

Fiche d'exploitation pédagogique

Pour mieux accompagner vos élèves dans la lecture de nos livres et pour entretenir le plaisir de lire.

élaborée par



DISPONIBLE
EN VERSION
NUMÉRIQUE



Collection ZÈBRE À ROULETTES

Elle offre des expériences de lecture ludiques et interactives destinées aux lecteurs et lectrices de 7 ans et plus.

Parsemés de jeux d'observation et d'énigmes, les récits transportent les jeunes lecteurs dans des univers rigolos et intrigants. Afin de les accompagner dans la lecture de romans, chaque chapitre est résumé en quelques lignes en introduction au chapitre suivant. Partez à la découverte de cette nouvelle collection dynamique et hors de l'ordinaire, qui donnera aux jeunes l'envie de dévorer les livres d'une couverture à l'autre !



Pour en savoir plus sur les créatrices et créateurs, consultez la dernière page de la fiche !

Auteurs/autrices :

Martine Latulippe
Pierrette Dubé
Valérie Fontaine
Frédéric Wolf
Pierre-Alexandre Bonin
Louise C. Bergeron
Émilie Rivard
Jocelyn Boisvert

Maison d'édition :

Bayard Canada

Année de publication :

2023

Nombre de pages papier :

138-144-144-144
144-144-144-144

Clientèle visée :

À partir de 7 ans

Illustrateurs/Illustratrices :

PisHier (Pierre Girard)
Lucile Danis Drouot
Sylvain Cabot
Thomas Blais-Leblanc
Catherine Chevarie
Philippe Germain
François Samson-Dunlop
Francie Léveillé

ISBN :

978-2-89770-717-0 / 978-2-89770-714-9
978-2-89770-720-0 / 978-2-89770-723-1
978-2-89770-761-3 / 978-2-89770-756-9
978-2-89770-750-7 / 978-2-89770-753-8

Niveau scolaire :

1^{er} au 2^e cycle du primaire

Fiche d'exploitation pédagogique

Pour mieux accompagner vos élèves dans la lecture de nos livres et pour entretenir le plaisir de lire.



📁 Thèmes à exploiter

Frousse en forêt : RANDONNÉE EN FORÊT • MÉSAVENTURE • RELATION PÈRE-FILS

Je ne m'appelle pas Coco ! : PERROQUETS • CRUAUTÉ ANIMALE • BIEN-ÊTRE ANIMAL

Bienvenue au camp Catastrophe : CAMP DE VACANCES • ÉTÉ • CAMPING

Les improbables enquêtes de Bob Lebo : ENQUÊTE • ÉCOLOGIE • HONNÊTETÉ

La bibliothèque hantée : FANTÔME • MAGIE • MYSTÈRE • MÉDAILLON • LIVRE • AMITIÉ

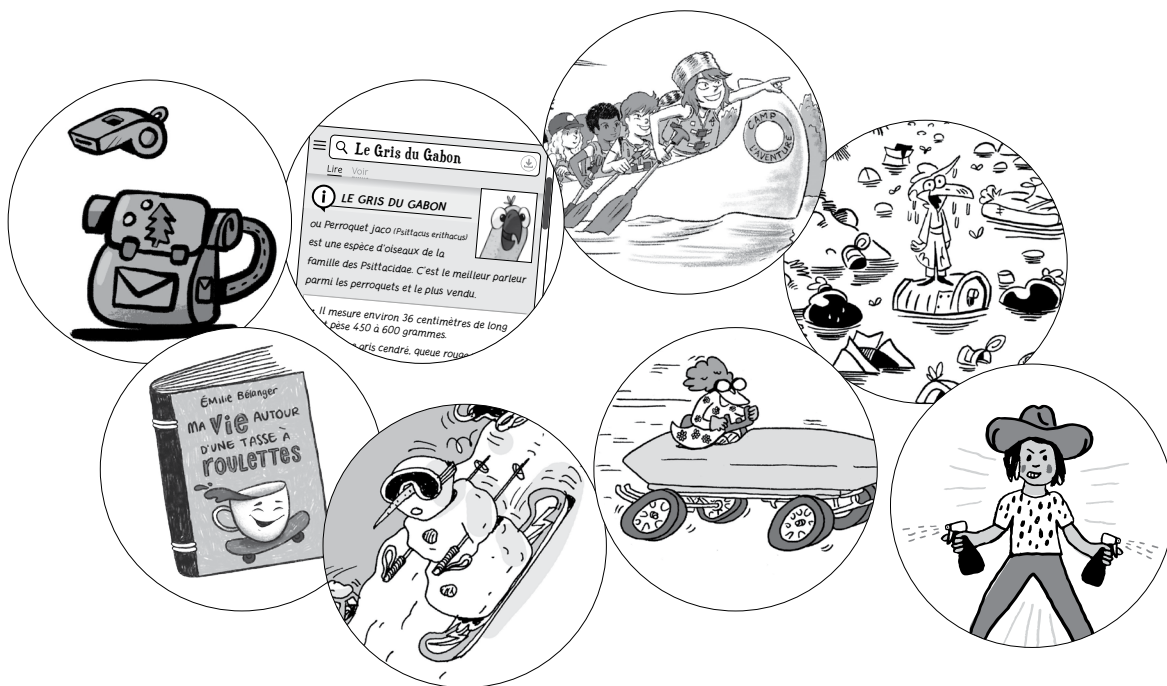
La fabuleuse fabrique de bonshommes : HIVER • BONHOMME DE NEIGE • AMITIÉ • NOËL

Petite plante deviendra monstre : CONCOURS • JARDINAGE • CARNIVORE • AMITIÉ

Gros en bibitte : DÉBROUILLARDISE • DRESSAGE • HUMOUR • AMITIÉ • INVENTION • DUEL

▶ Démarche proposée

Nous vous suggérons tout d'abord trois activités de lecture et d'écriture pour aborder la collection en classe. Ces trois activités peuvent être réalisées à partir du ou des titres de votre choix. Vous trouverez quelques activités spécifiques à chaque ouvrage sur la zone pédagogique de notre site : www.bayardlivres.ca/categorie/zone-pedagogique/zar/





Activités pour aborder la collection en classe

ACTIVITÉ 1

AVANT la lecture

- **Choisissez** un ouvrage à partir duquel travailler. Pour le titre choisi, affichez les résumés (en annexe) de tous les chapitres sur le tableau interactif (TBI) ou distribuez-les aux élèves sur un document reproductible. Mélangez les résumés.
- En grand groupe, en duo ou en solo, selon votre préférence, **demandez** aux élèves de lire les résumés et de les replacer dans l'ordre pour créer l'histoire.

PROLONGEMENT : mélangez tous les résumés des divers livres et créez une nouvelle histoire à la manière d'un cadavre exquis.

ACTIVITÉ 2

- **Choisissez** un ouvrage à partir duquel travailler. Attribuez le résumé de chaque chapitre à un élève ou à un duo d'élèves.
- **Invitez** chaque équipe ou chaque participant à écrire le chapitre correspondant au résumé.
- **Mettez en commun** tous les chapitres. Attention, le dernier chapitre n'a pas de résumé. Vous devrez déterminer, en groupe, la fin de l'histoire !
- Finalement, **comparez** le résultat au roman original !

ACTIVITÉ 3

- **Cachez** les résumés des chapitres.
- Après la lecture d'un chapitre en groupe, **invitez** chaque élève à écrire deux phrases pour le résumer.
- **Comparez** les résultats des élèves entre eux, puis au résumé du livre.



À propos des auteurs et autrices

Louise Catherine Bergeron est entrée dans le merveilleux monde de la littérature jeunesse avec l'illustration. Après avoir illustré des dizaines d'ouvrages, elle œuvre maintenant aussi en tant qu'écrivaine, avec plus d'une dizaine de romans jeunesse publiés. Elle offre des animations dans les classes de la maternelle à la sixième année, où elle contamine les jeunes au plaisir de la lecture et à la passion de la création. Chez Bayard Canada, elle a aussi publié *Le chat de madame Sonia* et *Le flocon de Noël* dans la collection Cheval masqué.

Jocelyn Boisvert écrit pour la jeunesse depuis une vingtaine d'années et a publié plus de 40 romans. Son premier livre, *Les 101 peurs du petit Robert*, lui a valu une nomination pour le prix Cécile-Gagnon. Plusieurs fois finaliste du prix du Gouverneur général, Jocelyn Boisvert a remporté en 2018 le prix du CALQ – Créateur de l'année. *Gros en bibitte* est son premier livre chez Bayard Canada.

Pierre-Alexandre Bonin est responsable de la médiation et de la sélection chez Communication-Jeunesse. Il détient un doctorat en littérature de l'Université du Québec à Montréal. Chez Bayard Canada, il a publié *Un parfum de fausses nouvelles* et *Un parfum de radio poubelle* dans la collection Zèbre, le documentaire *Montréal. 375 ans d'histoire*, ainsi que la trilogie des *Chasseurs de légendes*.

Pierrette Dubé fait des études en lettres et en traduction avant d'exercer le métier de traductrice, puis celui d'écrivaine pour la jeunesse. Dans ses histoires, la rime est souvent présente, et la fantaisie et l'humour ne sont jamais bien loin. Chez Bayard Canada, elle a entre autres publié *Au lit, princesse Émilie*, qui a remporté le Prix du livre M. Christie. Son album *Un rhume de cheval* a été finaliste au Prix du Gouverneur général 2022, dans la catégorie livre illustré.

Valérie Fontaine a publié près de 50 livres pour la jeunesse, des albums et des romans pour les petits, les grands et les adolescents. Son album **Le grand méchant loup** dans ma maison a été finaliste au Prix littéraire du Gouverneur général en 2020. Son approche simple et dynamique contamine chaque année des milliers de nouveaux lecteurs et lectrices qui tombent, avec elle, en amour avec les livres. Chez Bayard Canada, elle a aussi publié *Le monde du livre de A à Z*.

Martine Latulippe a longtemps travaillé dans les terrains de jeu et les camps de vacances, où elle inventait des histoires pour les jeunes. Elle a publié son premier roman jeunesse en 1999, et plusieurs romans et albums suivront (plus d'une centaine de titres publiés à ce jour), dont le livre *La promesse de Sam*, publié chez Bayard Canada dans la collection OSERLIRE.

Émilie Rivard a publié plus de 70 romans et albums pour les 17 mois à 17 ans, ainsi que des textes pour le théâtre, pour des magazines et pour la télévision. Elle a notamment remporté le Prix jeunesse des libraires 2018, volet Québec, 12-17 ans. Chez Bayard Canada, elle a déjà publié *Sans pause publicitaire*, *Tache de mayo et graffitis* (Zèbre), ainsi que *Spag* (OSERLIRE).

Frédéric Wolfe a scénarisé de nombreuses émissions jeunesse. Il est aussi l'auteur d'albums pour enfants, comme *Des roches plein les poches*, qui lui a valu le prix Cécile-Gagnon 2017. Son premier roman, *Tara voulait jouer*, a été finaliste au Prix du Gouverneur général.



À propos des illustrateurs et illustratrices

Thomas Blais-Leblanc est illustrateur et auteur de bandes dessinées, et il détient une maîtrise en muséologie et pratique des arts à l'École multidisciplinaire de l'image. Il participe à plusieurs événements liés à la BD et il a diversifié son activité en investissant les sphères du cinéma d'animation et de la littérature jeunesse.

Sylvain Cabot est né à Lyon, en France, où il a d'abord été apprenti coiffeur. Plus tard, il a été libraire ; pour avoir le droit de toucher à tous les livres sans se faire engueuler. Maintenant il vit, dessine et boit des cafés à Montréal. *Bienvenue au camp Catastrophe* est son premier livre publié chez Bayard Canada.

Diplômée en design graphique, **Catherine Chevarie** est pratiquement née avec un crayon à la main. Son intérêt marqué pour les livres jeunesse lui permet de s'y perdre, pour voyager dans des univers magiques. *La bibliothèque hantée* est son premier livre.

Lucile Danis Drouot est passionnée depuis toujours par le dessin et les livres pour enfants. Elle partage aujourd'hui sa vie entre le design graphique et l'illustration. *Je ne m'appelle pas Coco!* est son premier livre chez Bayard Canada.

Philippe Germain collabore depuis plus de trente ans à un nombre quasi incalculable d'albums et de romans jeunesse au Québec, apportant chaque fois sa touche d'humour unique. Chez Bayard Canada, il a illustré une dizaine de livres, dont *Opération nez perdu* dans la collection Cheval masqué.

PisHier (Pierre Girard) est illustrateur, peintre et auteur de bandes dessinées. Il a travaillé dans le milieu de l'animation web, de la publicité télé et imprimée, ainsi que pour plusieurs publications, telles que des magazines éditoriaux, des journaux, en plus de livres pour enfants. Chez Bayard Canada, il a illustré *Léo en morceaux* (coll. Le raton laveur) et *Konggg!* (coll. Cheval masqué).

Francis Léveillée travaille pour plusieurs magazines québécois, canadiens et américains, dont *La Presse*, *Urbana*, *Nuvo*, *Cottage Life* et *Nylon*. Son travail lui a valu de nombreux prix aux concours Lux, Grafi ka, Applied Arts et Society for News Design. *Gros en bibitte* est son premier livre chez Bayard Canada.

François Samson-Dunlop a notamment participé aux revues *Planche*, *Liberté*, *24 images*, *Fonte*, *Kaléidoscope*, ainsi qu'à divers projets, comme le Festival des 48 heures de la BD de Montréal et les 24 heures de la BD d'Angoulême. Sa dernière bande dessinée, *Comment les paradis fiscaux ont ruiné mon petit-déjeuner*, a été finaliste du prix Bédéis Causa.

Résumés de chapitres: *Frousse en forêt*

Chap. 1	J'ai encore fait le clown en classe et j'ai été puni. C'est l'Halloween, aujourd'hui. Au lieu de ramasser des bonbons avec mon ami, je devrai marcher en forêt avec mon père.
Chap. 2	Je n'en reviens pas d'être obligé de passer ma journée d'Halloween à marcher avec mon père. En plus, il m'a emmené dans des sentiers officiellement fermés au public!
Chap. 3	Mon père et moi, on marche dans des sentiers déserts. On est loin de ma définition d'une journée parfaite! Pourtant, Papa semble ravi, lui.
Chap. 4	Je suis complètement affolé! Pendant ma dispute avec mon père, j'ai défoncé du pied la rambarde de la vieille tour. Papa vient de tomber au sol!
Chap. 5	J'ai laissé mon père seul, inconscient, au pied de la tour, pour aller chercher de l'aide à l'entrée du sentier. Mais pour ça, il faut que je retrouve mon chemin...
Chap. 6	J'ai choisi d'avancer sur le sentier de gauche, à l'embranchement. Je veux appeler de l'aide pour mon père, mais je ne suis toujours pas certain du chemin.
Chap. 7	Je suis découragé, je tourne en rond dans le sentier. À genoux, les yeux pleins de larmes, je redresse la tête: j'ai entendu un sifflet!
Chap. 8	J'ai enfin pu retrouver mon père grâce à ses coups de sifflet. Il va bien. On est retournés à l'entrée du centre, qui n'était même pas si loin!

Fiche d'exploitation pédagogique

Annexe

Résumés de chapitres : *Je ne m'appelle pas Coco!*

Chap. 1	Je menais une vie paisible dans ma forêt avant d'être enlevé par des bandits. Enfermés dans une caisse, mes compagnons et moi avons fait un pénible voyage.
Chap. 2	La quarantaine, quel ennui ! Je me suis enfui, puis j'ai rencontré un drôle d'oiseau noir. Mais ma liberté n'a pas duré. J'ai de nouveau été kidnappé.
Chap. 3	Nick et Roger s'entêtent à m'appeler Coco. Ils essaient de m'apprendre à parler pour ensuite me vendre sur le site Kirloui. Ils me connaissent bien mal. Je ne dirai pas un mot !
Chap. 4	Ma première acheteuse, Numéro 1, me prenait pour une trouvaille exotique ! Heureusement, grâce à mon plan machiavélique en 4 étapes, j'ai réussi à quitter sa boutique.
Chap. 5	Numéro 2 m'a conduit dans son laboratoire dans le but de faire de moi un perroquet savant. J'ai eu la bonne idée d'imiter des bruits pour le rendre fou. Ce plan astucieux a si bien fonctionné que j'ai été la vedette d'une nouvelle annonce sur Kirloui.
Chap. 6	Numéro 3 m'installe dans une animalerie. J'y mène une vie paisible et je m'y fais des amis, mais ça ne dure pas... Je suis kidnappé, encore une fois !
Chap. 7	Mes kidnappeurs sont Nick et Roger, mes premiers vendeurs. J'ai pu leur échapper en alertant les pompiers, puis je suis devenu la mascotte des policiers. Mais ils n'ont pas apprécié ma compagnie et ils n'ont pas tardé à me revendre.
Chap. 8	Les acheteurs Kirloui ont continué de défiler. J'ai eu droit à un pirate, puis à un clown, et ensuite à beaucoup d'autres... jusqu'au Numéro 36.

Résumés de chapitres: *Bienvenue au camp catastrophe*

Chap. 1	Mon premier camp de vacances commence mal. Je suis séparée de ma soeur et je crains que mon moniteur soit l'homme qui me fait peur.
Chap. 2	Un groupe différent de celui de ma soeur, un moniteur qui fait peur et une seule fille pour me tenir compagnie... Décidément, ce début de camp est décevant.
Chap. 3	L'activité de rabaska s'est révélée mouvementée et traumatisante. Celle du tir à la carabine était surprenante. Je me suis découvert un talent caché!
Chap. 4	Nous sommes allés dans une grotte et Sijolie nous a raconté une histoire épeurante. À la fin de l'histoire, Dark Vador nous a fait une frousse immense. Si au moins il avait été malade pour vrai...
Chap. 5	Ma soeur Adèle a vomi, et j'ai cru que c'était la clé pour partir du camp. Raté. Ce sont maintenant des minicrapauds qui me font faire des cauchemars. Ça ne va vraiment pas!
Chap. 6	On est partis dans un campement pour dormir en forêt. Mais un orage s'annonce, et il y a un évadé de prison dans les environs : tout pour se sentir en confiance!
Chap. 7	Dark Vador a encore proposé une histoire épeurante, mais j'ai préféré me mettre à l'abri dans la tente. Pas d'évadé de prison en vue, mais c'est finalement un orage violent qui nous a attaqués.
Chap. 8	Après une guerre de boue assez drôle, le retour au camp m'apporte un certain soulagement.

Annexe

Résumés de chapitres: Les improbables enquêtes de Bob Lebo: prenez garde au chien... chaud!

Chap. 1	Bob Lebo, détective très privé, sort manger un délicieux hot-dog. Mais une tache de moutarde jaune sur sa chaussette propre va changer le cours de sa journée.
Chap. 2	Bob profite du fait qu'il est seul dans une buanderie pour laver tous ses vêtements. Une fois en culotte, il entend un cri qui lui indique la fin de cette solitude.
Chap. 3	Pour être présentable devant une dame, Bob enfle sans le savoir une de ses robes. Elle croit à un vol, mais Bob pense plutôt qu'une nouvelle enquête peut commencer.
Chap. 4	Dans son bureau avec madame Évidemment, Bob peut commencer son enquête. Parmi les indices, un rôti qui a peut-être des choses à dire.
Chap. 5	Chez madame Évidemment, Bob et sa nouvelle cliente réalisent que le rôti est disparu. Un vol a donc bel et bien eu lieu. Le boucher a peut-être des informations à partager.
Chap. 6	Après un interrogatoire, le boucher avoue un crime... avant d'enfermer Bob et madame Évidemment dans son congélateur.
Chap. 7	Pour éviter une inspection, le boucher s'enferme dans le congélateur avec nos deux héros. Lorsque la porte s'ouvre enfin, madame Évidemment reconnaît son rôti dans la gueule d'un chien et part à sa poursuite... suivie de Bob, un peu en retard.

Fiche d'exploitation pédagogique

Annexe

Chap. 8	Bob et madame Évidemment poursuivent le chien avec l'aide d'un très mauvais conducteur. Après quelques haut-le-cœur, ils repèrent le chien, qui entre dans une ruelle.
Chap. 9	Dans la ruelle, Bob tente de retrouver le chien et le rôti de madame Évidemment. Mais il trouve avant tout un géant très menaçant.
Chap. 10	Madame Évidemment laisse Bob seul dans la ruelle avec le géant après avoir récupéré son rôti. Le détective a droit à une leçon de combat qui laisse le géant blessé. Maintenant, il doit retrouver sa cliente.
Chap. 11	Bob retrouve madame Évidemment, qui s'est cachée dans une poubelle. Notre détective a ensuite droit à un tour de camion à ordures qu'il n'avait pas du tout envie de faire... Surtout que ça se termine dans la rivière.
Chap. 12	Après avoir récupéré le rôti de madame Évidemment, Bob est un héros pour elle. Ils fêteront ensemble ce soir, autour d'un souper. Yé!
Chap. 13	Bob se fait voler son pantalon par le chien et le retrouve dans la ruelle du géant. Après avoir reçu une recette et un nouvel habit, il doit aller se laver avant son souper.

Fiche d'exploitation pédagogique

Annexe

Résumés de chapitres : *La bibliothèque hantée*

Chap. 1	Yousef explore son nouveau quartier. Il est bousculé par un vieux monsieur grincheux, mais il arrive finalement jusqu'à un étrange bâtiment. Il découvre que c'est une bibliothèque.
Chap. 2	Yousef explore la bibliothèque, en se servant d'une pièce de vingt-cinq sous pour décider où aller. Dans une salle, il tombe sur une femme transparente qu'il semble être le seul à voir.
Chap. 3	Yousef fait la connaissance de madame Pauline, le fantôme de l'ancienne bibliothécaire. Elle lui révèle qu'elle a perdu un médaillon magique qui lui permet d'entrer dans les livres. Yousef propose de l'aider à le retrouver.
Chap. 4	Yousef et madame Pauline cherchent le médaillon magique dans la bibliothèque. Mais ils ne trouvent rien. Heureusement, madame Pauline a une nouvelle piste.
Chap. 5	Yousef se rend seul à la librairie de monsieur Lapointe, qu'il suspecte d'avoir volé le médaillon. Le vieux libraire se montre menaçant, mais le garçon comprend qu'il n'a pas encore mis la main sur le bijou.
Chap. 6	Yousef pense que le médaillon pourrait se trouver chez madame Pauline, mais il ne connaît pas son adresse. Il retourne voir la bibliothécaire fantôme qui lui apprend qu'ils sont voisins. Madame Pauline en profite pour mettre Yousef en garde contre monsieur Lapointe.
Chap. 7	Yousef se rend chez madame Pauline pour y chercher le médaillon. Mais monsieur Lapointe, le vieux libraire, arrive au même moment et réussit à l'enfermer dans le grenier.
Chap. 8	Yousef est prisonnier du grenier de madame Pauline. Il fouille la pièce pour trouver un moyen de s'échapper, et découvre le médaillon. Il s'en sert pour entrer dans le roman préféré de madame Pauline, dans l'espoir de la contacter.

Résumés de chapitres : *La fabuleuse fabrique de bonshommes*

Chap. 1	Paul repense aux débuts de La fabuleuse fabrique de bonshommes et tente d'expliquer pourquoi elle n'existe plus.
Chap. 2	Paul, Luis et Kim démarrent La fabuleuse fabrique de bonshommes. Ils ont confectionné un énorme bonhomme de neige pour annoncer leurs services aux gens du quartier.
Chap. 3	Le trio décroche une première commande pour fabriquer... une glissade. Un malheureux accident arrive, mais leur cliente ne s'en tire pas trop mal.
Chap. 4	Les amis acceptent de fabriquer un fort pour des triplets qui leur font passer un mauvais quart d'heure. Quand le calme revient, Luis se rend compte que son chien a disparu.
Chap. 5	Après une course effrénée, Luis récupère Pablo des mains des triplets, mais les amis ne reçoivent pas le paiement qu'ils espéraient pour la construction du fort.
Chap. 6	Les amis décrochent enfin une commande pour des bonshommes de neige. Malheureusement, le client est étrange et l'endroit leur donne froid dans le dos.
Chap. 7	Pablo refuse de s'approcher de la maison. Les amis commencent à travailler sur leur commande. Le client fournit des vêtements: de vieilles capes pour habiller les bonshommes de neige.
Chap. 8	Luis semble possédé. Un blizzard surnaturel menace de tout engloutir. Pablo sauve son maître, et les amis s'échappent de justesse.

Résumés de chapitres : *Petite plante deviendra monstre*

Chap. 1	Je suis bien décidée à gagner le concours d'Expo-sciences grâce à mon projet de plante qui aime la musique. Est-ce que j'arriverai à gagner contre Ludovic ? Je crois que oui !
Chap. 2	Madame Germaine n'a pas voulu me donner une de ses plantes, mais ce n'est pas grave. Avec la graine que j'ai empruntée (bon, peut-être volée...) et le terrarium que j'ai fabriqué, j'ai maintenant un petit bout de plante pour mon expérience !
Chap. 3	Les résultats de mon expérience sont très, très étonnants ! J'ai appris que ma plante trouvait le jazz plutôt ennuyant, qu'elle aimait bien le classique, mais pas vraiment le rock'n'roll. Surtout, j'ai appris que le heavy métal pouvait transformer les végétaux... en dangereuses plantes carnivores !
Chap. 4	Maintenant que j'ai une plante carnivore domestique, j'ai de gros défis : bien la cacher à mes parents, comprendre ce qu'elle mange et... ne pas me faire dévorer !
Chap. 5	J'ai enfin trouvé un menu qui plaît à ma plante : un mélange de pois chiches, de thon en boîte et de beurre d'arachide. Voilà un problème de réglé ! Mais j'ai un autre souci : madame Germaine semble se douter que j'ai volé des graines chez elle et elle m'espionne...
Chap. 6	J'ai réussi à apporter Céline la plante jusqu'au gymnase de l'école, où se tiendra le concours d'Expo-sciences. C'est là que j'ai eu une première mauvaise surprise : Ludovic a copié mon projet ! Mais Céline attire beaucoup plus de curieux que son poisson rouge, Vivaldi...
Chap. 7	Céline a causé une catastrophe à l'Expo-sciences. Tout ça à cause de Ludovic ! Heureusement, il n'a pas gagné. Mais moi non plus, et j'en suis bien déçue.
Chap. 8	Céline la plante carnivore était trop dangereuse. Je devais la donner à quelqu'un qui saurait s'en occuper. Mais il était hors de question que je la laisse à un vilain scientifique prêt à la transformer en nettoyant pour les vitres ! Heureusement que madame Germaine a bien voulu l'adopter.

Résumés de chapitres: Gros en bibitte

Chap. 1	Pendant que mes parents assistent à une cérémonie, je suis coincé avec Rachel, ma gardienne mal-aimée. Heureusement, ma meilleure amie passe aussi la soirée à la maison.
Chap. 2	Avec Mélie, on utilise l'Expander XXL-666 pour faire grossir une miette de biscuit, mais une mouche se glisse à l'intérieur de la machine... et en ressort énorme !
Chap. 3	Un bruit suspect au sous-sol attire notre attention. En ouvrant la porte, on libère la mouche devenue encore plus grosse. Après avoir emprisonné l'insecte dans une pièce, on se retrouve aux prises avec une bibitte encore plus redoutable : un maringouin géant !
Chap. 4	Je me bats contre le moustique ninja. Mélie réussit à le repousser en l'arrosant de liquide nettoyant. Soudain, un cri retentit dans la salle de bains...
Chap. 5	Après avoir trouvé le maringouin dans une immense toile d'araignée, Mélie et moi devons maintenant affronter une gigantesque créature à huit pattes...
Chap. 6	Tant qu'il y a de la musique, la méchante araignée danse, nous laissant tranquilles. Mais en retournant à la cave, nous tombons sur une guêpe géante qui cherche la bagarre...
Chap. 7	Après avoir amadoué la guêpe en lui offrant un repas bien sucré, nous découvrons que la mouche s'est évadée de la maison. On doit l'arrêter avant qu'elle sème le chaos dans le quartier !
Chap. 8	Avec Mélie, on parvient à capturer la mouche et à ramener l'araignée dans la maison. À présent, tous les insectes géants sont sous contrôle.