



Gaspard, 10 ans

Voyageur du temps

Michèle et Vincent Chevalier · Famille Chevalier · 77 pages, couleurs · ISBN 979-8285022701

Un roman illustré court, en six chapitres, qui emmène un garçon de dix ans chez les dinosaures, sur le chantier d'une pyramide, dans la Florence de Léonard de Vinci et dans un dojo de samouraïs — avant un retour par le Tokyo d'aujourd'hui. Chaque étape est suivie, en fin de livre, d'un résumé historique, de faits insolites et d'un quiz.

Cette fiche propose un parcours de lecture en six séances, des questions de compréhension avec leurs réponses, des pistes de débat et d'écriture, et un cahier de l'élève photocopiable (quiz, frise, vocabulaire, atelier d'écriture, corrigé).

Niveau

Lecture autonome dès le CE2 ; lecture offerte possible dès le CE1. Vocabulaire soutenu mais expliqué en notes de bas de page.

Durée

Six séances de 30 à 45 minutes, un chapitre par séance, plus une séance d'écriture. Le livre se lit en trois heures environ.

Domaines

Français (compréhension, lexique, écrit), Histoire (frise, quatre civilisations), EMC (courage, respect, honneur), Arts (Léonard de Vinci).

Pourquoi ce livre en classe

Le héros n'est pas un surdoué : Gaspard est timide, il a mal écouté le cours sur les dinosaures, il perd au premier tour du tournoi de samouraïs. Ce sont ses erreurs et sa curiosité qui font avancer l'histoire — un point d'appui précieux pour les lecteurs qui « n'aiment pas trop lire ».

Les quatre époques sont racontées de l'intérieur, par des rencontres (un scribe, Léonard, un maître de sabre) plutôt que par des exposés. Les compléments documentaires de fin de livre permettent de passer naturellement de la fiction à l'histoire.

Résumé, personnages, structure

Résumé

Pour ses dix ans, Gaspard reçoit de sa grand-mère une vieille montre dorée qui appartenait à son grand-père Théophile, un aventurier. Elle semble arrêtée, et Mamie ne dit qu'une phrase mystérieuse : « Si dans le temps, un jour, tu te sens perdu, un bouton bien caché tu trouveras, appuie sans crainte, et vers chez toi tu seras guidé. » Le soir, agacé, Gaspard tourne la molette — et se retrouve dans une jungle peuplée de dinosaures.

De la préhistoire à l'Égypte des pharaons, de Florence à la Renaissance au Japon des samouraïs, chaque tour de molette le sauve d'un danger et l'emporte ailleurs. Il apprend les hiéroglyphes auprès d'un scribe, fuit une momie, fait réparer sa montre par Léonard de Vinci, perd un tournoi au katana de bois mais gagne l'estime d'Ikaru. Quand la montre s'affole et le dépose dans le Tokyo d'aujourd'hui, il se souvient de la phrase de Mamie, trouve le bouton caché et rentre chez lui — décidé à devenir, comme son grand-père, un aventurier du monde.

Les personnages

- **Gaspard**, dix ans, timide, curieux, « fort en géométrie » et « super fort sur console ».
- **Mamie**, toujours en retard, qui offre la montre et son énigme.
- **Théophile**, le grand-père aventurier, absent mais présent par la montre.
- **Le scribe** égyptien et **la momie** qui « fait ce voyage depuis bientôt mille ans ».
- **Julia**, la Florentine à la robe rouge, et **Léonard de Vinci**.
- **Le maître de sabre** et **Ikaru**, vainqueur du tournoi, qui offre son tsuba.
- **La maman**, qui ne remarque rien et réclame une chambre rangée.

Structure

Chapitre	Pages	Époque
1. Le cadeau d'anniversaire	4-9	Aujourd'hui, le village
2. À l'aube des temps	10-18	Le temps des dinosaures
3. Les secrets de la pyramide	19-25	Égypte des pharaons
4. À la découverte de Florence	26-36	Renaissance italienne
5. Au pays du Soleil levant	37-48	Japon des samouraïs, puis Tokyo aujourd'hui
6. Le retour	49-52	Aujourd'hui, le village
Compléments	55-77	Résumé historique, faits insolites, quiz ou mots mêlés pour chaque époque

Un moteur simple à repérer avec les élèves

À chaque époque, le même schéma : Gaspard arrive, découvre, rencontre quelqu'un, court un danger, tourne la molette. Repérer ce schéma dès le chapitre 3 permet aux élèves d'anticiper — et de remarquer que le chapitre 5 le brise : ce n'est plus le danger qui déclenche le départ, mais la montre qui « se détraque ».

Ce que le roman permet de travailler

- **Français** : le récit au présent, les pensées du personnage (en italique dans le livre), le dialogue, les expressions imagées expliquées en note.
- **Histoire** : situer quatre périodes sur une frise ; distinguer temps des dinosaures (avant les humains) et temps historiques.
- **EMC** : le courage n'est pas la force (tournoi), le respect de l'adversaire, le code du bushido rapproché des règles de la classe.
- **Arts** : Léonard de Vinci, la coupole de Florence ; « observe le monde, sois curieux ».

Six séances, un chapitre par séance

Déroulé conseillé : lecture silencieuse ou offerte (10 min), questions à l'oral puis à l'écrit (15 min), point de langue ou prolongement (10 min). Les réponses attendues sont en italique.

Séance 1 · Le cadeau d'anniversaire (p. 4-9)

Objectif : Entrer dans le récit ; repérer l'énigme qui servira à la fin.

1. Que reçoit Gaspard de sa grand-mère, et pourquoi est-il déçu ? — *une grosse montre dorée sans bracelet, qui semble arrêtée ; il a déjà une montre*
2. À qui appartenait la montre ? Que sait-on de lui ? — *à son grand-père Théophile, « un aventurier extraordinaire »*
3. Recopie la phrase mystérieuse de Mamie. Que peut-elle vouloir dire ? — *« Si dans le temps, un jour, tu te sens perdu... » — hypothèses libres, à garder au tableau jusqu'à la séance 5*
4. Quel geste déclenche le voyage ? — *il tourne la petite molette, « d'un geste d'énervement »*

Pour aller plus loin : Faire remarquer que Gaspard juge le cadeau « vraiment nul » : qu'est-ce qu'un bon cadeau ?

Séance 2 · À l'aube des temps (p. 10-18)

Objectif : Distinguer ce que Gaspard voit de ce qu'il sait ; comprendre l'humour du texte.

1. Quels animaux Gaspard rencontre-t-il, dans l'ordre ? — *ptérosaures, diplodocus, stégosaure et son petit, « chevaux à têtes d'oiseau », tyrannosaure*
2. Pourquoi Gaspard hésite-t-il devant le stégosaure ? — *il n'a « pas très bien écouté cette partie du cours » : il ne sait plus s'il est herbivore*
3. Que signifie le mot inventé « Gasparovore » ? — *un animal qui mange des Gaspard — jeu sur herbivore / carnivore*
4. Comment Gaspard échappe-t-il au tyrannosaure ? — *caché dans un arbre creux, il tourne la molette : « Grand-père, si tu veux m'aider, c'est maintenant ! »*

Pour aller plus loin : Comparer avec le résumé historique p. 56 : les humains n'existaient pas encore. Où placer les dinosaures sur la frise ?

Séance 3 · Les secrets de la pyramide (p. 19-25)

Objectif : Comprendre un dialogue explicatif ; relever des informations sur l'Égypte.

1. Comment Gaspard devine-t-il où il est ? — *il reconnaît « un triangle équilatéral » : une pyramide en construction*
2. Pourquoi le scribe croit-il que Gaspard est son élève ? Que lui apprend-il ? — *il attend un copiste ; le calame, les hiéroglyphes, la croyance en la vie après la mort, le sarcophage*
3. Quelle blague Gaspard se fait-il à propos des dictées ? — *en Égypte, « il suffisait de savoir dessiner pour réussir ses dictées »*
4. La momie est-elle méchante ? Justifie. — *non : elle veut seulement passer, elle « n'a pas de temps à perdre » ; c'est la peur de Gaspard qui fait le danger*

Pour aller plus loin : Écrire son prénom en « hiéroglyphes » inventés : un dessin par son.

Séance 4 · À la découverte de Florence (p. 26-36)

Objectif : Identifier un personnage historique ; comprendre une leçon transmise par un dialogue.

1. Pourquoi Gaspard pleure-t-il au début du chapitre ? — *la montre est trempée ; il croit qu'il ne pourra « plus jamais rentrer à la maison »*
2. Qui est « Mr Léonard » ? À quel moment Gaspard le comprend-il ? — *Léonard de Vinci ; dans l'atelier, en voyant le vieil homme peindre*
3. Quel conseil Léonard donne-t-il ? Que peint alors Gaspard ? — *« Observe le monde qui t'entoure, sois curieux et laisse ton imagination te guider » ; un dinosaure devant des pyramides*
4. Pourquoi Gaspard répond-il « un très gros lézard » ? — *Léonard ne peut pas connaître les dinosaures ; Gaspard garde son secret*

Pour aller plus loin : Montrer une reproduction de la Joconde et de la coupole de Santa Maria del Fiore ; lire le fait insolite n° 2 p. 65 (Léonard écrivait à l'envers) et essayer.

Séance 5 · Au pays du Soleil levant (p. 37-48)

Objectif : Suivre le raisonnement du héros ; comprendre la leçon du tournoi.

1. Relève trois choses que Gaspard découvre au Japon avant le dojo. — *maisons de bois aux toits courbes, artisans et laque, kimonos, shamisen...*
2. Que dit le maître sur la voie du samouraï ? — *discipline, dévouement, manier le sabre avec respect, « protéger les faibles »*
3. Gaspard perd au premier tour. Pourquoi Ikaru lui offre-t-il quand même un cadeau ? — *il a manqué d'adresse mais a été « très courageux » ; le courage compte plus que la victoire*
4. Qu'est-ce qui change dans ce chapitre par rapport aux précédents ? Comment Gaspard rentre-t-il ? — *ce n'est plus un danger qui le fait partir : la montre « s'affole » et le dépose à Tokyo aujourd'hui ; il se souvient de l'énigme, trouve le bouton caché au milieu du cadran*

Pour aller plus loin : Relire l'énigme notée en séance 1 : les élèves avaient-ils deviné ? Débat : « être fort sur console », est-ce être fort ?

Séance 6 · Le retour (p. 49-52)

Objectif : Comprendre la transformation du personnage ; conclure.

1. Que fait Gaspard de la montre et du tsuba ? — *il les range « avec une infinie précaution » dans le tiroir à secrets de sa commode*
2. Pourquoi sa mère ne remarque-t-elle rien ? — *pour elle, il a seulement une chambre en désordre — le voyage n'a duré qu'une nuit*
3. Quelle décision Gaspard prend-il à la fin ? Quelle expression le dit ? — *devenir un aventurier du monde ; « reprendre le flambeau » de son grand-père*
4. Au début, Gaspard trouvait le cadeau « nul ». Et à la fin ? — *« Elle est vraiment géniale, cette montre » — il a changé d'avis parce qu'il a vécu quelque chose*

Pour aller plus loin : Relire l'épigraphe de la page 1, un proverbe japonais : « Se rencontrer, c'est déjà commencer à se quitter. » Quelles rencontres Gaspard a-t-il dû quitter ?

Débats, écriture, différenciation

Débattre (EMC)

- Le maître dit d'utiliser le sabre « pour protéger les faibles ». À quoi sert la force ?
- Ikaru récompense le courage, pas la victoire. Est-ce juste ?
- Le bushido : respect, maîtrise de soi, courage. Quelles règles de la classe y ressemblent ?

Écrire (voir cahier de l'élève, fiche 4)

- « Ma cinquième époque » : où la montre t'emmènerait-elle ? Ce que tu vois, une rencontre, un danger, le retour.
- Réécrire le chapitre 3 du point de vue de la momie.
- La lettre de Gaspard à son grand-père Théophile.

Différenciation

Lecteurs fragiles. Lecture offerte des chapitres 2 et 5, les plus longs ; questions 1 et 2 de chaque séance ; fiche 1 du cahier en binôme.

Lecteurs rapides. Les résumés historiques et quiz de fin de livre (p. 55-77) ; la fiche 3 en autonomie ; puis les tomes 2 à 5 de la série, qui se lisent indépendamment.

Liens avec les programmes

Cycle 2 (CE2)

- Lire et comprendre un texte long, en lecture autonome ou offerte.
- Questionner le monde : se repérer dans le temps, frise des grandes périodes.
- EMC : le respect d'autrui, le courage, les règles communes.

Cycle 3 (CM1-CM2)

- Lire un roman, identifier le narrateur, les personnages, la structure répétitive.
- Histoire : l'Égypte antique, la Renaissance ; ouverture sur le Japon.
- Écrire un récit d'aventure à partir d'un plan en quatre temps.

Je vérifie ma lecture

Coche la bonne réponse ou écris ta réponse. Tu peux rouvrir le livre.

1. Pour quel anniversaire Gaspard reçoit-il la montre ?

☐ ses 8 ans ☐ ses 10 ans ☐ ses 12 ans

2. À qui appartenait la montre ?

☐ à Mamie ☐ au grand-père Théophile

☐ à Léonard de Vinci

3. Quel geste fait partir Gaspard dans le temps ?

☐ il appuie sur le bouton ☐ il tourne la molette

☐ il secoue la montre

4. Quel dinosaure poursuit Gaspard ?

☐ un diplodocus ☐ un stégosaure

☐ un tyrannosaure

5. Que remplit Gaspard dans ses poches, dans la jungle ?

6. Avec quoi le scribe écrit-il ?

☐ un calame ☐ un pinceau ☐ un stylo-plume

7. Depuis combien de temps la momie fait-elle son voyage chaque soir ?

☐ cent ans ☐ bientôt mille ans

☐ dix mille ans

8. Pourquoi Gaspard pleure-t-il en arrivant à Florence ?

9. Qui répare la montre ?

☐ Julia ☐ Michel-Ange ☐ Léonard de Vinci

10. Que peint Gaspard dans l'atelier ?

11. Qui gagne le tournoi des apprentis samouraïs ?

☐ Gaspard ☐ Ikaru ☐ le maître

12. Quel objet Ikaru offre-t-il à Gaspard ?

☐ un katana ☐ un kimono ☐ un tsuba

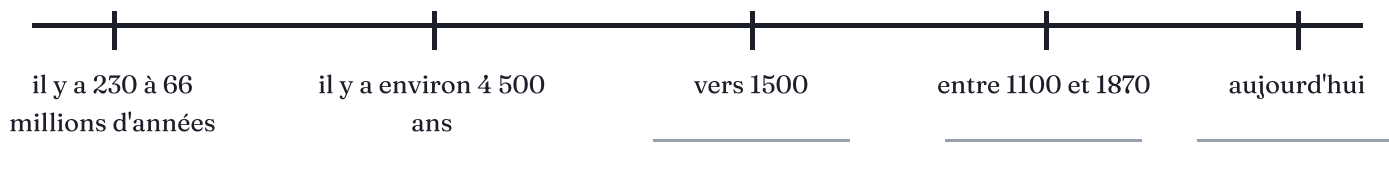
13. Dans quelle ville d'aujourd'hui la montre dépose-t-elle Gaspard ?

14. Comment Gaspard rentre-t-il chez lui ?

15. Que décide Gaspard à la fin du livre ?

La frise du voyage

A. La frise du voyage. Écris sous chaque repère le nom de l'époque et le numéro du chapitre. Attention : la frise n'est pas à l'échelle — les dinosaures sont bien plus loin dans le passé que tout le reste !



B. Chaque objet à son époque. Relie chaque objet à l'époque où Gaspard le rencontre.

- un calame
- un katana en bois
- des fraises préhistoriques
- un pinceau et une toile
- un écran publicitaire géant
- un sarcophage
- un shamisen

- Le temps des dinosaures
- L'Égypte des pharaons
- Florence, à la Renaissance
- Le Japon des samouraïs
- Tokyo, aujourd'hui

C. Vrai ou faux ? Entoure, puis corrige les phrases fausses.

Affirmation	Vrai	Faux
Les pyramides ont été construites par des esclaves (voir p. 61).		
Le diplodocus était un herbivore.		
Léonard de Vinci a peint la Joconde.		
Au Japon féodal, c'est l'empereur qui avait tout le pouvoir (voir p. 68).		
Les oiseaux descendent des dinosaures.		

Les mots du voyage

A. Les mots du voyage. Relie chaque mot à sa définition, puis écris à quelle époque il appartient.

Mot	Définition (à relier)	Époque
calame	a. petit garde de métal décoré, entre la poignée et la lame d'un sabre	
hiéroglyphes	b. code d'honneur des samouraïs : loyauté, courage, respect	
sarcophage	c. roseau taillé pour écrire	
dojo	d. écriture faite de dessins qui représentent des mots ou des sons	
tsuba	e. long instrument à trois cordes	
bushido	f. lieu où l'on s'entraîne aux arts martiaux	
shamisen	g. coffre décoré où l'on plaçait la momie	

B. Les expressions de Gaspard. Le livre explique certaines expressions en bas de page. Écris ce que veulent dire celles-ci, puis utilise-en une dans une phrase à toi.

Expression	Ce que ça veut dire
« prendre ses jambes à son cou » (p. 16)	
« je l'ai échappé belle » (p. 18)	
« ils vont voir de quel bois je me chauffe » (p. 43)	
« haut comme trois pommes » (p. 44)	
« rire sous cape » (p. 35)	
« reprendre le flambeau » (p. 52)	

Ma phrase :

C. Un mot inventé. Gaspard a peur d'un tyrannosaure « Gasparovore ». Sur le même modèle (herbivore, carnivore), invente un mot pour un animal qui mangerait... des bonbons, des devoirs, ou autre chose :

La montre de Gaspard t'emporte. Où ? Quand ? Prépare ton histoire avec le plan ci-dessous — le même que celui des chapitres du livre — puis écris-la au propre.

Où suis-je ? À quelle époque ? Qu'est-ce que je vois, j'entends, je sens en premier ?

Qui ? Que m'apprend cette personne ? (un métier, un objet, une règle...)

Qu'est-ce qui tourne mal ? Qu'est-ce que je ressens ?

Comment ? Qu'est-ce que je rapporte (un objet, une idée, un souvenir) ?

Écris au présent, comme dans le livre. Tu peux mettre les pensées de ton héros en italique (ou entre parenthèses) et expliquer un mot difficile avec une petite étoile*.

Corrigé du cahier de l'élève

Fiche 1 • Je vérifie ma lecture

1. ses 10 ans • 2. au grand-père Théophile • 3. il tourne la molette • 4. un tyrannosaure • 5. des fraises préhistoriques • 6. un calame • 7. bientôt mille ans • 8. la montre est trempée, il croit qu'il ne pourra plus jamais rentrer chez lui • 9. Léonard de Vinci • 10. un dinosaure devant des pyramides • 11. Ikaru • 12. un tsuba • 13. Tokyo (le carrefour de Shibuya) • 14. il se souvient de l'énigme de Mamie, trouve le petit bouton caché au milieu du cadran et appuie • 15. devenir un aventurier du monde, « reprendre le flambeau » de son grand-père.

Fiche 2 • La frise du voyage

A. Dinosaures (chap. 2) • Égypte des pharaons (chap. 3) • Florence, Renaissance (chap. 4) • Japon des samouraïs (chap. 5) • aujourd'hui : le village (chap. 1 et 6) et Tokyo (fin du chap. 5).

B. calame → Égypte • katana en bois → Japon des samouraïs • fraises préhistoriques → dinosaures • pinceau et toile → Florence • écran géant → Tokyo aujourd'hui • sarcophage → Égypte • shamisen → Japon des samouraïs.

C. Faux (des ouvriers payés, nourris et logés) • Vrai • Vrai • Faux (le shogun, chef militaire) • Vrai.

Fiche 3 • Les mots du voyage

A. calame → c (Égypte) • hiéroglyphes → d (Égypte) • sarcophage → g (Égypte) • dojo → f (Japon) • tsuba → a (Japon) • bushido → b (Japon) • shamisen → e (Japon).

B. prendre ses jambes à son cou : s'enfuir en courant • l'échapper belle : éviter un danger de justesse • de quel bois je me chauffe : montrer de quoi on est capable • haut comme trois pommes : tout petit • rire sous cape : rire en cachette • reprendre le flambeau : poursuivre ce qu'un autre a commencé.

C. Réponses libres ; on valide la construction en « -vore » (bonbonivore, devoirivore...).

Fiche 4 • Ma cinquième époque

Critères de réussite à partager avec les élèves : le lieu et l'époque sont reconnaissables ; il y a une rencontre et une chose apprise ; il y a un danger et une sortie de danger ; le récit est au présent ; au moins une pensée du héros.

Ressources dans le livre

Résumés historiques (p. 56, 60, 64, 68), faits insolites (p. 57, 61, 65, 69), quiz dinosaures (p. 58) et Renaissance (p. 66), mots mêlés Égypte (p. 62) et Japon (p. 70).

La série

Tome 2, *La Légende du Bison Blanc* (les Sioux) • Tome 3, *Au-delà de l'océan* (les Marquises) • Tome 4, *Les Graines de la Liberté* (le Brésil colonial, dès 8 ans) • Tome 5, *Le Secret de la Montre Magique*. Chaque tome se lit indépendamment.

Contact enseignants :

editions.chevalier.contact@gmail.com — exemplaire PDF d'évaluation sur demande.