## YAZHI ET LES JEUX D'ENFANT

## **Description**

Auteur : Mari Swaruu Publié le 2 janvier 2023

Bonjour à nouveau, Je suis Mari Swaruu

Voici la premià re d'une sà erie de vidà es portant sur la vie quotidienne à bord d'un vaisseau spatial taygà etien.

Elles incluront des pensées, des conversations et des anecdotes, qui vous aideront à mieux comprendre qui nous sommes.

Bien que beaucoup d'entre elles seront partagées uniquement parce que nous voulons nous rapprocher de vous, certaines peuvent comporter un message profond et émotionnel, et d'autres peuvent même être drôles.

Voici les longs et vastes couloirs du vaisseau Toléka, qui mesure 1734 mÃ"tres de long, et qui était autrefois un croiseur de combat, un vaisseau de guerre.

Désormais converti en un vaisseau de croisiÃ"re polyvalent, capable d'opérer seul dans l'espace profond pendant des périodes de temps prolongées.

Conçu à l'origine pour un grand équipage de 1800 personnes, aujourd'hui le Toléka n'a plus que trente personnes à bord environ. C'est pourquoi ses vastes espaces sont le plus souvent déserts et silencieux.

DerriÃ"re la partie inférieure de l'atrium ou espace de vie principal du vaisseau, et en contournant une cage d'ascenseur, à côté de l'une des bibliothÃ"ques du vaisseau, nous trouverons un trÃ"s grand et spacieux musée d'art complexe et étrange, provenant de nombreux systÃ"mes stellaires que le Toléka a visités.

Bien qu'aujourd'hui ce musée contienne principalement des artéfacts de la culture actuelle de la Terre, ainsi que de ses cultures passées.

Au bout de son couloir central, en passant par une entrée voûtée, gardée par les deux anges du vaisseau Suzy gravés dans du métal de chaque cà té, vous trouverez le salon ou la salle de séjour du iardin central.

C'est un grand espace qui fait la largeur de tout le vaisseau, avec un plafond de la hauteur de deux étages, auquel sont suspendus des lustres anciens, avec un tapis bleu foncé, et qui a de nombreux canapés gris clair, comme un salon où s'asseoir pour discuter avec des amis.

Dans la partie arrià re, il y a une fontaine pour boissons sans alcool. Et sur le mur de la poupe, à l'arrià re, vous pouvez voir une série de grandes fenà tres verticales de forme ovale qui surplombent le jardin central,

se trouvant à cinq ou six mÃ"tres en contrebas.

Cet endroit est trÃ"s calme, vide et spacieux. Même s'il est également connu pour ses excellentes propriétés acoustiques et qu'il dispose d'un systÃ"me de sonorisation trÃ"s agréable, il est presque toujours silencieux.

Un jour, il y a plusieurs mois, peut-être même il y a plus d'un an, Yazhi, qui était alors âgée de neuf ans, jouait là toute seule, plongée dans ses pensées et dans son scénario, déplaçant et animant ses deux poupées préférées de 9 cm de haut appelées Jenny et Sophi, cette dernière étant clairement son alter égo.

Elle les faisait bouger en parlant à voix haute comme si elles se parlaient entre elles, en les mettant dans des maisons en carton, et dans un vaisseau spatial fantastiquement construit et détaillé, également en carton, qu'elle a fabriqués elle-même.

Elle était IÃ, seule et loin du reste de l'équipage, plongée dans sa transe, jouant et faisant des bruits de vaisseau avec sa bouche, pendant qu'elle explorait d'étranges mondes imaginaires dans sa petite tête.

Yazhi, bien que son vrai nom soit Sophia Swaruu, est une petite fille menue et de petite taille, qui aura bientà t 11 ans seulement, en mars 2023.

Elle se souvient d'une grande quantité trÃ"s trÃ"s inhabituelle de vies antérieures et dans les moindres détails.

Le bon, le mauvais et le laid. Elle seule sait de combien de vies elle se souvient, apparemment plus de 12 au moins.

De ce fait, elle se rappelle de presque tout ce qu'elle a appris durant ces vies antérieures, et toute l'expérience qu'elle a accumulée au cours de celles-ci. Ce qui fait d'elle une âme sage et très vieille.

Elle a exprimé à plusieurs reprises à quel point elle est accablée de se souvenir de tant de choses, surtout sur le plan émotionnel, parce qu'elle se souvient de tout, y compris de trÃ"s mauvaises choses comme la façon dont elle est morte à chaque fois.

Elle se souvient des lieux o $\tilde{A}^1$  elle se trouvait, des endroits o $\tilde{A}^1$  elle vivait, de ce qu'elle y faisait, de pourquoi elle riait et de pourquoi elle pleurait.

Son âme et son petit corps portent beaucoup de sagesse, mais aussi beaucoup de douleur. Car elle se souvient d'innombrables visages, des noms et tout, de ses amis et des personnes qu'elle a rencontrées à l'époque dans ses vies antérieures. Des personnes qu'elle a vu naître, grandir, avoir leurs propres enfants, vieillir et mourir.

Elle a vu cela, maintes et maintes fois.

Des personnes disparues depuis bien longtemps, oubliées dans la poussiÃ"re et le brouillard du temps.

Elles lui manquent toutes et beaucoup.

Yazhi a exprimé la charge que cela représente pour elle de se souvenir de tant de choses, et elle l'a exprimé à plusieurs reprises. C'est trop lourd pour son âme.

Et cela déconcerte beaucoup de personnes partout, surtout sur Terre, car la plupart ne peuvent pas comprendre comment une si petite fille peut détenir une telle connaissance et une telle sagesse, que l'on voit rarement, même chez les personnes plus âgées sur Terre, ainsi que chez les gourous ou les maîtres spirituels.

Ce jour-IÃ, Anéeka est allée voir comment allait la petite fille. Elle se tenait à l'entrée de la pièce à cÃ′té des deux anges Suzy et elle observait en silence comment jouait Yazhi.

Anéeka se demandait pourquoi une telle créature avec tant de mémoire et de sagesse avait encore besoin de jouer.

AprÃ"s tout, le jeu des enfants a pour finalité l'apprentissage, durant lequel l'enfant intÃ"gre dans sa personnalité ce qu'il a appris jusqu'à présent au cours de sa courte vie. Il imite et apprend à contrÃ'ler le monde qui l'entoure.

Alors pourquoi une vieille  $\tilde{A}$ ¢me dot $\tilde{A}$ ©e d'une m $\tilde{A}$ ©moire compl $\tilde{A}$ "te devrait-elle encore se comporter comme une enfant de neuf ans ?

"Pourquoi une vieille âme aussi sage, aurait-elle besoin de jouer ?" se demandait Anéeka, pendant que Yazhi continuait de jouer.

Anéeka n'a pas pu s'en empÃacher et elle a décidé de s'approcher de Yazhi pour lui demander : "Yazhi, comment vas-tu ?".

"Je vais bien, merci, pourquoi ?" répondit-elle.

"Yazhi, je peux te poser une question ?" dit Anéeka.

"D'accord, pas de problA"me" rA©pondit-elle.

"Si tu te souviens de tant de vies passées, si tu sais tant de choses sur tout, qu'est-ce que tu pourrais apprendre d'un simple jeu pour enfant ?"

Yazhi sourit, fit une grimace soucieuse, et répondit : "Je joue pour oublier."

~ Traduit par ÉloÃ⁻se Al'Cyona. Tous Droits Réservés ~

## Sources:

Anglaise : Chaîne Youtube "Swaruu Oficial"

Espagnole: Chaîne Youtube "Swaruu Oficial"