faudra prévoir un temps avec les 3 classes pour que chaque trinôme soit réuni au moment de l'accrochage et choisisse l'ordre des trois réalisations et la place de l'installation parmi les autres productions dans l'école.

Quelques références

Ces références culturelles ne sont pas exhaustives. Elles peuvent servir de points d'appui pour les réalisations des vêtements dans l'étape 1. Vous pourrez les montrer pour donner des idées (dans ce cas, préparez un diaporama et ne vous focalisez pas sur une démarche qui servirait de modèle) ou bien pour montrer ce que des artistes ont pu faire avec des vêtements après les réalisations des élèves. Les étapes 2 et 3 du protocole du jeu ne sont pas développées ici.

Sur le principe de l'installation

Le jeu du je-nous propose aux élèves la réalisation d'une œuvre à trois dimensions sous la forme d'une installation. Vous pourrez faire référence à Joseph Kosuth qui joue dans son œuvre avec une chaise, son image et son nom.



Joseph Kosuth (1945, États-Unis)

One and Three Chairs

(Une et trois chaises)

1965

Kosuth fonde sa pratique sur une tautologie : « L'art est la définition de l'art », bannissant toute dimension subjective de l'œuvre. Avec One and Three Chairs, **Joseph Kosuth** contribue dans les années 1960 au fondement de l'art conceptuel. Influencé par les théories du langage, il opère un jeu entre objet, image et mot ou signe, signifié et signifiant. L'artiste présente ici une chaise, une photographie de cette même chaise et un extrait agrandi du dictionnaire où l'on peut lire les divers emplois du mot « chaise ». En confrontant ainsi l'objet à sa représentation et sa définition, Kosuth le réduit à son seul concept, dans la continuité de l'idée du ready-made de Marcel Duchamp.

Le tissu, une matière en mouvement

Chorégraphe et fondatrice de la compagnie Aziliz Dans, **Cécile Borne** nous parle de mouvement dans ses œuvres textiles. Pas question ici de geste créateur, pas de pinceau qui danse sur la toile, mais un premier geste, celui de la récolte des tissus, avant de se focaliser sur le mouvement imprimé dans le tissu lui-même. En creux, on peut lire l'absence du corps génératrice de mouvement. Comment parler de mouvement sur une toile immobile, désertée par le corps ? Le tissu a perdu sa souplesse mais sa rigidité parle encore de gestes passés. L'artiste souligne les traces laissées par le mouvement : traces de transpiration, coudes et genoux élimés, traces des mains que l'on essuie, ... Traces du corps, traces de vie. La mer, elle aussi, a laissé ses traces et l'on devine dans les ondulations colorées des tissus le roulis des vagues alors même que le tissu se fige. Le tissu comme aplat 2D continue à inviter au toucher, à la caresse. Le temps devient matière.

Tremper un vêtement léger dans du plâtre assez liquide peut permettre de le rigidifier, de le travailler en volume, de lui donner une forme, d'esquisser un mouvement qu'il gardera en séchant.



Cécile Borne, Pantalon, le ciré se craquelle, le jaune disparaît. On devine sur les genoux des trous rapiécés.

© Coline Jacquet

Fabrication

Cette œuvre détourne un objet du quotidien en le transformant en sculpture monumentale. **Daniel Dewar et Gregory Gicquel** s'inspirent du pull irlandais traditionnel, reconnaissable à ses motifs torsadés. Selon une croyance populaire, ces motifs auraient permis d'identifier les marins disparus en mer. Les artistes reprennent ce modèle emblématique mais en le réalisant dans des proportions gigantesques, ce qui le rend inutilisable comme vêtement.



Laine acrylique et laine mérinos 170

x 140 x 25 Paris, Galerie Lovenbruck

photo Alisa Cavers

Vous pourrez faire découvrir aux élèves la technique des métiers à tisser pour fabriquer tout ou une partie du vêtement. On peut reprendre ce principe avec des lanières de tissu découpées dans des draps, avec des fils de plastiques, avec des collants...

La perte de la fonction

La pièce est réalisée selon les techniques authentiques du tricot, mais avec un fil exceptionnellement épais, ce qui accentue la dimension physique et la lourdeur de l'objet. En modifiant ainsi l'échelle d'un élément familier, Dewar et Gicquel créent un contraste entre fonction et apparence. Cette approche artistique s'inscrit dans une tradition héritée notamment de Marcel Duchamp et des Nouveaux Réalistes, qui questionne la transformation d'objets ordinaires en œuvres d'art.

Ici, la perte de la fonction survient par les dimensions de la pièce. Les élèves pourront chercher d'autres façons de faire perdre la fonction à un vêtement en le rendant impossible à porter : des manches scindées entre elles, un pantalon à une seule jambe...

Des vêtements pour qui... ou pour quoi ...

La Peau (1984) de **Joseph Beuys** est une housse en feutre destinée à recouvrir un piano à queue, issue de la série *Infiltration homogène pour piano à queue*. Mesurant 100 x 152 x 240 cm, l'œuvre est marquée d'une croix de tissu rouge, signe récurrent chez Beuys, à la fois symbolique et politique. Le feutre, matériau emblématique de son travail, évoque la protection, l'isolement et la survie, tout en neutralisant le son de l'instrument qu'il enveloppe. En transformant un objet lié à la musique et à la culture en une forme silencieuse et presque organique, Beuys interroge le rôle de l'art, la mémoire et la capacité de la société à se régénérer.



Cette œuvre qui porte une autre situation problème, le vêtement qui empêche quelque chose, ouvre également sur un autre axe de lecture plus simple et plus lisible pour de jeunes élèves : créer des vêtements pour des objets, pour des animaux... plutôt que pour des humains !

Quel serait la forme d'un vêtement pour une piano ou pour une girafe ?

- BEUYS Joseph (1921-1986), *La Peau*, 1984,
100x152x240 cm, Paris, MNAM

Des vêtements collections



En 1936, **Salvador Dalí** crée Le veston aphrodisiaque : un "veston de smoking recouvert de verres à liqueur contenant du Pippermint", tel qu'il le décrit dans son article "Honneur à l'objet !" paru dans la revue *Cahiers d'art* la même année. Ce type d'assemblage incongru reflète tout l'esprit du surréalisme : formaliser des vérités alternatives au moyen d'associations d'images issues du réel. La combinaison du verre et du vêtement illustre ici un comportement, une identité, qui se traduit visuellement par le quantifiable : la multiplication et la répétition des récipients renseignent la force de caractère de la boisson – réputée pour ses vertus aphrodisiaques.

De la même manière, pour sa collection Automne-Hiver 2019/2020 qu'il a intitulé "La Collectionneuse", **Jacquemus** présente un costume féminin sur lequel sont cousues des bagues destinées à accueillir des fleurs. Tulipes et marguerites dressent alors le portrait d'un esprit sensible et romantique : le corps est invité à s'envelopper dans une étoffe qui lui ressemble.



On porte une série de clés – sur son dos, avec un blouson signé **Lafaille**



Louis Vuitton a dévoilé un ensemble recouvert de faux avions en papier

On peut, en s'inspirant de Dalí ou des dernières tendances de la mode proposer aux élèves de customiser le vêtement choisi en le rendant support d'une collection qui nous raconterait quelque chose de celui à qui le vêtement est destiné : une passion, une obsession, une phobie...

La surface du vêtement devient un support à part entière. Elle s'augmente d'objets extraits du quotidien, les déviant ainsi de leurs fonctions initiales au service d'une certaine sculpturalité. Par la greffe d'objets collectés ou de fac-similés extraits du quotidien populaire, le vêtement s'attribue un relief qui assume l'absurde : antithèses d'une logique rationnelle, accessoires et babioles s'aimantent au vestiaire contemporain.



Loewe a présenté un pardessus en laine ponctué de boutons XXL

Des vêtements en objets

Dans cette œuvre de 2009, **Kai Xuan Feng** crée une robe composée de cuillères en plastique, détournant un objet banal et jetable en un vêtement sculptural et fragile. L'accumulation de ces ustensiles industriels forme une surface à la fois brillante, rigide et sonore, qui transforme le corps en structure presque architecturale. Par ce choix de matériau, l'artiste interroge la société de consommation, la production de masse et la place du plastique dans notre quotidien. La robe, à la fois séduisante et inconfortable, met en tension les notions de parure, d'utilité et de déchets, et invite à réfléchir à la relation entre le corps, l'objet et l'environnement.



JW Anderson, collection Printemps-Été 2023



Kai Xuan Feng, 2009 Robe

Utiliser l'objet quelconque dans un nouveau contexte réveille la question de l'usage. Alors que **JW Anderson** a fait défiler pour sa collection Printemps-Été 2023 un col roulé sans manche composé de touches de clavier informatique, ce patchwork en trois dimensions offre un panaché de caractères typographiques semblant avoir été jaunis par le temps. Un clin d'œil au mouvement de l'upcycling

La designer new-yorkaise **Nicole McLaughlin** imagine elle aussi des pièces upcyclées, trouvant aux objets domestiques une valeur d'accessoire de mode. Cette dernière conçoit, à travers ses paires de chaussures, ses shorts ou encore ses brassières, des pièces qui réutilisent des babioles ordinaires : elle accumule jouets, aliments et ustensiles pour créer de nouvelles tenues à porter, toujours aussi improbables qu'une veste dalinienne.



Nicole McLaughlin, Sans titre, 2021

Des vêtements sans textile

À partir des années 1960, **Paco Rabanne** révolutionne la mode en créant des robes à partir de matériaux totalement inattendus comme le métal, le plastique, le papier ou même le verre. Assemblées par anneaux, rivets ou plaques, ses créations ressemblent parfois plus à des armures ou à des sculptures qu'à des vêtements traditionnels. Il utilise notamment des disques métalliques, de l'aluminium, des plaques de Rhodoïd, du verre ou des éléments industriels, transformant la robe en une véritable construction architecturale. En détournant ces matières non textiles, Paco Rabanne remet en question les codes de la couture, explore le lien entre le corps, l'espace et la modernité, et fait de la mode un terrain d'expérimentation proche de l'art contemporain.



Avec ses robes en vitrail, il pousse encore plus loin l'idée du vêtement comme construction. Composées de plaques rigides et translucides assemblées entre elles, ces créations jouent avec la lumière et transforment le corps en surface lumineuse, presque architecturale. Le matériau, habituellement réservé à l'architecture ou à l'art sacré, donne à la robe une dimension sculpturale et spectaculaire, tout en limitant volontairement le mouvement. En utilisant le vitrail – ou des matériaux qui l'imitent – Rabanne ne cherche pas seulement à habiller, mais à faire du corps un support de formes, de couleurs et de reflets, à la frontière entre mode, sculpture et design.

Dans le même esprit d'expérimentation, il explore aussi le papier comme matériau pour ses robes. Contrairement aux créations en métal ou en plastique, ces vêtements misent sur la légèreté et l'éphémère : ils sont souvent conçus pour être portés brièvement, voire jetés après usage. Le papier, fragile et peu noble en apparence, transforme la robe en objet provisoire et remet en cause l'idée de durabilité et de luxe associée à la couture. Par ce choix radical, Rabanne souligne le caractère passager de la mode et interroge la société de consommation, tout en brouillant les frontières entre vêtement, design et œuvre d'art.



Vous pourrez reprendre en classe, l'idée du vêtement jetable avec des réalisations en médiums facilement accessibles : papier, carton, papier aluminium, film étirable, papier journal...



Des vêtements nature

Le travail de **Jeanne Vicérial** (photo de gauche) se situe à la frontière entre mode, art et recherche scientifique, notamment à travers sa technique du « tricotissage », qui combine les principes du tricot et du tissage pour créer des structures textiles complexes en trois dimensions. Dans ses robes en fleurs, le vêtement semble littéralement pousser autour du corps, comme une forme organique et vivante. Les volumes, les reliefs et les motifs floraux ne sont pas ajoutés après coup, mais intégrés directement à la construction du textile, ce qui donne à ses pièces une dimension presque sculpturale. En mêlant innovation technique et inspiration du vivant, Jeanne Vicérial transforme le vêtement en un véritable paysage textile, où le corps devient le support d'une forme en constante évolution. les silhouettes de Jeanne sont des armures organiques,bourrées de fleurs pourrissantes ou dentelées à la manière de toiles d'araignées.



Suchanatda Kaewsa-ngas est une styliste engagée originaire de Thaïlande qui explore une mode à la fois créative et écoresponsable, en détournant des matériaux naturels et des déchets pour créer des tenues uniques (photos de droite). Plutôt que de travailler avec des tissus traditionnels, elle imagine des robes et des vêtements faits à partir de filets de pêche, de feuillages, de palmes, de paille, d'emballages ou d'étiquettes récupérés, donnant une seconde vie à des matières souvent jetées. Les pièces qu'elle conçoit sont photographiées en pleine nature, soulignant le lien entre le corps, l'environnement et la problématique écologique. Par cette démarche, Suchanatda Kaewsa-ngas interroge les excès de la consommation, valorise la réutilisation et invite à repenser la mode non comme simple produit de luxe mais comme un espace de création solidaire et durable.

Vous pouvez ajouter à la collecte de vêtements une collecte d'éléments naturels lors d'une sortie. Comment faire de ces trouvailles naturelles un vêtement ou bien comment les intégrer dans un vêtement ?

L'utilisation d'éléments naturels ajoute à la production la dimension du temps. Les pétales, les feuilles récoltées vont évoluer, abîmer, flétrir ...

Des vêtements qui transforment



Rebecca Horn, Achim Thode,
Einhorn, 1970, © ADAGP, Paris

Chez **Rebecca Horn**, le vêtement n'est jamais un simple objet décoratif : il devient un dispositif qui modifie le corps, ses gestes et sa relation à l'espace. Ses « extensions corporelles » – ailes, prothèses, structures mécaniques ou textiles – transforment celui ou celle qui les porte en une figure hybride, à mi-chemin entre l'humain et la machine, entre le corps et la sculpture. Le vêtement agit alors comme un outil de métamorphose : il allonge, contraint, protège ou expose, et oblige le corps à adopter de nouveaux mouvements, parfois lents, parfois maladroits. En ce sens, s'habiller ne consiste plus seulement à se couvrir, mais à expérimenter une autre manière d'exister dans l'espace. Le travail de Rebecca Horn montre ainsi que le vêtement peut être un moyen de transformation physique et symbolique, capable de révéler la fragilité du corps, ses limites, mais aussi son pouvoir de se réinventer par l'art.



Rebecca Horn, White Body Fan, 1973 (Filmstill), 16 mm
(digitised), color, sound, © 2019: Rebecca Horn/
ProLitteris, Zurich

Voilà une autre problématique à soumettre à vos élèves : inventer un vêtement qui transforme le corps : il peut le rendre dissymétrique, allonger des membres (*des bras plus long que les jambes...*), ajouter des parties (*trois jambes, quatre bras...*), donner un pouvoir (*voler...*)



Des vêtements modulables

À l'origine, **Marie-Ange Guilleminot** a dessiné le Chapeau-Vie pour le commissaire d'exposition et critique d'art Hans-Ulrich Obrist, qui se plaignait auprès de son amie de constamment se cogner la tête. C'est une colonne de lycra enroulée sur elle-même dont les possibilités variées évoquent la notion d'universalité : taille unique et asexué, il peut convenir à tous les corps. Bien qu'il porte le nom de « chapeau », c'est un vêtement transformable, manipulable au gré des expériences quotidiennes. Multifonctions, il se transforme en couffin, en masque, en cagoule, en col roulé, en camisole, en sac de couchage ou, encore plus étrange, en sac mortuaire. Marie-Ange Guilleminot fait la démonstration du Chapeau-Vie dans différentes postures et dans différentes villes. À chaque fois, elle adapte sa performance au contexte économique, social, culturel ou artistique du lieu qu'elle choisit. Les gestes de l'artiste sont solennels et énigmatiques. En empruntant à la danse et au rituel, elle développe une esthétique à la fois poétique et froide, presque chirurgicale. Le Chapeau-Vie peut être vu comme une protection pour le corps, à la manière d'un bandage.

Extrait du document pédagogique « Métamorphose » du FRAC-SUD

Si le vêtement modulable est un des axes de travail retenu, une solution pour mettre en lumière cette modularité est que les 3 représentations ne se fixent pas sur la même forme, le même usage.

Dans l'exemple du chapeau-vie : on aurait pu l'étendre dans toute sa longueur comme un cocon, le représenter en image sous forme de chapeau, et en décrire la forme de pull

Dans la classe, vous pourrez chercher avec vos élèves d'autres problématiques à interroger : des vêtements qui contraignent, des vêtements qui protègent, des vêtements qui camouflent, des vêtements qui font du bruit, des vêtements qui ont une odeur, des vêtements qui piquent...



Des vêtements message

Les « vêtements-messages » transforment le corps en support de communication. Mots, slogans, symboles ou images imprimés sur les vêtements permettent d'affirmer une identité, une opinion politique, sociale ou culturelle. Le vêtement fonctionne alors comme une affiche mobile : il rend visible une idée dans l'espace public et engage celui qui le porte. Cette pratique montre que la mode peut être un langage à part entière, capable de protester, de provoquer, de revendiquer ou de sensibiliser, et pas seulement de décorer le corps.

Un vêtement qui dit quelque chose peut être aussi moteur de créativité pour les élèves. Cela pourrait éventuellement relier ces productions de la Grande Lessive à d'autres projets de classe, à des débats philosophiques...

Dans les années 1980, **Katharine Hamnett** rend célèbre le T-shirt à slogan en faisant un véritable outil de protestation. Ses vêtements portent des messages courts, écrits en grandes lettres, qui abordent des sujets politiques, sociaux ou écologiques comme le nucléaire, la guerre ou l'environnement. En portant ces phrases directement sur le corps, le vêtement devient une affiche mobile et transforme celui qui le porte en porte-parole d'une idée. La mode n'est plus seulement décorative : avec Hamnett, elle devient un moyen de prendre position et d'interpeller le regard du public.

Pour aller plus loin sur le vêtement

Pour les enseignants

Pour aller plus loin sur l'histoire du vêtement, vous pouvez vous plonger dans le podcast de France Culture sur les vêtements qui ont changé le monde. Chaque épisode est consacré à un vêtement en particulier : le tee-shirt, le pull, le jean, le hoodie, le bikini, le pantalon, la minijupe, le soutien-gorge, la robe portefeuille et les baskets.

Cliquez sur l'image ci-contre pour y accéder.

