

Idées de résolution pour neutraliser la plante 4C

- idée d'une plante vaudou qui cesse d'être active si une personne piquée par l'abeille est placée dans le coma
- idée de retrouver l'abeille / une autre abeille et de lui injecter un sort pour inverser l'effet de l'extension de la plante
- idée de retrouver le mage
- idée d'électrocuter la plante
- idée de tuer la plante avec du désherbant ou un projectile
- idée de creuser une galerie pour atteindre les racines
- idée de la nanotechnologie pour injecter de quoi détruire la plante

Idées de résolution pour neutraliser la plante 4B

- idée d'intervenir aux origines du mal en retrouvant le mage ou en agissant sur l'abeille à l'origine de la mutation de la plante
- intervention des quatre héros directement sur la plante
- intervention dans le château d'eau
- passage secret sous le collège (voir archives)

Idées de résolution pour neutraliser la plante 4D

- intervention directement auprès du mage
- trouver le carnet du mage (cf. idée voisine du manuscrit caché dans la médiathèque)
- injecter un produit dans la plante ou la brûler
- s'attaquer à la racine (par égouts ou galeries souterraines)
- détruire grâce à la musique
- penser à une tentative qui sera un échec

Idées de résolution pour neutraliser la plante 4A

- Ils font des tests (en amenant un échantillon de la plante au labo) puis ils trouvent que le sel fait mourir la plante / la brûle donc ils la dirigent vers la mer / de façon à ce qu'elle aille vers la mer, puis elle disparaît petit à petit / se désintègre.
- Ils utilisent des produits chimiques contre les plantes.
- Ils fabriquent une recette chimique à base de bananes et de mort au rat qui fait mourir la plante.

- La personne qui avait ensorcelé l'abeille voit l'incident dans le journal et crée alors une recette qu'il écrit sur un livre et, en allant chercher ses ingrédients, il se fait manger par la plante mais le livre avec la recette ne se fait pas manger, il tombe au sol. Les quatre personnages, en passant pour rentrer chez eux, voient le livre par terre et découvrent la recette. Ils vont chercher les ingrédients et une fois la potion créée, ils s'approchent de la plante. En s'approchant trop près, l'un d'eux se fait prendre, un autre jette la fiole de potion mais rétrécit son ami en même temps.
- Alexandre est courageux et puissant donc il s'en va vers la plante, la casse en deux et la tue.