

LES AVENTURIERS #9

*Le magazine qui vous fait voyager
aux quatre coins du monde !*



Des histoires,

Manga,
Culture
japonaise...

Jeu de société
etc...

Chers lecteurs et lectrices,

Voici le neuvième numéro du magazine collaboratif de l'équipe du club Journalisme Befrei ! Encore une édition riche et variée comme on les aime !

Bravo à toute cette équipe, exclusivement féminine pour ce numéro dans ce numéro qui nous fait voyager vers les étoiles, le Japon, la forêt amazonienne, la Scandinavie, et on fait même un petit tour sous la terre, à la rencontre des vers.

Comme à chaque fois, nous vous invitons à le diffuser largement et à en parler tout autour de vous afin qu'il permette à tous de découvrir les sujets du mois.

Si vous souhaitez le recevoir directement dans votre boîte email, envoyez-nous un message à **contact.befrei@gmail.com**

Bonne lecture et à très bientôt !

Aurore, créatrice de l'univers Befrei.

J'ouvre le champ des possibles auprès des jeunes générations, parce qu'ils ne veulent pas entendre qu'ils doivent grandir avant de réaliser leurs rêves ! Et parce qu'eux aussi ont le droit d'avoir des idées et de les concrétiser, de prendre confiance en eux et de réaliser de belles choses.

SOMMAIRE

p2 - Les aventures de Lisa : Jour 1/6

p4 - L'histoire de Lesly Mukutuy

p6 - Un jeu de société : Hnefatafl

p10 - Culture japonaise : Mochie

p16 - Nuisibles et mauvaises herbes : les vers de terre

p17 - Wasshimara, la maîtresse du thé : 1ère et 2ème partie

p20 - Critique manga : Spy x Family

P22 - L'équipe

LES AVENTURES DE LISA

Par
Luna

Jour 1/6

Cher journal, aujourd'hui, le grand départ.

Avec mon équipe, composée de Jack et Mireille, deux astronautes, moi, Lisa, 19 ans, je m'apprête à partir en mission univers. Dans quelques heures, mes compagnons et moi devons commencer à cartographier l'espace. Pour le moment, je suis dans la voiture de Jack. Nous sommes en route et devons récupérer Mireille chez elle. J'ai le genou qui tressaute, je suis à la fois stressée, effrayée et surexcitée.

L'engin tourne et nous arrivons dans une petite ruelle très mignonne. Devant une maison à quelques mètres de là, Mireille, une femme d'une trentaine d'années qui est notre commandante pour la mission, est debout devant le portillon d'un petit jardin que je devine être celui de sa maison. Jack s'arrête en face d'elle. La jeune femme lui reproche de conduire trop vite, Jack soupire et lui dit de ne pas s'inquiéter. Elle s'assoit derrière après avoir jeté sa valise dans le coffre puis Jack lance le véhicule en direction de la station que l'on voit au loin.

Sur la route, nous faisons des blagues nulles, trop stressés pour tenir une conversation normale.

Mireille remarque mon genou qui tremble, elle pose sa main dessus en me murmurant que tout va bien se passer, je hoche la tête et pose ma grande main de pianiste sur la sienne.

Après une petite heure de route, nous arrivons enfin à la station.

La fusée, monstre géant tout peint de blanc, est dressée, nez vers le ciel. À côté, le bâtiment aux allures futuriste est plus petit, nous entrons à l'intérieur après avoir récupéré toutes nos affaires à l'arrière de la voiture.

Dans la station, l'air est plus frais que dehors et une ribambelle de scientifiques et le personnel du bâtiment se lèvent dès que nous entrons.

Un scientifique plus haut gradé que les autres nous remet à chacun un petit boîtier en nous disant que nous devons tenir un journal et que chaque soir nous enverrons à la station l'avancée de notre mission.

Nous les récupérons puis, on nous conduit à la fusée dans laquelle nous rangeons nos affaires.

Nous allons dans la salle de conduite de la fusée après avoir enfilé nos combinaisons.

Nous nous attachons, puis le décompte commence. Plus loin, je suis sûre qu'une foule est en train de nous regarder. Je souffle un bon coup, puis le regard dressé vers les cieux, je me prépare. La peur ? Je l'enfouis au plus profond de moi, déterminée. Je finis le décompte dans ma tête : 4, 3, 2, 1...

La fusée est propulsée. Je suis collée à mon siège. La peur reprend le dessus. Je ferme les yeux, serre les lèvres. À côté, j'entends Mireille crier de joie. Elle a déjà fait ça, elle connaît la sensation, elle s'est déjà rendue là-haut, elle n'a pas peur. Si elle y est arrivée pourquoi pas moi.

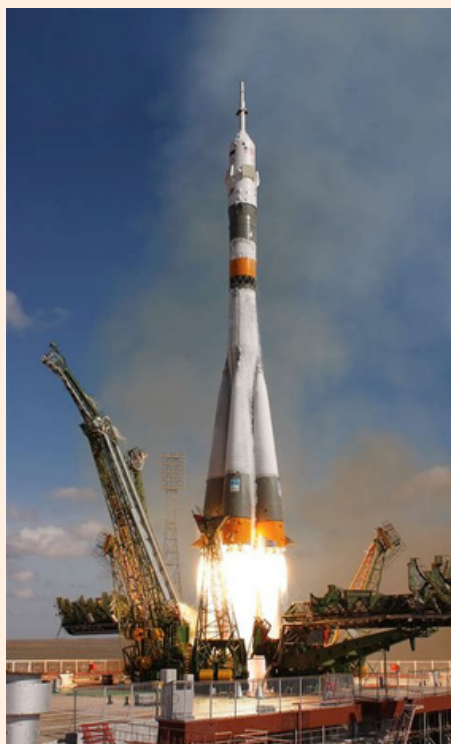
D'un coup, la fusée s'arrête. Sans la ceinture, je me serais envolée. J'ai l'impression que ça a duré cinq secondes.

Quand j'ouvre les yeux, Jack est devant moi en train de flotter. Il me demande si ça va, mais je suis trop bouleversée pour lui répondre. Plus loin, Mireille nous lance "C'est toujours comme ça la première fois".

Je me détache. C'est troublant le fait qu'il n'y ait pas de gravité ici. Tout à coup, un bip se fait entendre sur le tableau de bord, le signal que l'on peut retirer nos combinaisons, je devine. Nous les rangeons dans un placard, puis Mireille éclate de rire. Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai envie de faire pareil. Je me lâche, vite rejoint par Jack. Nos rires emplissent la cabine. Après plusieurs secondes, je me frotte les yeux et laisse mon corps vagabonder dans la fusée. Je souris. Je ne peux pas m'en empêcher. Je me rends à ma "chambre" (une petite cabine avec un lit sur le côté) pour récupérer des vêtements plus confortables que ma tenue contre la peau, avant de me rendre à la salle principale, une petite pièce avec une vitre d'où l'on peut admirer la Terre.

C'est le soir là-bas. Sur une partie de la planète, des tas de petites lumières recouvrent la surface. Nous mangeons un plat constitué de biscuits et d'une pâte salée dont je ne connais pas le nom. Mireille me fait savoir que c'est ce qui constituera principalement notre nourriture dans la fusée.

Puis nous partons nous coucher.



L'HISTOIRE DE LESLY MUKUTUY

Par
Alice

Prénom : Lesly
Nom de famille : Mukutuy
Origine : colombienne
Date de naissance : 2010
Lieu (au moment de l'accident) : Colombie, forêt amazonienne
Âge : 13 ans



1er mai 2023

L'avion commence une descente vertigineuse sur la forêt amazonienne de la Colombie.
Boum ! L'avion s'écrase.

Désorientée, je me réveille de mon choc et je vois autour de moi une forêt verte pleine d'arbres touffus et je réalise que je suis au milieu de la forêt amazonienne. Ce n'est pas un cauchemar mais c'est réel. Je me lève doucement.

Je me rend compte avec horreur que ma mère et tout le monde sauf mes frères et sœurs sont morts. Je suis très triste mais je me dis qu'avant tout il faut que je sauve mes frères et sœurs.



L'avion qui s'est écrasé

Maintenant ça fait plus d'un mois qu'on est dans la forêt amazonienne, moi et mes frères et sœurs, Soleiny (9 ans), Tien Noriel (4 ans) et la petite Cristin (11 mois au moment du crash).

Je vivais dans une famille d'autochtones d'Amazonie et ma grand-mère était très proche de la nature et des plantes. Elle m'a appris à reconnaître certaines plantes mangeables et non mangeables. Elle m'a toujours dit que j'avais un esprit de guerrière, c'est grâce à ça que je tiens bon et qu'on arrive à se nourrir. Je réussis à protéger mes frères et sœurs et les nourrir grâce à ma connaissance des plantes : on mange des fruits sauvages, des graines ou des racines comestibles.

Pour dormir, je fais parfois des abris, parfois on dort à même le sol et parfois sur un tronc d'arbre. C'est dur et on ne dort pas bien. Souvent au réveil, on a des crampes... Pour se protéger des animaux, on essaye de faire le moins de bruit possible et on reste ensemble. Pour se protéger de la pluie, on s'abrite souvent sous des feuilles ou des arbres. Au début, on dort dans les débris de l'avion et ça nous protège beaucoup de la pluie, mais au fil du temps on a dû se déplacer pour chercher à manger.

La forêt amazonienne où Lesly Mukutuy s'abrite



Après 40 jours (ça me semble une éternité !), un bruissement étrange parvient des branches des arbres, je me cache avec mes frères et sœurs.

Des pas se rapprochent de nous et j'entends des voix humaines.

Je vois un groupe d'autochtones et des personnes en uniforme kaki arriver. Ça y est, on est sauvés! Le groupe de personnes me demande comment ça va. Je n'arrive à dire qu'une phrase : « j'ai faim ». Et ils m'entourent d'une couverture.

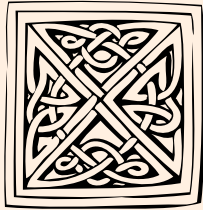
On nous emmène à l'hôpital.



Le petit frère de Lesly Mukutuy à l'hôpital

UN JEU DE SOCIÉTÉ

Par
Amélie

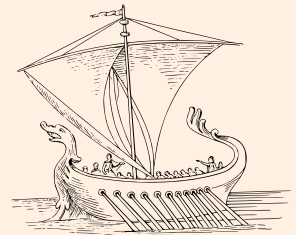


Hnefatafl

(Rassurez-vous, je ne me suis pas amusée à gribouiller le titre)

Aujourd'hui, je vais vous présenter un jeu de société dont je suis certaine que vous n'avez jamais entendu parler.

Ce jeu s'appelle : Hnefatafl ; à prononcer "Henfatafeul", difficile, on est d'accord, heureusement les règles ne sont pas aussi difficiles ! Mais pourquoi ce nom bizarre ? Tout simplement, parce que c'est un jeu inventé par les vikings et qui signifie "table du Roi", mais si vous ne voulez pas trop effrayer vos amis, vous pouvez tout simplement l'appeler le jeu viking. Bon, bien sûr je vais vous expliquer les règles, mais avant ça, un peu d'histoire, vous verrez après vous ne le regarderez plus du même œil.



Ce jeu viking est probablement l'adaptation nordique d'un jeu de guerre romain : le Ludus Latrunculorum, permettant d'apprendre la stratégie militaire de manière ludique. Le Hnefatafl est un jeu qui a beaucoup voyagé au gré des conquêtes et routes de commerces scandinaves. On en a retrouvé dans le nord de l'Europe, en Angleterre et en Allemagne. Les plateaux et pièces retrouvés datent du début du Moyen Âge. Le Hnefatafl a ensuite été progressivement remplacé par les échecs, introduit par les musulmans au cours des Xe et XIe siècles. Puis, le Hnefatafl est peu à peu tombé dans l'oubli.

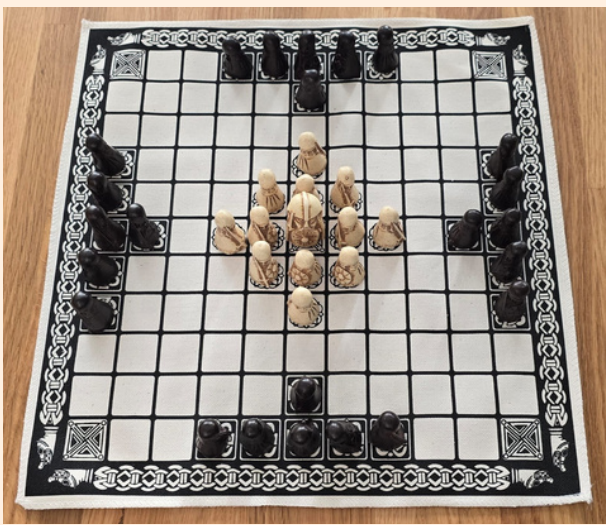


Avant qu'il ne disparaisse, ce jeu viking était très populaire. La présence du Hnefatafl dans plusieurs tombes nordiques, et ses nombreuses mentions dans les sagas témoignent de l'importance culturelle de ce jeu. Dès l'enfance, les vikings apprenaient à y jouer, pour comprendre la stratégie et la tactique, qui sont une partie intégrante du mode de vie scandinave, tourné vers le commerce, les explorations et les pillages.

Les règles du jeu

Évidemment nous ne connaissons pas exactement la façon dont le jeu était joué à cette époque, mais des versions plus tardives du jeu nous sont parvenues : une provenant du pays de Galles, encore jouée au XVI^e siècle, et une de Laponie, découverte par le botaniste Carl von Linné en 1732 lors d'un de ses voyages. C'est grâce à ces témoignages, groupés avec les découvertes archéologiques et les textes littéraires des sagas que les règles du jeu ont pu être reconstituées.

La mise en place s'effectue comme montré ci-dessous :



Les attaquants sur les cases noires extérieures et le roi et son armée au centre du plateau.

Le but du jeu est différent selon le rôle du joueur. Pour les attaquants, il s'agit de capturer le roi, tandis que le roi, aidé de son armée, doit rejoindre l'une des quatre cases du bord du plateau pour se mettre à l'abri.

Toutes les pièces du jeu se déplacent comme la tour aux échecs, c'est à dire horizontalement ou verticalement et d'autant de cases que voulu. Les pions n'ont pas le droit de stationner sur une des cases réservées au roi, représentées par le symbole si dessous :



Les deux camps peuvent capturer des pions adverses. Pour cela, il faut prendre le pion opposé en sandwich de part et d'autre, comme ci-dessous :

Le roi peut aussi prendre part à la capture



En revanche pour capturer le roi il faut qu'il soit pris des quatre côtés, comme ci-dessous :

Rappelons que les pièces n'attaquent qu'à l'horizontale ou à la verticale.

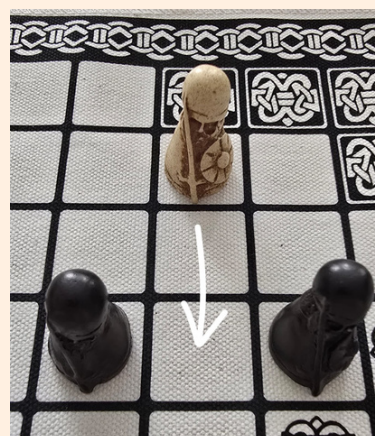


Si un pion est à côté de l'une des cases réservées au roi, situées aux quatre angles, il peut être capturé par un seul pion qui doit être à l'opposé de la case roi comme ci-dessous :



De la même manière, si le roi est à côté d'une case roi d'un des angles, alors il peut être capturé avec uniquement deux pions. Il peut également être capturé avec seulement trois pions s'il se trouve sur un bord du plateau.

Une pièce n'est pas capturée si elle vient elle même se mettre entre deux pions adverses comme montré ici :



Enfin la partie se termine quand l'un des deux joueurs à atteint son objectif.

Vous pouvez jouer en deux manches si vous voulez inverser les rôles

Quelques petites infos en plus

- Une partie dure environ 15 à 45 minutes

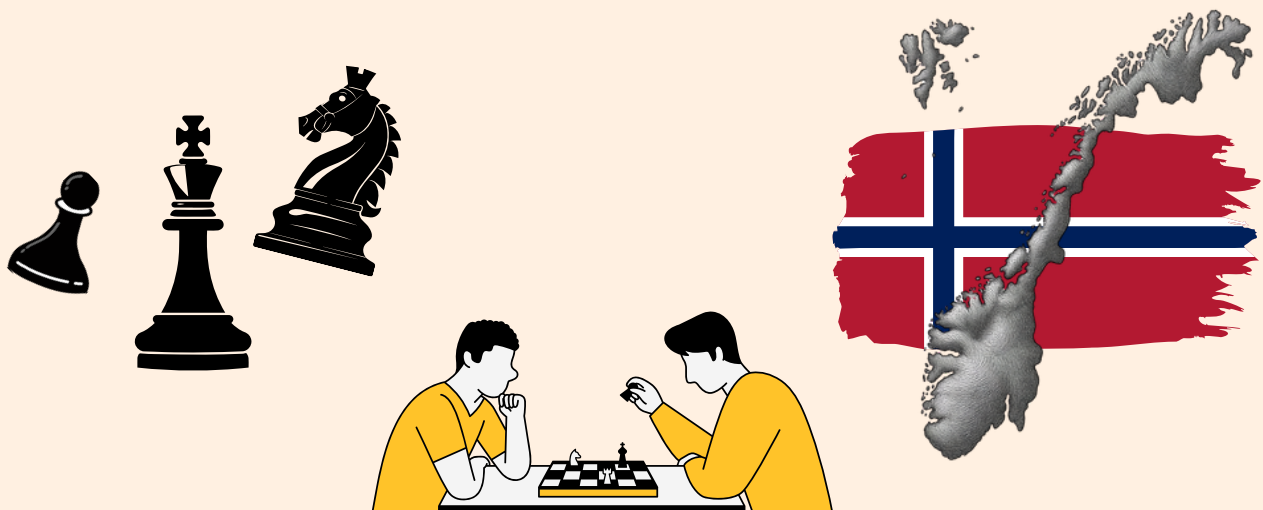
- Saviez-vous que dans les légendes Vikings, les Dieux jouaient aussi au Hnefatafl? Ainsi, parmi les nombreuses énigmes d'Odin, on retrouve celle-ci :
-Quelles femmes sont-elles, en guerre ensemble devant leur roi sans défense;
jour après jour, les ténèbres le surveillent, mais la belle va attaquer?
La réponse est le jeu de l'Hnefatafl.

- Pour la petite anecdote, j'ai découvert ce jeu lors de notre voyage en Norvège, c'était sur les îles Lofoten au musée Lofotr Viking, n'hésitez pas à y aller il est très bien fait.

- Je dirais que les règles du jeu sont plus simples que celles des échecs, mais le fait de changer de rôle permet de varier et complexifier les parties.

- Il y a différentes tailles de plateau de jeux, elles vont de 7 x 7 cases à 18 x 18 cases.

Bon jeu !



🍡 MOCHIE, LA PETITE BOULE JAPONAISE TROP MIGNONNE ET PRESQUE SACRÉE



Salut à toi !

Aujourd'hui, nous allons parler d'un aliment que j'adore dans la gastronomie japonaise : le mochi.

Bon petit scandale historique avant de commencer, à l'origine, ce n'est même pas japonais. Eh oui, il aurait été importé de Chine il y a plus de 2000 ans, en même temps que la riziculture.

Comme quoi, même les plus grandes histoires commencent parfois par un simple plat de riz.

Mais aujourd'hui, le mochi est devenu une vraie star au Japon. C'est beau, c'est bon, c'est moelleux, c'est mignon, ça donne envie de tout goûter mais attention. Derrière sa petite tête innocente de nuage sucré se cache parfois un vrai danger de gorge 😬

Oui oui, le mochi peut être à la fois ton meilleur dessert et ton dernier combat.

Alors installe-toi, prends un thé et entrons ensemble dans le monde gluant mais fabuleux des mochis.



D'abord, c'est quoi un mochi ?

Le mochi, c'est une pâtisserie japonaise faite avec un ingrédient ultra important du riz gluant.

Mais attention, pas le riz de ta salade de riz du dimanche, c'est un riz spécial, appelé mochigome, qu'on fait cuire puis qu'on écrase jusqu'à obtenir une pâte épaisse, élastique et collante, très collante.

Genre ça ne te lâche pas même après une rupture.

Cette pâte devient ensuite des mochis !

Mais avant d'être une gourmandise Instagram-compatible, le mochi est surtout une tradition ancienne et là, mon padawan, on entre dans quelque chose de très sérieux.

Le Mochitsuki, taper sur du riz avec passion

Au Japon, préparer les mochis traditionnellement s'appelle le Mochitsuki et franchement, ça ressemble plus à un sport de combat qu'à de la cuisine.

Le principe :

- du riz gluant cuit
- un énorme mortier en bois
- un très gros maillet
- beaucoup de coordination
- et idéalement zéro accident



Une personne tourne et humidifie la pâte pendant qu'une autre tape dessus avec le maillet. Très fort, très vite, très stressant à regarder.

C'est souvent fait en famille ou lors des fêtes, surtout pour le Nouvel An.

En gros, si tu rates ton mochi, au moins tu auras fait du cardio

Pourquoi le mochi est presque sacré au Japon

Le mochi, ce n'est pas juste un dessert, c'est un symbole.

Il représente, la prospérité, la longévité, la pureté, la chance et les nouveaux départs.

Oui rien que ça et c'est justement pour ça qu'on en mange énormément pendant le Nouvel An japonais.

Le plus célèbre à ce moment-là, c'est le Kagami Mochi

Deux mochis superposés avec une petite mandarine sur le dessus.

Trop kawaii, ça ressemble un peu à un bonhomme de neige version pâtisserie.



Mais ce mochi-là n'est pas juste joli, il symbolise la continuité entre les générations et la bonne fortune pour l'année à venir.

Donc pendant que nous faisons des résolutions qu'on abandonne le 4 janvier, eux mangent de la prospérité. Je trouve ça pas mal non ?

Les stars du mochi

Maintenant qu'on a vu le côté spirituel, passons au vrai sujet, celui qu'on attend tous : manger. Voici les stars du mochi.

- **Le Daifuku Mochi : le VIP des mochis**

Celui-là, je l'ai goûté. Le Daifuku Mochi, c'est le mochi avec une garniture à l'intérieur. Souvent de la pâte de haricot rouge sucrée (oui ça surprend, mais c'est bon promis).

Son nom signifie, gros gâteau de la chance.

Franchement, si le bonheur avait une texture, ce serait sûrement ça. C'est moelleux, gluant, doux et parfois, tu en manges un en pensant "juste un", puis tu te réveilles avec six emballages autour de toi.

- **Le Dango Mochi : la star Instagram**

Celui-là aussi, je l'ai goûté.

Le Dango, c'est celui que tu connais sûrement déjà, les fameuses trois boules sur un bâton rose, blanche, verte, que nous voyons dans tous les mangas japonais. Pas toujours ces couleurs, mais clairement les plus iconiques.

C'est un peu le mochi influenceur, celui qui pose bien sur les photos.

Le plus célèbre s'appelle parfois Botchan Dango, spécialité de Ehime.

Et franchement, c'est mignon à un niveau illégal.



- **Le Nerikiri Mochi : le mochi artiste**

Je ne l'ai pas encore goûté, mais visuellement wow.

Le Nerikiri Mochi, c'est le mochi qui ressemble à une œuvre d'art, souvent en forme de fleur 🌸 et pas la même fleur toute l'année !

Chaque saison a son design :

- printemps → fleurs de cerisier
- été → lotus
- automne → feuilles rouges
- hiver → camélias



Le Japon a décidé que même les desserts devaient respecter le calendrier, respect.

- **Le Mochi glacé : le traître délicieux**

Aussi appelé Yukimi Daifuku

C'est simple, un Daifuku mais avec une boule de glace dedans

Donc en gros, un dessert qui te fait dire "Je vais juste en goûter un puis "Pourquoi le paquet est vide ?". Mystère.

- **Le Sakura Mochi : la princesse du printemps**

Tout rose, tout beau, tout délicat. Le Sakura Mochi, c'est un mochi entouré d'une feuille de fleur de cerisier salée.

Oui, une feuille.



Oui, ça se mange.

C'est un peu comme si ton dessert portait une couverture parfumée au printemps. Très poétique, très japonais, très kawaii & très pas encore testé par moi.

- **Le Kagami Mochi : le mochi sacré**

Celui-là, on ne le mange pas juste parce qu'on a faim.

Le Kagami Mochi, c'est LE mochi des célébrations.

Autopsie : deux mochis superposés - une mandarine posée dessus.



Il est surtout utilisé pour le Nouvel An japonais.

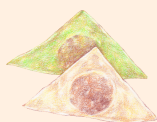
- **Le Yatsushashi Mochi : le triangle élégant**

Lui c'est le mochi version spécialité de Kyoto.

Le Yatsushashi, c'est un mochi triangulaire souvent parfumé à la cannelle ou au matcha

Donc si tu veux avoir l'air raffiné en mangeant un dessert, prends celui-là.

Tu auras l'air de savoir plein de choses sur l'art du thé, même si entre nous, nous le savons, tu viens juste pour le sucre.



- **Le Kuzu Mochi : le mochi alien**

C'est la spécialité de Nara, il est fait avec du kudzu, une plante japonaise.

Résultat, texture gélatineuse, sensation étrange, expérience spirituelle possible

On dirait presque un dessert qui vient d'un autre monde.

- **Le Sasa Dango : le mochi camouflage**

Lui, il est la spécialité de Niigata, il est entouré d'une feuille de bambou et rempli de anko (la fameuse pâte de haricot rouge sucrée).

Donc oui, extérieurement ça ressemble un peu à un petit cadeau végétal et dedans surprise sucrée.



- **Le Kiritanpo Mochi : le barbecue du mochi**

C'est la spécialité d'Akita et celui-là est sur un bâton avec du riz enroulé dessus puis grillé.

Donc en gros, moitié mochi, moitié feu de camp, 100 % bonheur

Le chamallow version Asie.

⚠ **Le mochi peut être dangereux (oui vraiment)**



Attention, sujet sérieux.

Le mochi est très collant, je l'ai dit c'est un euphémisme, il est genre, très, très, très, trééééééssssss collant et chaque année au Japon, surtout au Nouvel An, il y a des accidents parce qu'il reste coincé dans la gorge. Surtout chez les personnes âgées ou les jeunes enfants

Donc règle officielle : mâcher avant de vivre une expérience spirituelle.

Votre vie vous dira merci.

Le mochi moderne entre temple et konbini

Aujourd'hui, le mochi vit une double vie.

Le matin tradition sacrée du Nouvel An.
Le soir achat impulsif au konbini du coin.



Oui, on peut trouver des mochis partout, au supermarché, dans les petites supérettes japonaises, les boutiques spécialisées, les salons de thé, les rayons glacés qui ruinent ton self-control.

Le mochi a réussi l'exploit de rester traditionnel tout en devenant totalement pop, respect encore.

Le mochi, ce n'est pas juste une gourmandise, c'est une aventure.

Tu peux, découvrir une tradition, goûter une saison, admirer une œuvre d'art ou presque t'étouffer mais quand même avec élégance.

Franchement, connais-tu un autre dessert qui peut en dire autant ?

Alors la prochaine fois que tu croises un mochi, salut le, respecte-le mais surtout mâche-le lentement.

A là prochaine.

Cassandra-San



LES VERS DE TERRE

Bienvenue chers vers de terre et orties, euuh, non, désolée, cher être humain, toi qui lis si sagement ce journal.

Le titre de ma nouvelle rubrique ? Les nuisibles et mauvaises herbes.

Ce mois-ci (et pour les quelques mois suivants) je vais vous parler des herbes, que... comment vous les appelez déjà ? Les MAUVAISES herbes ? Et des animaux, qui... comment les appelez-vous déjà ? Les NUISIBLES ? Tous ces mauvais noms que nous leur avons donnés sont faux et je vais vous expliquer pourquoi, car dans ce numéro nous éclairerons le nom d'un de ces animaux: le ver de terre.

Pour commencer, sachez que cet animal visqueux et gluant est l'éboueur de notre potager, oui, car en creusant ses galeries il remue la terre, ce qui lui permet d'aérer et de renouveler la terre autour des racines pour faire respirer la plante. Il faut savoir aussi que le ver de terre est hermaphrodite, c'est-à-dire qu'il est à la fois mâle et femelle.

Ensuite, traitons ensemble une question de différence : quelles sont les différences entre un lombric et un ver de terre ? Aucune ! C'est le même animal, le lombric est le nom familier pour désigner le ver de terre.

Et voilà, c'est déjà la fin de cet article. Pour en savoir plus sur les vers de terre (ou lombric), je vous conseille le podcast Bestiole « Le lombric ».

Je vous laisse un indice sur le sujet du prochain journal :

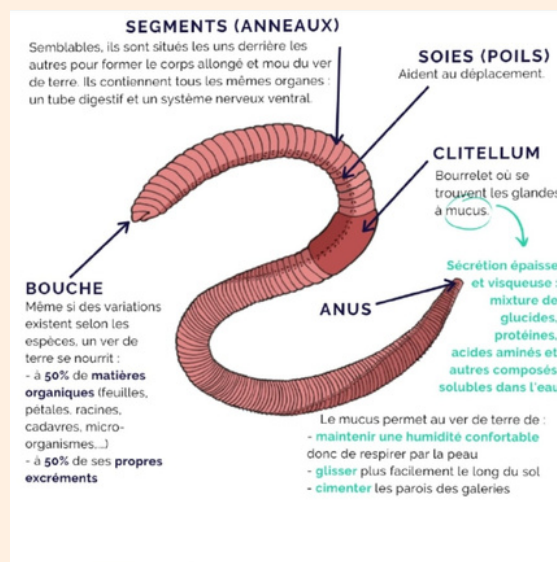
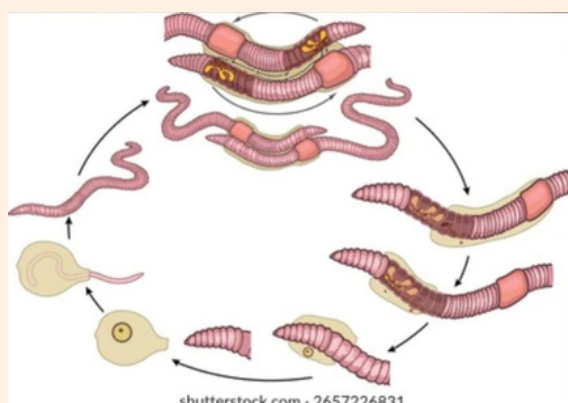
Mon premier est un métal couleur de lion ou du soleil.

Mon deuxième est : "tire" sans le "r".

Mon tout pique mais il se mange très bien en soupe.

Si vous avez de la chance vous serez au courant du sujet du prochain journal sinon... c'est la surprise.

Bisous



Source :
https://wiki.tripleperformance.fr/wiki/Vers_de_terre#/media/Fichier:Ver_de_terre_-_Clitellum.png

WASSHIMARA, LA MAÎTRESSE DU THÉ

Par
Mila

PREMIÈRE PARTIE

Wasshimara est une sorcière chinoise très spéciale.

Pourquoi ? Parce que le grand esprit lui a confié la mission de veiller à ce que les thés magiques ne disparaissent pas. Nous appelons ces personnes, les maîtres/maîtresses du thé.

Elle habite dans un temple, comptant huit pièces : sa chambre avec pour lit des nattes, et des statuettes dispersées avec un chandelier. La Chambre des dieux (la chambre des dieux est un endroit consacré à des dieux chinois que Wasshimara a choisi pour favoriser les propriétés magiques du thé), la cuisine, la Bouffadjalara, composée d'une table basse et de coussins et nattes pour manger. Le Samouraï, qui est la buanderie. L'ichinngishu, donc, les thermes, le Théverrium, là où on fait pousser le thé, et enfin, le Shiguishiuiia, un jardin avec des bonsaïs, sorte de petits arbres bien taillés, de fleurs et de cailloux bien placés faisant croire que c'est une rivière. Elle vit avec son mari, Shang - Hisou.

Wasshimara est en train de donner un cours de thé dans la grande école " Mishu Academy ".

"Les thés magiques n'ont pas de pouvoir s'ils ne poussent pas sur des dragons. Ces dragons spéciaux sont appelés " Dragons-Thé ". Étant maîtresse du thé, j'élève des Dragons-Thé, qui sont très mignons. Le thé Mangora a le pouvoir de faire apparaître des souvenirs. Le thé Shisu a la propriété de soigner. Le thé Wish est un puissant somnifère. Et le thé Rumilia est la meilleure boisson, en termes de goût, du monde entier. Pour avoir ces propriétés magiques, il faut en prendre bien soin (des dragons pas du thé)."

DDDDDRRRRR IIIIII NNGG. La sonnette de fin du cours résonna. Wasshimara attendit que les élèves partent avant de ranger à son tour les affaires. Elle repartit ensuite à sa maison.

"SHANG ! J'ai besoin de toi , pour prier en dieu Sapoussaille, puisque les Dragons-Thé n'ont pas encore donné de feuilles". appela-t-elle depuis le Théverrium.

"J'arrive."

Dans la chambre des dieux, ils prient le dieu de la fertilité de leur donner ces pouvoirs. Quelques minutes après, Sapoussaille apparut. C'était un grand homme vert clair, avec un visage vert, ressemblant à un gnome. De longs cheveux roux bouclés scintillaient au soleil. Sa tunique était composée de fleurs, feuilles, racines et plantes grimpantes. Un diadème vert - bleu, avec de la pérido, une pierre verte kaki ornait sa tête.

- Que me veux-tu, chère maîtresse des thés ? Ne vois-tu pas que tu défies le grand dieu de la pousse ? Ne trouves-tu pas que tu me déranges ? De plus, je vois que tu as perdu Mandjia ! Preuve de ton inattention! rugit Sapoussaille d'un ton grave.

Mandjia est une bébé Dragonne de Thé Shisu, elle mesure 10 cm (les plus grands dragons de thé font 1 m). Choqués par cette nouvelle, Shang et Wasshimara se prirent dans les bras, et pleurèrent.

- Ô Sapoussaille, que devons nous faire ??? demanda Shang

- Vous devez la retrouver. Sinon, Wasshimara ne sera plus maîtresse du thé...

À peine eut-il fini ces paroles que le grand esprit s'évapora. Camille, une jeune sorcière, mais qui est très méchante (elle fait sa belle, elle juge dès qu'elle le peut), passait par là. En entendant ces affolements, elle a écouté à la fenêtre.

" Hé hé, j'ai un plan ! Je vais essayer de récupérer Mandjia, et peut-être éliminer le titre " Maîtresse du thé " de Wasshimara, et l'avoir moi-même ! " pensa-t-elle en se frottant les mains.

DEUXIÈME PARTIE



C'est la nuit, Wasshimara et Shang dorment sur leur nattes. La nuit est fraîche, très fraîche. Camille entre dans le jardin, à la recherche d'indices. Soudain, elle voit une branche, mais pas n'importe laquelle !

Une branche de dragon thé Shisu ! Des fleurs semblables à de la dentelle blanche parsèment la petite brindille. De la rosée la fait briller. En regardant par terre, Camille voit des traces de minis sabots. Pas de doute ! Elle est passée par là !

Camille court dans la direction indiquée. Un hennissement se fait entendre : la dragonne-Thé est là. C'est une petite boule de poils roses tachetée de bleu. Deux cornes retroussées vers l'arrière brillent, telles deux petites lunes ! Du thé pousse sur sa tête. Camille est émerveillé par cette petite Dragonette, qui dort profondément. Elle n'a aucun mal à la prendre dans ses bras et à la ramener chez elle. Malheureusement, l'aube commence à remplacer la nuit. Et Camille est obligée de passer par le jardin de Wasshimara.

- Que fais-tu dans mon jardin sans autorisation ??? " dit une voix.

- Ho, ho.... - pense Camille.

Wasshimara se tient devant elle, rouge de colère.

- Je vois, c'est toi qui m'a volé Mandjia !!!

- Non, pas du tout. Je..... m'apprêtais à vous la rendre, justement ! " dit Camille, désolée.

- Très bien, alors j'exige que vous me la donniez!

Camille ne trouva plus qu'une seule solution : disparaître. Elle dit " Alina Alinou Disparétum ", puis disparut.

Wasshimara se lança à sa poursuite, en allant chez Camille.

Camille trébucha sur un caillou, et fit tomber Mandjia qui roula par terre et atterrit sur un tapis de ronces et d'orties. Elle couina jusqu'à ce que Wasshimara la prenne dans ses bras. Elle jeta un regard noir à Camille et la ligota.

De retour chez elle, elle soigna les blessures de Mandjia. Shang appela le ministère de la magie, Sillius Cornellius, qui décidèrent ensemble de la punition de Camille. D'ici quelque heures, elle se retrouvera devant le tribunal, qui la jugera. Anna, Clara et Goyave sont les personnes qui devront la soutenir. Béatrice, Winki, Brind'herbe et Alicia devront décider du triste sort qui attend Camille. Pong, pong pong, fait le bruit du poids contre la table." Je demande le silence! " rugit Sillius Cornellius.

"Aujourd'hui nous sommes le 14 mai 2026 et jugeons Mlle Camille Loria Darennedelle à 19 h 08 et 20 secondes. Mlle Darennedelle a commis un crime : elle a capturé Mandjia, une dragonne-Thé, venant sur la propriété de Mlle Wasshimara Callius Footmalapied, la victime, et marché sur un beau jardin. Mlle Darennedelle, que dites-vous pour votre défense ???"

" Que tout cela est vrai. Que le martyre s'abatte sur moi s'il le faut. J'ai commis un acte de voleuse, alors, je veux et j'exige que cette monstruosité divine de ma part disparaisse à tout jamais dans le plus profond de mon âme. Je ne veux pas recommencer ces bêtises, je veux l'envoyer non sur la voie lactée, mais sur la voie actée. Sur la voie de l'acte mauvais qui m'absorbe en ces temps divins. Je veux retrouver et retourner sur la voie aimée. Je veux souffrir en silence, tel est mon souhait " dit-elle à genoux, les mains à terre.

"Heu.....Je ne m' attendais pas à ce.....heu.....prodige né de.....heu.....l'amour. Que voulez-vous lui donner comme punition ????" demanda-t-il à Winki.

"Je vais l'emporter avec moi pour l'aider à écarter les mauvais esprits qui lui tournent autour. Je connais une belle cascade à quelques heures d'ici. Elle y restera le temps du processus. Bye !" dit-elle en emmenant Camille avec elle.



Je vous vois venir !!! Vous vous demandez pourquoi cela s'arrête ??? Tout simplement parce que la troisième et dernière partie arrive bientôt !!! Encore plus de suspense !!!! Rendez-vous au prochain numéro !

Bye bye !!!

CRITIQUE MANGA

Par
Manon

SPY×FAMILY

スパイファミリー



Je conseillerais à partir de 10-12 ans. Car il ne faut pas oublier que le métier de Yor est de tuer des gens. Et que le manga touche à des sujets politiques. Mais visuellement, c'est clean.

Nom de code : Twilight

Fonction : Espion

“La prochaine opération a pour cible Donovan Desmond le chef du parti « Nation Unifiée » Un dangereux personnage qui menace la paix entre l'est et l'ouest. Votre mission consiste à l'approcher afin d'enquête sur ses projets politique. Ce qui implique... de vous marier et avoir un enfant ”

Voici la mission qui a été confiée au meilleur espion, son nom de code est Twilight. Dans un pays où la tension politique entre l'est et l'ouest est à son comble. C'est une guerre de recherche d'informations. Twilight, qui va prendre un nom d'emprunt, Loid Forger, va adopter Anya, une fillette de 5 ans.

Son vrai nom : Sujet 007

Son pouvoir : Lire dans les pensées

Et il va se marier avec Yor

Nom de code : Princesse Ibara

Fonction : Tueuse professionnelle

Entre les missions de Twilight et celles de Yor, Anya fais de son mieux pour se rapprocher de Damian Desmond, le fils de Donovan Desmond. Ce qui fonctionne plus ou moins bien.

Dans le tome quatre, ils adoptent un chien, que Anya appelle Bond.

Son vrai nom : Sujet 8

Son pouvoir : voir l'avenir

- **Les points positifs**

Des personnages attachants, ils ont tous des choses à cacher ce qui en fait un groupe étrange mais amusant.

Chaque personnage trouve un avantage à cette famille composée de base pour une seule mission.

Yor y trouve une couverture auprès de son frère, Anya est aimée, Bond n'est plus en danger à cause de son pouvoir et Twilight peut réaliser sa mission.

- **Les points négatifs**

C'est un peu long et certains moments sont enfantins, mais c'est quand même un très bon manga.

- **Si j'avais été le mangaka, qu'aurais-je fait différemment ?**

J'aurais sans doute développé plus le passé de chacun, mais comme la série n'est pas finie, on peut espérer que Tatsuya Endō nous fera découvrir plus de choses du passé d'Anya et de Bond.

- **Caractéristiques supplémentaires**

Ce manga est pour toi si tu aimes les histoires d'espionnage et les choses qui sortent du commun.



Je mettrais la note de 8/10. Ce n'est pas le meilleur manga que j'ai lu. Mais c'est un très bon manga, déjà juste pour l'univers qui est bien développé.

L'ÉQUIPE

Alice : *"Je m'appelle Alice, et j'ai dix ans. J'aime nager, lire et écrire. J'ai une petite sœur et une grande sœur. Je viens de Suisse mais je suis partie il y a 3 ans et demie pour voyager."*

Amélie, 13ans, aime beaucoup écrire, dessiner, lire et fait de la gymnastique.

Cassandrae : *"🌸🍡 Moi c'est Cassandrae, grande exploratrice du monde, fine gastronome, curieuse de la culture japonaise et survivante officielle du Daifuku Mochi. Ça mérite presque un titre, car entre nous si un dessert peut être à la fois mignon, dangereux et délicieux, alors forcément, je l'aime déjà."*

Clémentine : *"Bienvenue dans notre journal ! Je m'appelle Clémentine et j'ai 11... Heu, non... 12 ans. J'adore jouer avec les copains, animaux et jeux vidéo. Plus tard je voudrais faire un écolieu."*

Luna, une adolescente de quinze ans. Elle adore tout ce qui se rapproche de l'espace et le dessin.

Manon : *"Je m'appelle Manon, j'ai 11ans bientôt 12, j'aime lire, dessiner, regarder les étoiles et écrire."*

Mila : *"Je m'appelle Mila et j'ai 11 ans. J'adore Harry Potter (enfin, ce qui est fantastique) et la cuisine aussi. J'ai créé un podcast que j'ai appelé "Vie de sorcières". Je suis en instruction en famille depuis plus de 6 ans et nomade depuis 5 mois."*

