

LES AVENTURIERS #6

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



Nouvelle,
Cinéma...

Mangas
Jeux vidéo

Recettes
Loisirs, etc...

Chers lecteurs et lectrices,

Voici le dernier numéro réalisé par le club Journalisme Befrei pour 2025, mais je vous rassure probablement pas le dernier !

L'équipe vous a concocté un nouvel opus aux thèmes variés qui, nous l'espérons, vous plaira toujours autant ! Nous vous invitons encore et toujours à le partager avec des personnes qui n'ont plus la possibilité de voyager, isolées, afin de leur ouvrir une fenêtre sur le monde, mais également avec tous les jeunes pourraient apprécier de le lire ! Continuez et n'hésitez pas à nous le dire, on peut leur envoyer de manière automatique par email !

Nous vous invitons à devenir acteurs de ce magazine en partageant vos opinions, en nous faisant part de vos idées ou même en rejoignant notre aventure. Le club Journalisme est ouvert à tous les jeunes qui souhaitent faire entendre leur voix !

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 - Un film : Madu, le danseur de ballet nigérian

p4 - Critique manga : Re:zero starting life in another world

p7 - Undertale : le jeu où tu peux être un héros ou un vrai psycho

p11 - L'expo photo à travers le monde : Les Canaries - Lanzarote

p15 - Reportage culinaire : recettes du monde originales

p20 - Voyage à Berjaya Times Square

p21 - Nouvelle : Emilia et le voyage des esprits : 3. L'asile Trans-Allegheny Lunatic

p24 - Une passion : l'aquarelle

p27 - Interview métier : consultante beauté holistique

P29 - L'équipe

UN FILM : MADU

LE DANSEUR DE BALLET NIGÉRIAN

En 2020 sur le continent africain au Nigeria, Antony Madu 11 ans, a une grande passion pour la danse classique, depuis qu'il a regardé un dessin animé de princesses étant petit.

Il rêve de devenir danseur.

Grâce à la diffusion sur les réseaux sociaux d'une vidéo de lui en train de danser dans les rues de son village, la directrice d'une grande école de danse à Birmingham en Angleterre, appela la mère d'Anthony pour lui dire qu'il avait un don pour la danse : elle lui propose de lui offrir une place dans son école. Il quitte son village et sa famille, il part pour la première fois de sa vie en avion.

Mais cette nouvelle aventure est difficile pour Anthony : il a peur seul dans un pays inconnu et si différent du sien avec une autre langue et une autre culture. Puis, petit à petit, il se fait des amis et s'intègre dans l'école. Il appelle sa mère tous les jours pour être sûr que sa famille va bien. Quand il retourne au Nigeria après quelques semaines de vacances, il a dû mal à s'acclimater à la chaleur de son propre pays.

Il préfère la vie en Angleterre et s'entraîne dur tous les jours à répéter les chorégraphies pour son prochain spectacle.

Il fait son premier ballet à Birmingham que toute sa famille regarde à distance en vidéo.



l'affiche du film



Madu dans son village

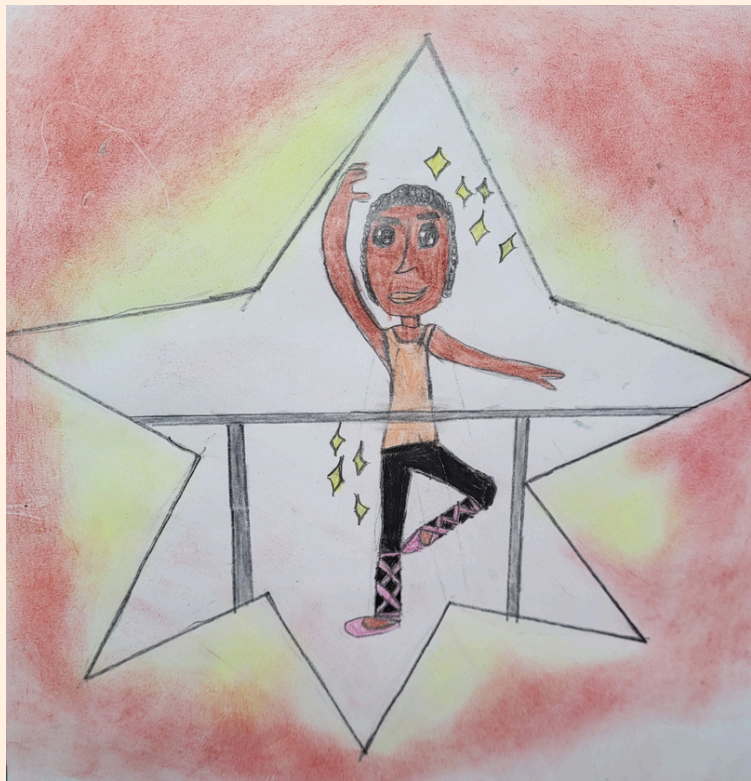
Mon avis sur le film

Ce documentaire a été réalisé par Disney en 2024. Si vous ne le savez pas, Antony a vraiment existé, c'est lui-même qui a été filmé.

Il a été surnommé le "Billy Elliot Nigérian" en rappel au film de 2000 dans lequel un enfant anglais ouvrier se prend de passion pour la danse classique.

Moi aussi j'ai fait de la danse classique, mais lui, il est trop fort ! Je ne pourrai jamais atteindre son niveau. Je trouve qu'il est très courageux de quitter sa famille et son pays pour danser. En plus Anthony a un problème à l'œil, qui l'empêche de bien voir : il a dû suivre des cours particuliers pour y arriver. Malgré toutes les difficultés, il consacre tout son temps à s'entraîner.

Cette année en 2025, ce documentaire a gagné un Emmy Awards à New York. Anthony a 16 ans aujourd'hui, il continue son rêve de danseur professionnel.



mon dessin de Madu



Madu à 16 ans

CRITIQUE MANGA

Par
Quentin

RE:ZERO STARTING LIFE IN ANOTHER WORLD



Âge conseillé : officiellement à partir de 13 ans, personnellement, je dirais plutôt 15-16 ans minimum, car certaines scènes sont violentes ou psychologiquement dures

Aujourd'hui, je te parle d'un isekai pas comme les autres : Re:Zero, un anime qui mélange souffrance, suspense et émotions fortes. C'est du lourd, c'est parti !

Un jour, **Natsuki Subaru**, un ado japonais ordinaire, sort d'une supérette et se retrouve *sans prévenir* dans un monde parallèle. Pas d'invocation magique, pas de mission divine, rien. Juste lui, son survêt et un monde inconnu rempli de magie, de créatures étranges et de mystères

Très vite, il fait la rencontre d'une jeune demi-elfe nommée **Emilia**, qui le sauve d'une bande de brigands. Subaru décide alors de l'aider à retrouver une voleuse qui lui a dérobé quelque chose d'important. Mais ce qui semblait être une aventure tranquille tourne au cauchemar. **Ils se font tous les deux tuer** par un assassin inconnu.

Sauf que... Subaru **se réveille au même endroit**, au même moment que son arrivée dans ce monde. C'est là qu'il comprend qu'il possède un étrange pouvoir : le **"Return by Death"**, la capacité de revenir dans le passé à chaque fois qu'il meurt.

À partir de là, il devra revivre encore et encore les mêmes journées, dans la douleur, pour sauver Emilia et tenter de changer son destin.

C'est un isekai beaucoup plus sombre que d'habitude, où la mort, la peur et le désespoir sont au cœur de l'histoire et c'est justement ce qui le rend unique.

Les points positifs

- Ici, **pas de héros surpuissant**, pas de triche, pas de démon roi ni de magie cheatée. Subaru est un gars normal et c'est justement ça qui rend l'histoire plus humaine et réaliste.
- Les **antagonistes sont excellents**, à la fois terrifiants, charismatiques, imprévisibles. Chaque apparition d'un grand méchant, c'est un vrai moment de tension.
- L'évolution de Subaru est **vraiment impressionnante**, il passe de gamin maladroit à héros brisé, lucide et déterminé.
- L'anime gère **parfaitement les émotions** que cela soit la peur, tristesse, rage, espoir... tu ressens tout à fond.

Les points négatifs

- Certains personnages secondaires **manquent de profondeur**, surtout dans la première saison. On sent qu'il y avait matière à plus de développement.
- Le rythme est parfois **inégal**, avec des passages longs entre deux grands moments.
- C'est une série **émotionnellement intense**, donc pas toujours facile à binge-watcher.

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

J'aurais ajouté plus de **backstories** aux personnages secondaires, pour renforcer l'attachement du spectateur. Certains comme Rem ou Beatrice sont incroyables, mais d'autres manquent de contexte. Je pense aussi que j'aurais inséré plus de moments calmes pour respirer entre deux boucles traumatisantes, histoire de laisser le spectateur reprendre son souffle.



Caractéristiques supplémentaires

- **Genre** : Isekai, fantasy, drame, mystère, psychologie, romance, thriller
- **Thèmes principaux** : mort, immortalité, combat, sacrifice, résilience, boucle temporelle
- **Style** : sombre, intense, émotionnel
- **Contenu mature** : dark fantasy, souffrance, tension émotionnelle, horreur légère

Ma note est de 10/10 L'univers, les personnages, la psychologie, la tension... tout est maîtrisé. C'est un anime exigeant, mais profondément marquant. Chaque épisode te retourne le cerveau (et parfois le cœur).

Public ciblé

Ce manga est pour toi si :

- Tu aimes les **isekai différents**, avec une vraie dimension psychologique
- Tu veux voir un héros **normal, sans pouvoir cheaté**, se battre contre son propre désespoir
- Tu aimes les intrigues où chaque mort **a du sens** et chaque victoire **se paie cher**
- Tu veux une série qui te fait réfléchir autant qu'elle te fait vibrer

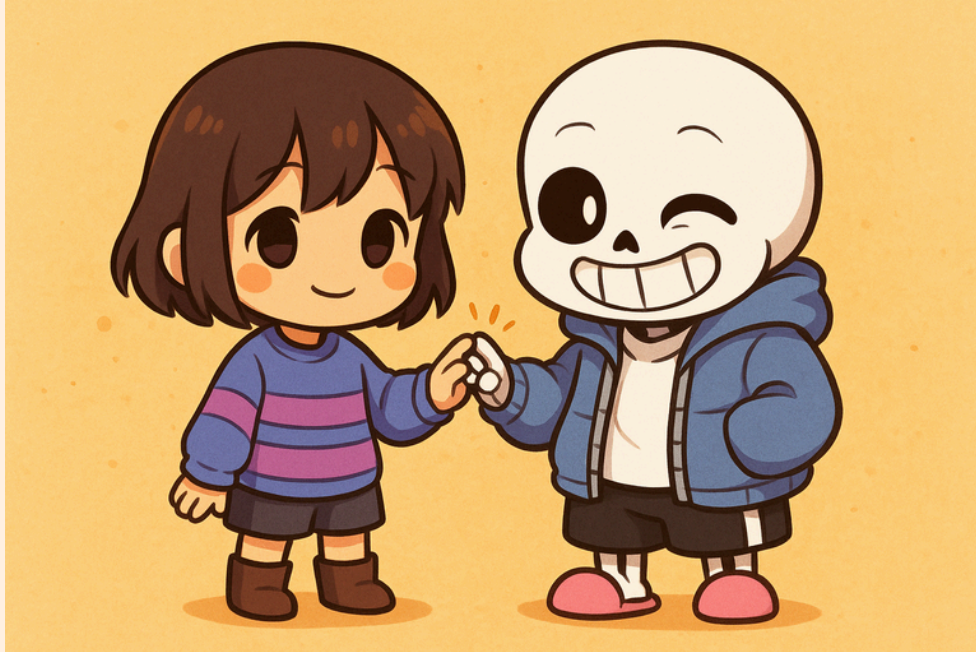
Bref, *Re:Zero* c'est pas juste un isekai lambda, c'est vraiment **une expérience émotionnelle complète**, entre douleur et espoir.

On se donne rendez-vous au prochain numéro ?

UNDERTALE

Par
Cassandra

🎮 LE JEU OÙ TU PEUX ÊTRE UN HÉROS OU
UN VRAI PSYCHO



Salut toi !

Aujourd'hui, je t'emmène dans **mon jeu préféré de tous les jeux préférés** : *Undertale*. Un jeu où tu peux **tuer ou épargner** tes ennemis, où les fleurs te parlent (oui oui), où les chèvres font des câlins et où tes décisions ont **vraiment** des conséquences.

Mais avant de plonger dans ce monde bizarrement génial, je vais te raconter **comment tout a commencé**.

Undertale, petit jeu devenu culte

Undertale a été créé par **Toby Fox**, un musicien et développeur **indépendant**, presque tout seul dans sa chambre (respect infini). Le jeu est sorti le **15 septembre 2015** (un an après ma naissance ! coïncidence ? Je ne pense pas).

Toby était fan d'un vieux jeu qui s'appelle **EarthBound** (sorti en 1994), un RPG un peu déjanté avec des graphismes en pixel art, un humour chelou et des monstres pas très monstres. Il s'en est donc inspiré pour créer *Undertale* : **un jeu rétro, drôle, profond et complètement imprévisible**.

Et c'est là que ça devient sérieux.

L'histoire (presque sérieuse) de *Undertale*

Il y a 2 races sur Terre : les humains (comme toi et moi) 🤖 et les monstres (comme... ben, comme des monstres).

Un jour, **une grande guerre** éclate entre les deux. Personne ne sait trop pourquoi ni comment (peut-être qu'un humain a volé le goûter d'un monstre, va savoir). Les humains gagnent (encore une fois, on ne sait pas comment), et décident de **sceller les monstres dans l'Underground**, un monde souterrain caché sous le **Mont Ebott**.

Sympa l'ambiance.

Et c'est là que toi, **Frisk** (le personnage que tu vas incarner), débarques.

Un jour, Frisk **tombe dans un trou** au sommet du Mont Ebott. Plouf. Adieu le monde d'en haut, bonjour l'Underground. Et là, BOOM, tu tombes direct sur **une fleur** qui te parle. Elle s'appelle **Flowey**. (Oui, Flower = fleur en anglais, Toby n'a peur de rien.)

Tu réalises que tu es **vraiment tombé dans un autre monde**, un monde de monstres, mais pas des monstres qui te sautent dessus tout de suite à la gorge, **des monstres avec des émotions, une histoire, des regrets, de l'humour, des hobbies bizarres...**

Et là dans ce monde, **tu as le choix** de ce que tu vas faire :

- 👉 Soit tu les tues tous.
- 👉 Soit tu les épargnes.
- 👉 Soit tu fais un truc entre les deux (pas très stable, mais bon c'est ton karma).

Trois routes, trois ambiances.

Le jeu s'adapte à ton comportement. Tu peux faire :

1. **La route Pacifiste** : tu ne tues personne, tu deviens pote avec tout le monde. Bisous, câlins, chocolats chauds, ma route préférée.
2. **La route Neutre** : tu fais comme tu veux, au pif, certains survivent, d'autres non. Une humeur lunatique
3. **La route Génocide** : tu décides de tous les tuer. Là le jeu devient **glacial, violent, et te juge**. Genre vraiment.

Moi ? J'ai fait **5 parties**, et non, je n'ai pas fait la route Génocide. Je suis chelou, mais pas cruelle 😊

Et à la question peut-on vraiment finir le jeu sans tuer personne ? Oui, mais prépare-toi à parler avec des poissons nerveux et des squelettes qui font des blagues nulles.

La “Fun Value”, un truc de geek caché dans le code

Alors là, attention, Toby Fox a glissé dans *Undertale* un truc **invisible** que même les plus gros jeux n’ont pas : la **fun value**.

Qu’est-ce que c’est ? À chaque fois que tu **lances une nouvelle partie**, le jeu génère **un chiffre entre 1 et 93**, qu’on appelle **la fun value**, tu as alors 93 versions du jeu différentes.

Tu ne peux pas le voir, mais en fonction de ce chiffre, tu peux **débloquer des événements spéciaux** comme des :

- 👤 personnages rares,
- 🗨️ dialogues bizarres,
- 🕯️ scènes secrètes.

C’est comme si le jeu avait sa **propre humeur du jour** et que toi, tu ne le savais même pas. Une sorte de destin sauf qu’il est codé.

Le Roi Asgore et la barrière des 7 âmes

Ah oui, j’allais oublier un “petit” détail et pas des moindres : Le roi des monstres, **Asgore**, a décidé que **tous les humains qui tombent dans l’Underground doivent être tués**. Pourquoi ? Parce que pour **briser la barrière magique** qui retient les monstres enfermés, il faut **7 âmes humaines** et devine quoi ? Ils en ont déjà... **6**. Oui oui, tu es **le dernier ingrédient de la recette** et Asgore est bien décidé à te cuisiner.

Les personnages, bizarrement attachants

- **Sans (mon chouchou)** et **Papyrus**, les squelettes comiques (mais pas que).
- **Toriel**, la maman chèvre boulangère.
- **Undyne**, la guerrière poisson.
- **Mettaton**, l’émission télé la plus WTF du jeu vidéo.
- **Alphys**, la scientifique qui binge-watch des animés.

Je ne vais pas tout te spoiler mais crois-moi, **tu vas t’attacher à ces personnages**.

Pourquoi *Undertale* est un chef-d'œuvre

- Parce que **chaque choix compte**.
- Parce que **l’humour et l’émotion se mélangent sans prévenir**.
- Parce que **la musique** est incroyable (Toby a aussi composé la BO).
- Parce que c’est **un jeu qui te parle, qui se souvient des précédentes parties, qui te juge ou te pardonne**.

Ma conclusion de Sensei du pixel

Undertale, c'est un jeu simple en apparence, mais **profond, drôle, triste et complètement fou**. C'est une expérience qui **te regarde jouer et te fait réfléchir** à qui tu es vraiment.

Alors la prochaine fois que tu entres dans un jeu, demande-toi pas seulement "Est-ce que je vais gagner ?" Mais demande-toi :

"Qui est-ce que je vais devenir ?"

En attendant je te dis au prochain numéro.

Tu le savais ? Fun fact bonus

Toby Fox a lui-même composé toutes les musiques du jeu. Il a aussi participé à la musique de Pokémon Épée et Bouclier. Oui, *Undertale*, c'est du sérieux.



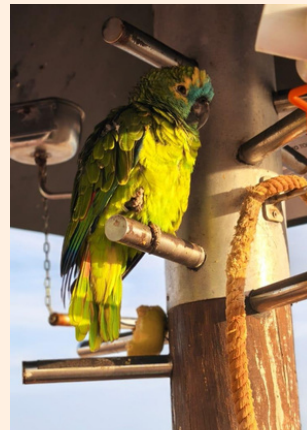
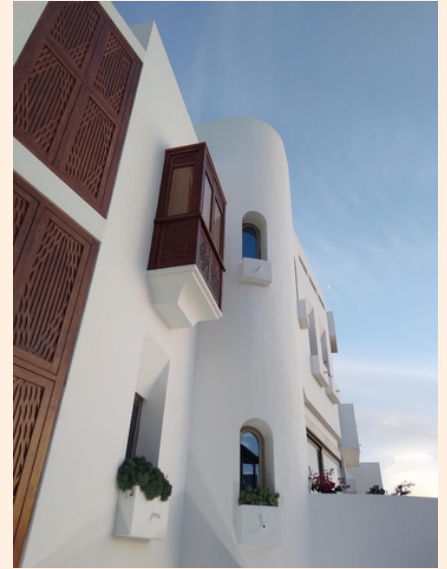
L'EXPO PHOTO à TRAVERS LE MONDE

Par
Amélie

LES CANARIES - LANZAROTE



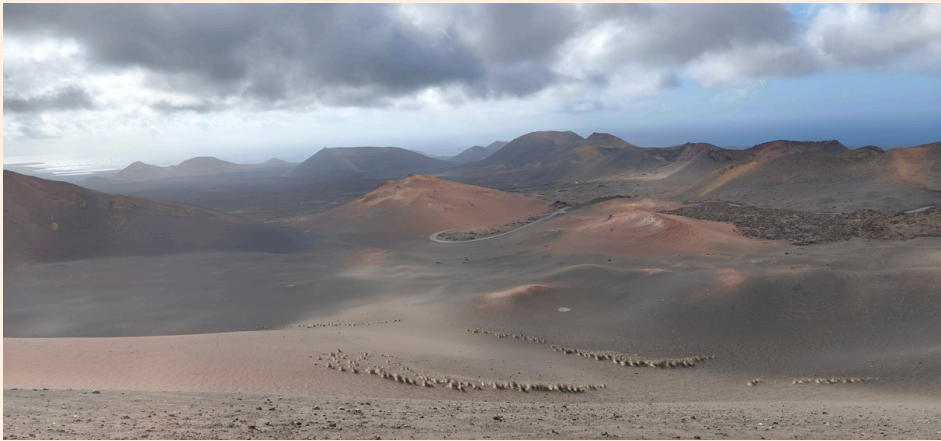
Playa Blanca



Cratère du Volcan El Cuervo



Parc des volcans de Timanfaya



Los Hervideros : des grottes de laves, les pieds dans l'eau



Cesar Manrique

Né en 1919, cet artiste contemporain est originaire de l'île. Tout au long de sa vie, il a contribué à sauvegarder l'identité de Lanzarote tout en construisant de nombreux sites architecturaux en harmonie avec la nature comme Jameos del agua ou le Mirador del Rio



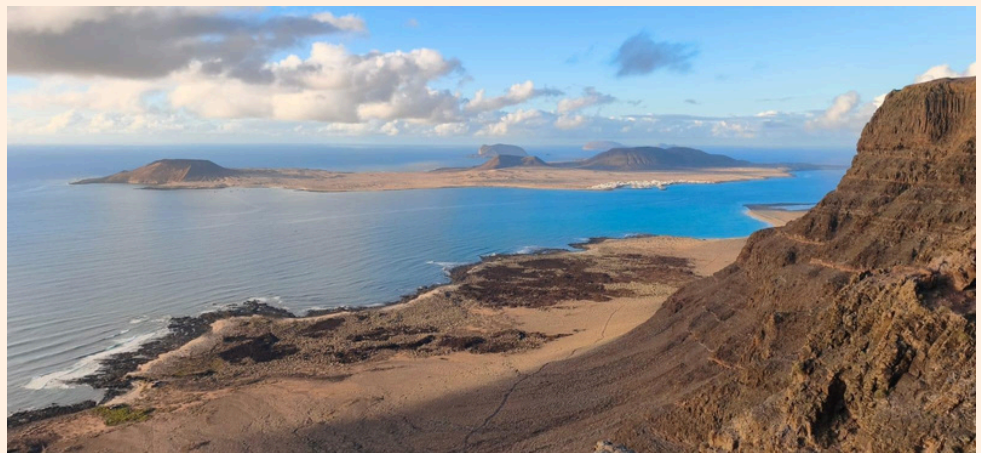
Jameos del agua

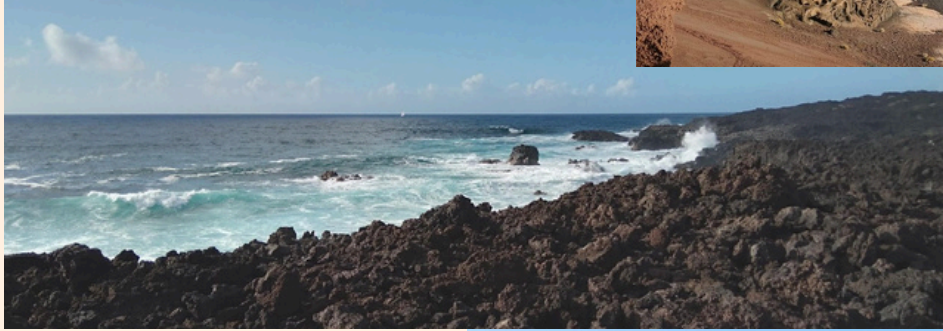
Piscine et restaurant construits par l'architecte Cesar Manrique dans un tube de lave



Mirador del Rio

Cet observatoire surplombant les falaises de Famara a aussi été construit par l'architecte Cesar Manrique





Sentier littoral entre le lac vert de El Golfo et la plage de sable noir de Playa del Paso



Plage de Papagayo



Vignes de la Geria

A Lanzarote, le climat est aride et venteux. Pour protéger les vignes du vent, les habitants creusent le sol et créent des murets circulaires en pierre



Bon retour !

REPORTAGE CULINAIRE

RECETTES DU MONDE ORIGINALES

Par
Elouan

Durant mon voyage, j'ai goûté différents plats qui m'ont bien plu.

Ici, j'ai choisi de vous en présenter 4 pour commencer pour que vous puissiez les refaire chez vous.

Voici les 3 pays des recettes que j'ai choisi:



■ La Grèce



■ La Géorgie



■ Le Pays d'Oman

Recette Grecque: LE KOULOURI

Le Koulouri c'est un pain rond recouvert de sésame.

En Turquie, il s'appelle simit (ou bien geveck, selon les régions). Ils sont plus durs qu'en Grèce.

Préparation: 15 minutes

Cuisson: 15 à 20 minutes

Portions: 6 à 10

Température du four: 190 °C

Ingrédients:

- Farine tout usage: 250 g (2 tasses + 1 cuillère à soupe)
- Levure sèche active: 7 g (2¼ cuillères à café)
- Sucre: 30 g (2 cuillères à soupe)
- Sel: 5 g (1 cuillère à café)
- Eau tiède: 180 ml (¾ tasse)
- Huile d'olive: 15 ml (1 cuillère à soupe)
- Graines de sésame: 100 g (environ ½ tasse)
- Semoule de maïs ou papier sulfurisé: pour la plaque de cuisson



Instructions:

1. Dans un petit bol, mélanger l'eau tiède, la levure et 1 cuillère à café de sucre. Laisser reposer 10 minutes jusqu'à ce que la préparation devienne mousseuse.
2. Dans un grand bol ou le bol d'un robot pâtissier, mélanger la farine, le sel restant et l'huile d'olive.
3. Ajouter le mélange levure-eau au mélange sec. Mélanger jusqu'à l'obtention d'une pâte hétérogène.
4. Pétrir la pâte sur une surface légèrement farinée pendant 7 à 8 minutes jusqu'à ce qu'elle soit lisse et élastique.
5. Graisser un grand bol avec de l'huile d'olive, y déposer la pâte, couvrir avec du film alimentaire ou un torchon humide, et laisser lever pendant 1 heure, jusqu'à ce qu'elle double de volume.
6. Préchauffer le four à 190 °C .
7. Diviser la pâte en 6 portions égales (environ 85 g chacune) ou 10 selon la taille désirée.
8. Étirer chaque portion en un boudin de 40 à 60 cm de long.
9. Former un anneau en joignant les extrémités, en les pressant fermement pour sceller.
10. Remplir un bol d'eau et tremper brièvement chaque anneau pour aider les graines à adhérer.
11. Rouler chaque anneau dans un bol rempli de graines de sésame jusqu'à ce qu'il soit entièrement recouvert.
12. Disposer les koulouris sur une plaque recouverte de papier sulfurisé ou de semoule de maïs.
13. Cuire au four pendant 15 minutes, en tournant la plaque à mi-cuisson pour une coloration uniforme.
14. Retirer du four lorsque les koulouris sont puffs et dorés.
15. **Conseils de sécurité:**
 - Utiliser une eau tiède (environ 43 °C) pour activer la levure sans la tuer.
 - Ne pas surcharger le four pour une cuisson homogène.



Images tirées du site peko-peko.fr

Recette géorgienne: LES KHACHAPURI

Le khachapuri, spécialité géorgienne, est un pain farci au fromage garni d'un œuf. Vous pouvez remplacer le fromage traditionnel par de la féta. Il a une forme de barque. Il peut aussi être nature, au fromage seul ou au boeuf. C'est le seul pain que l'on trouve en Géorgie.

(Vous pouvez le faire sans garniture.)

En voici la recette:

Préparation: 30 minutes

Temps de levée de la pâte: 2h30

Cuisson: 20 minutes

Portions: 4

Température du four: 200 °C

Ingrédients:

- 500 g de farine T 65
- 15 cl de lait entier
- 1 petite cc de sel
- 1 sachet de levure de boulanger
- 1 cc de sucre
- 3 cs d' huile d'olive
- 4 oeufs
- 200 g de mozzarella
- 200 g de feta



Recette et photos du site kilomètre-0

Recette géorgienne: LES KHACHAPURI

Instructions:

1. Préchauffez le four à 200°.
Faites tiédir le lait dans une casserole.
Mélangez-le avec le sucre et la levure
dans un saladier et laissez reposer 10 min.
2. Ajoutez progressivement la farine, l'huile et le sel.
3. Pétrissez jusqu'à l'obtention d'une pâte élastique.
Rajoutez de l'eau ou de la farine si nécessaire.
4. Couvrez et laissez lever la pâte dans un endroit chaud
pendant 1h (par exemple votre four à 30°).
5. Pétrissez de nouveau la pâte. Divisez-la pâte en quatre.
6. Sur un plan de travail fariné, étalez au rouleau
chaque boule de pâte en un cercle d'environ 20 cm de diamètre.
7. Coupez le fromage en petits morceaux.
8. Garnissez les galettes de fromage.
Mettez le au milieu et un peu excentré du bord.
Repliez les bords
- 9 Et replier chaque extrémité de façon à former
une barque ovale.
Déposez les bateaux formés sur une plaque de cuisson
recouverte de papier sulfurisé...;
10. Enfournez pendant 10 min.
A la sortie du four, cassez un oeuf sur chaque kachapuri
ou mettez le blanc d'œuf à cuire 5 minutes...
11. Ajoutez le jaune quelques minutes pour qu'il reste coulant.
Enfournez à nouveau pour 5 min en surveillant la cuisson.
12. Dégustez ce pain chaud.



Recette d'Oman: le KARAK TEA

Le KARAK est une boisson populaire au Moyen Orient. C'est un thé noir au lait très très sucré, aromatisé aux épices (cardamome, cannelle, clou de girofle).

Durant notre séjour à Oman, je l'ai goûté et je ne buvais que cela. Pour les adultes, cette boisson peut remplacer le café.

Attention: Ne faites pas le karak avec du lait de chameau car c'est trop amer même en rajoutant du sucre!!!

Préparation: 10 minutes

Cuisson: 3 minutes

Portions: 1 carafe de thé

Ingrédients:

- 2 grandes tasse d'eau
- 1 grande tasse de lait
- 2 cc de sucre en poudre
- 4 cardamomes entières
- 2 cm de gingembre frais
- 2 sachets de thé noir
- 2 bâtons de cannelle

Instructions:

1. Dans une casserole sur feu moyen, versez l'eau, le gingembre coupé en lamelles, les bâtons de cannelle et la cardamome.

2. Lorsque l'eau bout, ajoutez le sucre et les sachets de thé noir, puis laissez cuire à feu doux.

3. Laissez ensuite mijoter pendant 1 à 2 minutes. Éteignez le feu et couvrez le thé. Laissez infuser pendant deux minutes. Ajoutez le lait et porter le thé à ébullition. Laissez ensuite bouillir 1 minute.

4. Filtrez le thé et servez ce karak tea bien chaud.



VOYAGE... à BERJAYA TIMES SQUARE *Par Leighton*



Berjaya Times Square est un très grand centre commercial et il est très FUN !

Situé dans le centre de Kuala Lumpur, il est composé de deux tours jumelles et s'élève sur 19 étages. On y trouve plus de 1000 boutiques et 65 points de restauration. On peut y acheter des vêtements, des produits de beauté, des jouets, mais aussi se faire une manucure, un massage ou une coupe de cheveux. Avec tout ça, on en a du choix !

Il y a aussi beaucoup de choses à faire avec les enfants, par exemple d'énormes structures de jeux intérieures, des arcades de jeux vidéo... C'est trop rigolo !

Le moment que j'ai préféré passer à Berjaya Times Square, c'est quand j'ai fait des parties de laser tag et de VR (réalité virtuelle) au milieu des zombies avec mon père. Une journée inoubliable !

Mais il y a autre chose à Berjaya Times Square qui vaut le détour. Quelque chose que l'on ne s'attend pas à trouver dans un centre commercial : UN PARC D'ATTRACTIONS ! Et oui, il y a un véritable parc d'attractions là-bas et j'ai eu la chance d'y aller. Je suis monté dans un bateau de pirates à bascule, un bus fou qui montait et descendait, j'ai parcouru un circuit dans une forêt imaginaire. Mais ce que j'ai le plus aimé, ce sont les attractions à sensations fortes : ça tourne, ça s'envole, ça nous gigote dans tous les sens. Sensationnel !

Si vous passez par Kuala Lumpur, c'est un incontournable, encore plus pour les enfants et les adolescents !



Et voilà, c'est déjà la fin de l'article... mais à bientôt dans le prochain !

3. L'ASILE TRANS-ALLEGHENY LUNATIC

Emilia est une jeune chasseuse de fantômes. Un jour, elle a reçu un collier magique lui permettant de se téléporter dans des lieux hantés. Ses parents sont morts lors du nouvel an chez des amis : la maison où se déroulait la fête a explosé. Adrien et Miriam, son oncle et sa tante, l'ont adoptée.

Aujourd'hui, c'est le premier jour des vacances de Noël. Emilia en profite pour faire une grasse matinée. "Emilia ! Il est déjà 12h, il est largement le temps de prendre ton petit déj !" crie Miriam en bas de l'escalier.

"Oui... j'arrive", soupire Emilia.

Emilia s'enfonce dans le canapé pour grignoter une tartine beurrée devant sa série préférée. Quand le générique apparaît à l'écran, elle file à l'étage enfiler un pull douillet.

Sur son bureau, son devoir d'EMC la nargue. Elle doit le rendre à la rentrée. Le sujet ne l'inspire pas : « Décrivez un établissement de santé mentale. Présentez l'organisation de ses espaces intérieurs et expliquez comment ces aménagements contribuent au bien-être et à la prise en charge des patients. Vous pouvez faire des recherches sur Internet ou consulter des sources fiables pour vous aider. »

"Ohhh nan... Je veux juste me poser et jouer à Minecraft !!! J'ai la flemme de faire ce devoir..."

- Emilia, lance Miriam en entrant dans la chambre, si tu as des devoirs ça serait bien de les faire aujourd'hui, car tu sais qu'après nous allons fêter Noël avec toute la famille. Et puis comme ça, tu seras tranquille le reste des vacances !

- Quoi ?! Bon... D'accord... Je vais le commencer.

Emilia s'affale sur sa chaise, attrape un stylo et note ses premières idées au brouillon. Elle souffle d'ennui, ouvre son ordinateur, est tentée de lancer Minecraft, mais elle résiste et se lance dans une recherche internet. Après une demi-heure, elle n'est pas beaucoup plus avancée. Elle se dandine, entortille une mèche de cheveu, marmonne, grommelle...

"Emilia !

La voix de son oncle l'a fait sursauter.

- À table !

- Quoi ?! Mais... Je viens à peine de commencer...

Pendant le repas, Emilia a l'estomac noué et n'arrive pas à apprécier ses macs and cheese. Elle ne fait que de penser à son devoir. Soudain le téléphone sonne.

"Allo ? demande Emilia

- Coucou Emilia ! C'est Diana ! Comment se passe le début de tes vacances ?

- Bah avec le devoir d'EMC, c'est la cata ! J'ai aucune idée, j'ai la flemme... Pour l'instant, je n'arrive pas à profiter de mes vacances ! Et toi, tu l'as commencé ?

- Bah justement mon oncle qui est psychiatre m'a proposé de venir avec lui dans l'hôpital où il travaille. Je vais en découvrir tous les secrets ! Donc je pense que demain j'aurais fini le devoir !

- Trop d'chance ! J'suis dégoutée de n'avoir qu'internet pour faire mon devoir !

- Ah zut ! Bon courage alors ! Ah... Je dois y aller, mon oncle est arrivé !

Diana raccroche.

Emilia décide de chercher encore sur internet un hôpital qui pourrait être assez intéressant pour sa rédaction. Soudain, elle tombe sur l'asile Trans-Allegheny Lunatic.

Il est hanté en plus, super ! Mais à part une petite page Wikipédia, y'a rien d'autre...

Un sourire malicieux s'affiche sur son visage.

Pas le choix, je dois y aller avec mon collier magique !

Emilia sautille d'impatience : elle a finalement trouvé un moyen amusant de faire son devoir ! Pour préparer sa visite, elle s'empresse de lire l'article.

L'asile Trans-Allegheny Lunatic se trouve à Weston aux USA. Il a été ouvert de 1864 à 1994. C'est le plus grand bâtiment en maçonnerie de pierre taillée à la main d'Amérique du Nord. L'hôpital a aussi servi de poste militaire pendant la guerre civile. Il ferme en 1994 à cause du mauvais traitement des patients et de la surpopulation. Des centaines de patients sont morts en raison de conditions de vie déplorable, de surpopulation et des mauvais traitements. Il y en a aussi qui sont morts lors d'opérations médicales brutales telles que la lobotomie ou même d'électrochocs.

Ah oui quand même ! s'exclame Emilia.

Maintenant, l'hôpital est connu pour être l'un des lieux les plus hantés des Etats-Unis. C'est devenu une attraction touristique. Les visiteurs disent entendre des voix, des murmures, des bruits de pas, et même des hurlements et des portes qui claquent. Il paraît que certains ont vu des objets bouger et ont senti la présence de forces surnaturelles.

J'espère ressortir vivante de cet hôpital, ricane Emilia.

La nuit tombe, tout le monde dort sauf Emilia qui s'apprête à partir.

Elle attrape son collier magique, son sac et chuchote :

À l'asile Trans-Allegheny Lunatic.

Le collier l'aspire, puis la rejette au cœur de l'hôpital.

La lumière de la pleine lune traverse les vitres et guide Emilia jusqu'aux chambres. Elle avance dans le couloir, se frayant un chemin entre les débris éparpillés au sol. Du verre éclaté, des cloisons effondrées, des chaises rouillées, du matériel médical éparpillé... ça ressemble plus à une décharge qu'à un hôpital !

Un claquement de porte suivi d'un hurlement la fait sursauter.

"Qui est là ? Êtes-vous un patient décédé ?" demande Emilia.

Aucune réponse.

Emilia empoigne ses bâtons de sourcier pour faciliter la communication avec le fantôme et se présente :

"Bonjour. Je m'appelle Emilia. Ne vous inquiétez pas, mon matériel n'est pas dangereux. Êtes-vous un patient ? Si oui, tournez le bâton de ma main gauche, sinon tournez l'autre."

Celui dans sa main gauche se met à pivoter doucement.

Emilia décide alors de prendre son enregistreur vocal.

J'ai maintenant un appareil qui va vous permettre de parler avec moi.

"Comment vous appelez vous ?

La voix d'un homme se fait entendre :

- Je...Je m'appelle Eugene. Je peux savoir pourquoi tu es ici ?

- Enchantée, Eugene ! Je suis ici pour visiter, je ne vous veux aucun mal. Pouvez-vous répondre aux questions suivantes ?

- D'accord, je veux bien...

- Puis-je savoir comment vous êtes mort ?

- J'ai subi des électrochocs. Mon corps n'a pas supporté. Nos conditions de vies étaient déplorables, on était maltraités.

- Maltraités ? Mais je croyais qu'on vous soignait, que vous étiez malades...
- Certains étaient psychologiquement fragiles, d'autres complètement déséquilibrés, voire réellement méchants. On nous infligeait des traitements cruels : contention, électrochocs, lobotomie... Toute cette maltraitance ne nous a pas aidés. Moi... j'étais juste un adolescent difficile.... Je n'aurais jamais dû être interné...
- Ah... Je suis désolée, je ne pensais pas que votre passé était aussi dur...
- Ne t'inquiète pas. Maintenant je suis libre. Ah et d'ailleurs, prends garde, des fous rodent encore dans les couloirs.
- Des fous ? Qui sont...

Un hurlement terrible retentit.

- Il est là !! Cache-toi ! Pars ! implore Eugene.
- Attendez ! Ne me laissez pas seule ! "

Tout à coup, la pièce se rafraichit, un souffle glacé frôle Emilia. Elle s'apprête à s'enfuir lorsqu'elle est propulsée au sol. Des bouts de verre lui griffent le bras, elle n'a pas le temps de se relever qu'on lui attrape le t-shirt et qu'on la soulève. Une force invisible la suspend à un mètre du sol.

"Lâchez-moi ! Laissez-moi !! A l'aide !!! hurle Emilia en se débattant."

Une voix grave résonne dans son enregistreur vocal.

"Pourquoi vous nous avez fait ça ?! Vous nous avez massacrés et vous revenez discuter avec nous ? Vous allez subir le même traitement !

- De quoi parlez-vous ? Je n'ai rien à voir avec ça ! Je ne suis qu'une simple chasseuse de fantôme ! D'un coup une deuxième voix apparait.

- Va-t'en, Walter ! Laisse-la tranquille ! Elle n'a rien fait !

- Eugene ! s'écrie Emilia. C'est toi ? Merci d'être revenu !

Les pieds d'Emilia heurtent le sol brutalement et la présence surnaturelle disparaît.

- Merci ! Merci infiniment, Eugene !

- Y'a... Y'a pas de quoi... Je ne pouvais pas t'abandonner ! J'ai pris mon courage à deux mains et j'ai affronté Walter ! Il est complètement fou. Il a de gros problèmes mentaux.

- Bon, je crois que je ne vais pas tarder. Je finis de visiter et je rentre chez moi !

- D'accord. Merci de ta visite ! C'était un réel plaisir de te rencontrer.

- Pour moi aussi. Au revoir, Eugene !

- Au revoir, Emilia !

Emilia fait un dernier tour de l'hôpital. Les pièces sont toutes très sales et les meubles sont sens dessus dessous. Elle ne trouvera rien de plus.

À la maison ! ordonne Emilia à son collier.

Emilia est téléportée chez elle.

Le lendemain, elle est très inspirée par l'histoire d'Eugene et termine son devoir en abordant l'amélioration des conditions de vie et des traitements des patients en psychiatrie. A présent, elle peut vraiment profiter de ses vacances !

Cher lecteur, j'espère que cette folle aventure t'a plu ! Je t'attends pour une nouvelle aventure très bientôt. Au revoir !



UNE PASSION : L'AQUARELLE

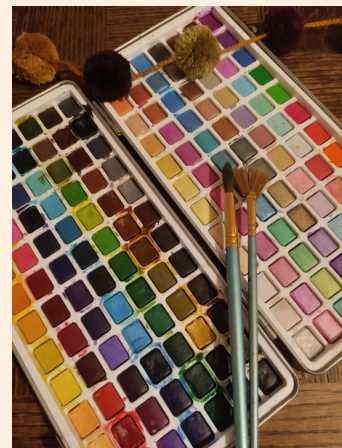
Par
Amalia

Bonjour ! Aujourd'hui je vais vous parler d'une de mes passions : l'aquarelle !

Présentation

L'aquarelle ressemble à de la peinture. Elles peuvent toutes les 2 s'étaler sur des feuilles en papier avec un pinceau et on peut nettoyer le pinceau avec de l'eau, mais ce n'est pas pour autant la même matière et on ne peut pas les utiliser de la même manière. Pourquoi ? Parce que la peinture est plus solide et opaque quand on l'étale et elle n'a pas besoin d'eau.

L'aquarelle, au contraire, est plus solide au début, mais quand on pose dessus un pinceau avec de l'eau, on peut constater qu'elle devient liquide et qu'elle est plus transparente. Elles ont aussi besoin de différents types de feuilles. Si vous faites de l'aquarelle sur une feuille trop fine, le papier va se froisser, se trouer ou encore devenir presque transparent et fragile.



Types d'aquarelle et astuces

Il y a différents types d'aquarelle. Par exemple l'aquarelle abstraite, des portraits, des paysages ou encore des natures mortes. On peut aussi reproduire un endroit où l'on est déjà allé.

Personnellement, je préfère peindre à l'aquarelle des animaux.

Avant de commencer à mettre les couleurs, il est préférable de tracer d'abord le dessin au crayon pour avoir les bonnes dimensions et pouvoir effacer si on se trompe. Une fois qu'on met l'aquarelle on ne peut plus effacer. De nombreux professionnels dessinent aussi d'abord au crayon, puis ils effacent ensuite un peu la trace pour qu'on ne la voie pas avant de mettre l'aquarelle.

À la fin de votre aquarelle, pour la rendre plus précise, vous pouvez rajouter des touches de crayons de couleur pour faire plus foncé ou plus clair à certains endroits, des petites touches de peinture pour un rendu plus intense, ou vous pouvez aussi ajouter du marqueur de type Posca pour bien faire ressortir le blanc, le noir, etc. Par exemple, sur l'aquarelle du renard, j'ai rajouté des touches de Posca blanc pour un rendu plus féérique. Ou encore dans les yeux de la grenouille, j'ai mis un peu de peinture noire pour créer un regard plus intense.



Bienfaits

L'aquarelle peut être très relaxante. Elle permet aussi de travailler avec les mains et d'être détendu tout en étant concentré. L'aquarelle est une activité manuelle avec laquelle on peut prendre du temps pour soi pour se détendre. Entre des coups de pinceau réguliers et de belles couleurs un peu partout, on peut vite créer de belles choses ou de bons souvenirs.

Vous n'êtes pas obligé de peindre quelque chose de parfait, vous pouvez juste mettre des coups de pinceau réguliers, observer les couleurs qui s'étalent sur la feuille... On peut se sentir libre de dessiner ce que l'on veut, ou juste créer de belles choses grâce à votre pinceau et aux couleurs.

Couleurs et mélanges

On peut faire des mélanges de couleur très facilement avec l'aquarelle. Prenons par exemple un mélange très basique, le noir et le blanc. Si on les mélange ça fait du gris.

Avec l'aquarelle c'est la même chose : imaginons que vous voulez faire un ciel noir-gris et blanc. Alors vous allez mouiller le pinceau de votre choix, vous allez le mettre sur la couleur noire et vous allez le mettre en haut de votre feuille. Ensuite vous nettoierez votre pinceau et vous répétez le même processus avec le blanc et vous le mettrez en bas de la feuille. Ensuite passez le pinceau entre les 2 couleurs plusieurs fois, ce qui va créer du gris, et vous aurez un beau ciel noir dégradé de gris et de blanc.

Les 3 couleurs primaires sont : le jaune, le rouge et le bleu. En les mélangeant, on obtient à partir de ces couleurs primaires les couleurs secondaires : l'orange (jaune + rouge), le vert (jaune + bleu), et le violet (bleu + rouge). Ensuite à partir des couleurs secondaires, vous pouvez obtenir des centaines d'autres couleurs !

Avec la multitude de couleurs existantes, on peut penser que ce n'est pas la peine de mélanger les couleurs. Pourtant, beaucoup de gens utilisent des couleurs mélangées et non pures pour un résultat plus abouti.

L'importance de l'eau

L'eau est un élément essentiel dans l'aquarelle. Elle permet d'obtenir des effets uniques et subtils, mais elle peut aussi entraîner des fuites incontrôlées et des éclaboussures indésirables. Maîtriser l'eau est crucial pour obtenir des résultats précis et harmonieux.

L'eau joue plusieurs rôles :

- Dilution des pigments : elle adoucit les pigments pour créer des teintes plus claires.
- Transparence et luminosité : en régulant la quantité d'eau, vous contrôlez la transparence et l'éclat des couleurs.

Il existe encore beaucoup d'autres rôles à connaître.

Le pinceau est également un élément très important pour réguler la quantité d'eau dans votre aquarelle. Je vais vous donner 3 astuces pour doser la bonne quantité d'eau dans votre pinceau :

- Pinceau humide, non trempé : trempez le pinceau dans l'eau, mais essorez-le légèrement avant de l'appliquer sur le papier pour éviter les flaques.
- Contrôler l'humidité du pinceau : si vous voulez des bords nets, utilisez un pinceau légèrement humide. Pour des effets plus diffus, chargez le pinceau en eau.
- Utilisez une éponge : une éponge permet d'enlever l'excès d'eau du pinceau sans pour autant le sécher complètement.

Technique du mouillé sur sec et du mouillé sur mouillé

Voici 2 techniques pour peindre à l'aquarelle qui dépendent directement de la quantité d'eau utilisée. Je vais vous expliquer comment vous en servir :

- Mouillé sur sec : Pour obtenir des lignes nettes et des formes bien définies, il faut peindre sur un papier complètement sec. Cela permet de mieux contrôler les couleurs et d'éviter qu'elles ne se mélangent involontairement.
- Mouillé sur mouillé : humidifier le papier avant d'appliquer la couleur permet des transitions plus douces et des effets de fusion entre les teintes. Attention à ne pas saturer le papier, car trop d'eau peut provoquer des flaques difficiles à maîtriser ou encore trouser le papier.

La patience

La patience est essentielle dans l'art de l'aquarelle. Imaginons que vous êtes pressé et vous ne laissez donc pas le temps à votre première couche de couleurs de sécher correctement. Vous commencez directement à rajouter une deuxième couche avec de la précision et des couleurs plus intenses. Que va-t-il se passer ?

Ce qui se passera, si vous voulez par exemple tracer une ligne précise sur des couleurs qui n'ont pas encore séché, c'est que la ligne va baver sur les côtés et elle deviendra trop grande et incontrôlée. Elle va aussi s'éparpiller sur une bonne partie de votre création et donc, mettre des couleurs non désirées dans des endroits qui étaient censés garder leurs couleurs initiales.

Il est donc très important d'être patient et d'avoir du temps devant vous pour finaliser votre aquarelle sans accident ! Bien sûr, il y a différentes techniques pour accélérer le processus de séchage. Je vous en donne une que j'utilise très souvent et qui est très simple : le sèche-cheveux ! Comment l'utiliser ? il suffit de le tenir au-dessus de votre aquarelle à une distance d'environ 30 cm en le réglant à la puissance minimale et avec la chaleur au minimum.

Attention : il ne faut pas trop le rapprocher de la feuille au risque de déplacer les pigments vers des zones non voulues et de les mélanger. Il faut aussi que le sèche-cheveux reste bien au-dessus de l'aquarelle et pas sur le côté, car ça pourrait aussi déplacer les couleurs. Il ne faut pas que sa puissance soit trop forte ni la chaleur trop intense, car ça pourrait encore déplacer les couleurs, les mélanger ou encore trop réchauffer la feuille et les pigments (risque d'accident).

Un petit mot pour conclure

L'essentiel à retenir : il faut prendre un papier de qualité et épais, bien doser l'eau pour ne pas trouser ou abimer le papier et pour ne pas entrainer des éclaboussures. On peut faire des finitions grâce aux crayons de couleur, la peinture ou des feutres. N'oubliez pas d'être patients et surtout n'oubliez pas que l'aquarelle est avant tout du plaisir ! Votre création sera unique.



INTERVIEW MÉTIER

CONSULTANTE BEAUTÉ HOLISTIQUE

Bienvenu chers lecteurs,

Aujourd'hui je vous présente le métier de consultante beauté holistique, alors vous allez me dire : c'est quoi ce métier ? et moi de vous répondre : pour vous expliquer j'ai interviewé ma maman (Oui vous avez bien lu, ma maman)

C - En quoi consiste ton métier de consultante beauté holistique ?

E - J'aide les gens à prendre soin de leur peau.

C - Que veut dire être consultante beauté holistique ?

E - Je vais t'expliquer mot par mot.

Consultante : Je travaille à mon compte pour une entreprise. Ça veut dire que je travaille à la fois pour moi-même et à la fois pour l'entreprise. Quand je vends un produit, l'entreprise me redonne une partie du prix.

Beauté : Je donne des conseils pour entretenir sa peau correctement. Pour qu'elle soit belle et en bonne santé, il existe certaines règles à respecter. Je m'occupe principalement du visage, mais aussi du corps. Une peau en bonne santé est toujours belle.

Holistique : On prend en compte toutes les habitudes de la personne ; ce qu'elle mange, ce qu'elle boit, quels produits elle utilise, etc... On lui pose des questions sur ce qu'elle voudrait améliorer sur sa peau.

Ces indications permettent de la conseiller au mieux : utiliser les bons produits aux bons moments de la journée, comment se masser le visage, quand exfolier sa peau (= enlever les peaux mortes à l'aide d'un gant en soie), je peux aussi conseiller des compléments alimentaires.



C - Peux-tu nous présenter quelques-uns des plus importants de tes produits ?

E - Oui, bien sûr.

- Pour le nettoyage du visage (toujours le soir, jamais le matin), on utilise un démaquillant gras et une lotion nettoyante douce.
- Pour les massages, on peut utiliser un ustensile spécial qui s'appelle un gua sha. Le mien est en quartz rose. C'est une pierre semi-précieuse dont les vertus sont l'amour et la guérison. On dit que c'est une pierre-doudou. Avec ce gua sha, on peut parfaitement masser les contours du visage car il est arrondi et parfaitement poli... tout doux à utiliser !
- Pour enlever les peaux mortes du visage ou/et du corps, on utilise un gant en soie de mûrier. C'est étonnant comme la soie exfolie la peau !
- Pour prendre soin de la peau de son corps, on peut utiliser la crème pour le corps, qui est à base de beurre de karité, aloe vera et huile de coco. Après la douche et l'exfoliation au gant en soie, on a une peau très douce et qui sent bon. C'est très agréable !

C - Y en a-t-il d'autres ?

E - Oui. Pour le visage principalement : sérums, crèmes, protection solaire, masque nourrissant...



Curieux/Curieuse d'en savoir plus ?...

La suite au prochain numéro. 😊

L'ÉQUIPE

Amaia, "j'ai 12 ans et j'ai voyagé pendant plus de 7 ans avec ma famille en camping-car dans beaucoup de pays. J'ai commencé à m'intéresser à l'aquarelle et à la travailler depuis 2 ans et demi. J'ai appris en autodidacte avec beaucoup de travail, de plaisir, mais aussi de gros moments de découragement! Une de mes plus grandes récompenses était quand les gens achetaient mes aquarelles dans des marchés, m'encourageaient à continuer et me faisaient de jolis compliments!

Amélie, 12ans, aime beaucoup écrire, dessiner, lire et fait de la gymnastique.

Cassandra : "Moi c'est Cassandra, qui trouve qu'un pixel bien placé, c'est plus fort qu'un effet spécial et qui commence sérieusement à aimer les jeux où une fleur peut te trahir."

Elouan, "Bonjour, je m'appelle Elouan, j'ai 11 ans, je suis en instruction en famille depuis toujours et j'ai voyagé pendant 3 ans, avec mon père, ma mère et mon petit frère. J'aime bien un jeu vidéo qui s'appelle spectrobes et j'adore les animaux. Mon préféré c'est le tigre de Sibérie. Et j'adore lire, j'ai déjà dévoré plusieurs séries. Miam !!

Leighton, Bonjour, je m'appelle Leighton, j'ai 10 ans . J'aime créer des jeux vidéo sur beaucoup de plateformes comme Scratch, Roblox studio et Python. Je voyage avec ma famille dans le monde entier ! Je suis né aux États-Unis, puis on est parti au Mexique pendant 2 ans après en Europe pendant 2 ans et maintenant on est à Kuala Lumpur en Malaisie.

Manon (maquettiste) : "J'ai 11ans, j'aime grimper aux arbres, dessiner et lire.

Meryl : "Je m'appelle Meryl et j'ai 13 ans. Je voyage beaucoup avec ma famille, j'ai habité à Singapour, aux États-Unis et au Mexique, etc... Nous sommes maintenant à Kuala Lumpur en Malaisie ! J'adore dessiner, la culture japonaise, la musique, les animaux et j'aime beaucoup 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.

Quentin, "Bonjour, je suis Quentin, j'ai 17 ans et je suis le critique manga et anime du magazine. Ces articles, je les écris depuis les quatre coins du monde où je vis avec ma famille dans un bus aménagé et en ce moment je suis en Arabie Saoudite."

