







# L'HISTOIRE DE LÉA NA MUNDO

L'histoire de Léa na Mundo  
DU MÊME AUTEUR

- **Destins liés**, ISBN-13 : 978-1706555117
- **Prisonniers de l'informel** : Vivre au jour le jour, ISBN-13 : 979-8684999666

L'histoire de Léa na Mundo

Simon Ngaka

# L'histoire de Léa na Mundo

La ville de Douala en parle encore

Saimondy

« Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction, intégrale ou partielle réservés pour tous pays. L'auteur ou l'éditeur est seul propriétaire des droits et responsable du contenu de ce livre.

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle ».

Copyright © 2022 Saimondy

Saimondy  
BP : 4310 Boulevard de la Réunification  
Deïdo Douala Cameroun

**Code ISBN : 979-8834606802**

**Marque éditoriale : Saimondy**

Dépôt légal : Juin 2022

Infographie : Saimondy

Merci surtout au Tout-Puissant.

Aussi aux familles Jengué, Meke, Kappu, Enyenguè pour leur contribution remarquable à mon développement.

À Manuella N.

Israël, Gustave et Rebecca Ngoh Jengué, Tanga Enyenguè, Ndoumbè Bellè Suzanne, Marie Louise Andoung, Koula Jengué, Djeh Jengué, Maurice Betomla, Bellè Jengué Savannah et à Taku Tarh Agnès.







# 1

Le cri réveilla tout le monde dans la maison et même les voisins. Un cri semblant sortir de la gorge d'une bête humaine impuissante devant le malheur qui vient de la frapper, qui l'a poignardée là-même où le bât blesse, là où personne ne souhaite être atteinte. Le cri a réveillé tout le monde dans cette maison où plus personne ne dort profondément depuis des mois. Où, à la moindre alerte, chacun se précipite dans la chambre de la jeune femme, exactement comme tous viennent de le faire après que le cri a déchiré la nuit tranquille. Monsieur Lambo Black avait accouru, devinant ce qui est arrivé. Sa femme Soppi Black n'a pas fini de nouer un pagne autour des reins qu'elle était déjà en larmes. Fatou, pourtant habituée à ces cris vrillant dans les centres hospitaliers, avait elle aussi tout deviné. Nusadi venait timidement après tout ce monde. Il avait été réveillé en sursaut par le cri. Tout ce dont il se rappelait est d'être allé se coucher après que Mundo a pénétré la chambre de sa grande sœur Léa. La petite Juliette quant à elle dormait les poings fermés, ne se doutant de rien de cet événement qui va tout changer dans la vie de sa famille.



## 2

Des années avant le cri qui vrilla la nuit calme, Léa et Mundo sont encore des gamins qui aiment jouer sous le soleil et sous la pluie de Deïdo. Deux gosses de familles voisines du quartier grandissant comme frère et sœur à la rue Kotto, qui se sont habitués à tout faire et à être partout ensemble. L'incroyable passion qui va naître de leur innocent attachement l'un pour l'autre sera connue dans toute la ville de Douala, et au-delà de son fleuve Wouri, comme « Munia ma Léa na Mundo », *l'histoire de Léa et Mundo*.

Très jeunes encore, Léa et Mundo se faisaient remarquer dans des lieux de jeux que seule sait créer l'imagination enfantine qui puise dans l'archétype culturel en jouant à « papa et maman », au « bandits-policiers », à « la classe » dans une école imaginaire, à « la guerre contre les ninjas », ou à « la construction », voire à « la cuisine », en imitant ce qu'ils ont vu faire les grandes personnes, qu'ils ont vécu autour d'eux, ou en imaginant un monde à eux qu'ils façonneront tels qu'ils l'aperçoivent dans leur esprit de gamins.

Cependant, même au milieu de tous les autres gosses du quartier, l'un ne jouait essentiellement que pour l'autre. Tous leurs amis n'étant là que pour meubler la galerie et pimenter leurs loisirs : histoire de rendre leurs jeux sociaux. Tout partait de l'un pour finir à l'autre. Et des fois, lorsque se pointait la bagarre, Mundo bagarrait pour deux, tandis que Léa gueulait très fort pour plus de deux. Elle était toujours prête à innocenter son acolyte. Lorsque malheureusement cela dégénérât, et que les petites querelles de gamins embrasaient tout le quartier et nécessitaient l'intervention de grandes personnes, à la bouche de plus d'un adulte l'on pouvait entendre dire que « *ceci est sans doute encore un coup de Léa na Mundo* ». En laissant les aînées prendre le relais, les deux gamins choisirent de disparaître pour ne réapparaître qu'après que tout se soit calmé.

Ces cas déplorables étaient bien rares. Il y avait plutôt de beaux moments pour ces enfants, lorsqu'avec d'autres gamins de la rue Kotto ils ramassaient tout ce qui traîne pour en faire des délices de jeux : boîtes de conserve, bouteilles de jus, bidons d'huile, de vieilles marmites et cuvettes déposées au bord du trottoir en attente d'éboueurs. Ils ramassaient aussi très souvent de vieilles chaussures de dames que Léa s'empressait de mettre avec la même peine, car si ce n'est son pied encore court qui gênait sa démarche en laissant claquer l'arrière de la chaussure, c'est le talon même de la chaussure à moitié déboîté qui allait renverser celle qui n'était pas encore faite pour de telles accoutrements. Mais la petite Léa ne se laissait pas décourager par tout ce dont elle se servait dans ses jeux pour faire son *nyanga*, sa beauté au féminin. À peine écoutait-elle les mises en garde des aînées qui craignaient pour elle une foulure ou une blessure plus grave du haut de ses talons de dix-huit centimètres. Comme il fallait s'y attendre, elle répondait à celle qui s'en mêlait un peu trop, de s'occuper de ses propres affaires. Agée de huit ans à peine, elle tenait à son autonomie. Elle voulait une vie sans trop de restrictions. Et du moment où l'on prend ses agissements pour de gamineries, ses gestes et paroles étaient là pour rappeler à qui s'y frotte trop que pour une petite fille comme elle, le jeu n'est pas toujours qu'un jeu.

À dix ans, les bords du fleuve Wouri n'avaient plus de secret pour nos deux gamins. Avec les voisins de la rue Kotto, ils allaient des fois jouer à cache-cache dans les *Matanda*, la forêt de mangroves qui court tout le long du fleuve, où ils reviennent fréquemment avec quelques écorchures, avec des bras et jambes enflés par des piqûres d'insectes, alors même que leur éco tourisme ne pénétrait jamais les profondeurs de cette forêt de lianes.

À l'image de tous les côtiers, les Deïdo communient directement avec leurs ancêtres à travers des vagues venant de très lointains rivages pour se constituer en sources de forces spirituelles intarissables. Il était fréquent de voir les Deïdo de tous les âges descendre à l'eau, s'y baigner dès quatre heures du matin

jusque tard dans la nuit au clair de la lune. Des membres du grand groupe ethnique Sawa qui ont leurs maisons à l'intérieur des terres descendaient également se ressourcer dans les vagues de ce fleuve mythique.

Avant la baignade, les enfants avaient pris habitude de jouer sur du sable fin. Ils y dessinaient toutes sortes de figurines dont ils savent seuls expliquer les formes. Dans cette longue plage de Douala, le jeu préféré du jeune Mundo était le tour du Cameroun en billes. Le parcours est dessiné à l'aide de la plante de pied qui réalise une piste zigzaguant sur elle-même. L'ingéniosité de ces gamins est si débordante qu'ils parviennent à y représenter des carrefours, des avenues, des ronds-points, de grands axes routiers avec des montées et des descentes, selon qu'ils creusent ou amassent du sable par endroits. Pour rendre le parcours intéressant, ils ont même des sanctions automatiques. Pour les obtenir, les enfants creusent par ci par là de petits trous qui mettent à la touche pour deux ou trois tours consécutifs celui qui y tombe. Le but étant de lui faire prendre du retard sur ses concurrents. La sanction la plus lourde étant de reprendre depuis la case de départ.

Dans ce jeu, des gamins se prennent pour de vrais cyclistes, avec de réels challenges. Les vélos étant de petites boules de caillasse ou de petites billes, qu'ils font avancer en tapant dessus par l'annuaire replié et maintenu en propulseur par le pouce. Le gagnant est le premier à loger sa boule dans le dernier creux symbolisant l'arrivée à Yaoundé, après avoir su jouer avec les murs érigés à certains carrefours pour faciliter les traversées, éviter les sorties de piste, à bien utiliser ses trois essais dont à droit chaque coureur à chaque fois.

Les filles n'étaient pas très acceptées dans les jeux de garçons. Elles avaient les leurs, à l'instar du *Mbang* ou clapes, que les vieilles fatiguées par le bruit des mains qui tapent l'une contre l'autre, et toutes au même moment, ont vite fait de surnommer *Mubang*, qui veut dire « bruit » en langue Duala des Sawa. Le jeu consiste à mettre face à face deux adversaires tapant chacune du creux de ses mains, paumes aplaties, tandis que les pieds dessinent

des figures géométriques ou folkloriques, collant les mouvements à la mélodie que chantent toutes les bouches des filles agglutinées autours des deux adversaires. Pour prendre la main dans ce jeu, le challenger doit sortir la même figure que le tenant du titre. La foison de figures oblige depuis des lustres à ne choisir que quatre avant la compétition : jambes écartées horizontalement, jambe soulevée gauche ou droite. Certains choisissent le saut, en décollant ses deux pieds du sol, ou plutôt en les maintenant sur terre. Chaque choix et son contraire en fait. La vaincue laisse la place à celle qui devra à son tour chercher à prendre la place du tenant du titre. Et ainsi de suite. Le clappement des mains a donc toujours fait grogner les vieilles en quête de tranquillité sur les berges du fleuve Wouri. Ce sont elles pourtant qui ont perpétué ces jeux, de génération en génération, sans que personne ne puisse en nommer l'inventeur.

Mais ce ne sont pas les seules joies des plages de ce fleuve. Il y a aussi la pêche à la ligne et au filet, du haut d'une pirogue ou sur un gros caillou. Les enfants des deux sexes se lancent constamment des défis pour qui amassera le plus grand nombre de poissons. À dix ou douze ans, un jeune sur deux, et des deux sexes, peut ramener du poisson qui va nourrir la maisonnée pour deux jours. Les enfants de Deïdo aiment bien ces jeux qui font partie de leur quotidien, de leur style de vie de riverains.

Le district de Deïdo est dans la commune de Douala 1<sup>er</sup>, région du Littoral du Cameroun. Son tracé est en damier et ses rues quadrillent des pâtés de maisons. L'on y retrouve difficilement une rue sans bitume ou sans un simple revêtement. Le quartier de Léa et Mundo est beaucoup plus connu par le nom de la célèbre rue qui y passe, Rue Kotto, et moins par celui de Bonambella, le vrai nom de ce coin. La rue Kotto est une rectiligne tirant du « carrefour 3 boutiques » à la croisée de celle traversant l'école Saint-Gérald de Deïdo. Le dimanche, dans ces rues plus ou moins bien entretenues, l'on n'est pas étonné de rencontrer des jeunes des deux sexes se livrant aisément à une partie de football, en profitant de la faible circulation des automobiles et rêvant de