DOSSIER ÉDITORIAL

Histoires à penser debout

Des histoires ordinaires pour aider à décider ensemble

Récits d'aujourd'hui à partir de 15 ans



Emmanuel Valette

28 chapitres · 7 parties · un test final

1. Présentation en une phrase

> *« Vingt-sept histoires ordinaires qui apprennent à chercher la règle avant de chercher le coupable. »*

2. Résumé

Une réunion de parents où deux enfants ont besoin de deux choses contraires. Une héritière qui découvre qu'elle possède un local qu'elle n'a jamais voulu. Un policier qui reconnaît dans sa bouche la phrase qu'il disait, à l'accueil, d'un ton neutre. Une rue de treize mètres où les demandes, mises bout à bout, en font quatorze. Un seau de billes, une montre de famille, un outil d'intelligence artificielle qui invente une habitante.

Histoires à penser debout raconte vingt-sept situations de la vie ordinaire : voisinage, école, copropriété, travail, associations, services publics, famille. Les personnages ne sont ni des héros ni des méchants : ils sont pressés, sincères, parfois maladroits, et souvent coincés dans une place qu'ils n'ont pas choisie. À chaque histoire, trois questions : qu'arrivent-ils à faire ensemble ? où s'arrête leur pouvoir d'agir, quoi qu'ils fassent ? et qui maîtrise les règles du jeu ?

Le lecteur progresse en sept parties, de la découverte du conflit (**Reconnaître le conflit**) à la question de savoir qui écrit les règles (**Écrire les règles**), en passant par la coopération, le questionnement des règles, l'apprentissage de la délibération, la délibération elle-même et le tirage au sort. Chaque histoire est suivie d'un court « Après coup », qui se termine par une question sans réponse imprimée. Le dernier chapitre est un jeu : un récit comique où les mécanismes rencontrés réapparaissent sans être nommés, un test de quatorze questions, et un corrigé en dernière page.

Le livre ne délivre pas de leçon et ne propose pas de solution institutionnelle : il apprend à voir le problème. Les pistes pour le résoudre sont renvoyées à un autre ouvrage, *Le peuple souverain empêché*.

3. Pourquoi ce livre, pourquoi maintenant

Nous passons beaucoup de temps à chercher qui est en faute, et beaucoup moins à demander qui a écrit la règle, pour qui, et qui n'était pas dans la pièce. Or la plupart des conflits que nous vivons (à l'école, dans l'immeuble, au travail, en famille) naissent moins de la mauvaise volonté de quelqu'un que de règles absentes, inadaptées, opaques, ou que personne n'est chargé de relire.

Plutôt que d'exposer des concepts (biais cognitifs, légitimité, représentation, tirage au sort), le livre les fait vivre de l'intérieur, à travers des situations que chacun peut rapporter à sa propre expérience. Il met en scène des personnes qui occupent tour à tour des places différentes : le même Mathieu est client, policier, voisin et copropriétaire, et ne juge pas de la même manière selon la place où il se trouve.

L'ouvrage est construit comme une progression continue plutôt que comme une collection de fiches : il montre d'abord ce que des humains réussissent quand ils dialoguent de bonne foi, puis les limites de cette capacité quand les règles, les ressources ou les pouvoirs leur échappent, puis la manière dont sont désignés ceux qui écrivent les règles.

Le lecteur pourrait être surpris par la place importante accordée au tirage au sort dans la dernière partie de l'ouvrage.

Ce choix ne résulte pas d'une volonté de minorer l'élection. Il répond à une asymétrie de connaissance.

Le lecteur vit déjà dans un système électif. Il en connaît intuitivement les principes, les usages, les promesses et les limites. Le tirage au sort politique, en revanche, est largement méconnu et souvent réduit à la caricature d'une simple loterie. L'espace qui lui est consacré vise donc moins à le promouvoir qu'à permettre sa compréhension avant son jugement.

L'ouvrage s'efforce au contraire de montrer les forces et les limites des deux approches. Il présente notamment une élue capable d'assumer une décision impopulaire et de la justifier publiquement, mais aussi un panel tiré au sort dont les conditions de fonctionnement conduisent à un résultat contestable. Son objectif n'est pas de désigner un vainqueur, mais d'élargir le champ des solutions que le lecteur estime possibles.

Ce livre repose aussi sur une idée simple.

Nous héritons de problèmes. Nous héritons aussi des mécanismes qui les produisent.

La responsabilité d'une génération ne consiste peut-être pas seulement à réparer les conséquences qu'elle reçoit.

Elle consiste aussi à examiner les règles qu'elle transmet.

Car nos enfants n'hériteront pas seulement du monde que nous leur laisserons.

Ils hériteront également de la manière dont nous aurons choisi de le gouverner.

Il a été écrit dès la fin du premier volet, *Histoires à penser mieux que les grands* (dès 9 ans), dont il est le prolongement, mais il se lit sans lui.

4. Public visé et positionnement

- Lecteurs à partir de 15 ans et adultes, en autonomie de lecture.
- Usages possibles : lycée (éducation morale et civique, ateliers philo, sciences économiques et sociales), formation de délégués, d'élus locaux, de syndics bénévoles et de responsables associatifs, groupes de lecture et de discussion, médiation.
- Format : A5, environ 190 pages. 28 chapitres de 4 à 8 pages, regroupés en 7 parties, avec avant-propos, épilogue et corrigé du test.
- Structure de chaque chapitre : un en-tête (lieu, personnage), une histoire, un « Après coup » de quelques paragraphes, une question finale.

Le livre se lit de façon autonome : chaque histoire fonctionne seule, et l'ensemble n'exige aucune connaissance préalable, ni du premier volet ni du droit.

5. Table des matières

Avant-propos

Partie I — Reconnaître le conflit

- 1. Dix minutes
- 2. Le sac
- 3. Les onze clés
- 4. Le panneau

Partie II — Coopérer

- 5. Deux travaux, un budget
- 6. La porte du local
- 7. Le même Mathieu
- 8. Huit minutes

Partie III — Questionner les règles

- 9. La permanence
- 10. Quatre-vingt-onze pour cent
- 11. La piste
- 12. Le trente juin

Partie IV — Apprendre à délibérer

- 13. Le ballon
- 14. La maison de Paul
- 15. Le poste
- 16. L'article 14

Partie V — Délibérer

- 17. Le chemin des Vignes
- 18. La seconde assemblée
- 19. Quarante et une voix
- 20. Treize mètres
- 21. La piscine de Valbrun

Partie VI — Tirer au sort

- 22. La montre de Paul
- 23. Le seau de billes
- 24. Le comité
- 25. Douze noms dans une urne

Partie VII — Écrire les règles

- 26. 1 847 messages
- 27. La règle de la maison

Final — Reconnaître par soi-même

- 28. La fête de la cour (récit, test de 14 questions)

Épilogue

Corrigé du test (dernière page)

6. Ce qui rend ce livre original

Beaucoup de livres de citoyenneté expliquent les institutions ou invitent à choisir un camp. Celui-ci fait autre chose : il rend sensible le fait que des personnes sincères, compétentes et bien intentionnées peuvent produire ensemble un résultat que personne n'a voulu, parce que la règle, le rôle ou la procédure l'imposent.

- **Le regard change de place.** Sophie, humiliée par un contrôle au chapitre 2, devient au chapitre 18 celle qui doit faire tenir une règle ; Mathieu est client, policier, voisin et copropriétaire dans la même semaine.
- **Les limites sont dites.** Le dialogue réussit parfois, et le livre montre ce qu'il obtient ; il montre aussi ce qu'il ne peut pas obtenir : un quota fixé ailleurs, une loi, une clé de répartition de 1974.
- **Les contre-exemples sont là.** Une maire qui signe une décision impopulaire et la tient (chapitre 21) est présentée honnêtement, avec ce que l'élection sait faire et ce qui tient à la manière d'exercer le mandat.
- **Le lecteur apprend à reconnaître.** Le dernier chapitre est un jeu : il faut repérer, sans qu'ils soient nommés, les mécanismes croisés tout au long du livre.
- **Humour et précision.** Les histoires font sourire avant de faire réfléchir ; les chiffres, les procédures et les situations sont concrets, vérifiables, et simplifiés pour le récit.

7. Avant-propos (texte intégral)

J'ai écrit *Histoires à penser mieux que les grands* pour des lecteurs à partir de neuf ans : de petites histoires qui invitaient à regarder autrement le monde ordinaire. Derrière une dispute dans une cour ou une règle absurde, elles faisaient apparaître un mécanisme que personne n'avait voulu.

J'ai commencé à écrire celui-ci dès que le précédent a été terminé, avant même d'avoir trouvé un éditeur. Il en est le prolongement, mais il se lit sans l'autre. Il s'adresse à des lecteurs de quinze ans et plus. Les personnages sont adultes, les situations plus complexes, les enjeux plus collectifs : une copropriété, un conseil municipal, un centre d'appels, un héritage, une rue de treize mètres. Les

histoires sont plus longues, et chacune est suivie d'un court retour sur ce qui s'est passé, l'« Après coup », qui se termine par une question.

Les personnages n'y sont ni des héros ni des méchants. Ils sont comme nous : pressés, sincères, parfois maladroits, souvent coincés dans une place qu'ils n'ont pas choisie. Dans chaque histoire, je me suis demandé trois choses. Qu'arrivent-ils à faire ensemble ? Où s'arrête leur pouvoir d'agir, quoi qu'ils fassent ? Et qui maîtrise les règles du jeu ?

Je n'ai pas voulu écrire un livre qui dise quoi penser. Je voudrais aider à devenir des citoyens éclairés : capables de distinguer une personne d'un système, et de comprendre pourquoi une règle existe avant de la juger. Respectueux, parce que comprendre les contraintes de l'autre ne revient pas à lui donner raison, mais à lui parler. Humbles, parce que la plupart de ces situations ont plusieurs réponses défendables et que nous aurions souvent agi comme les personnages. Mais responsables : l'humilité n'est pas une excuse pour ne rien faire. Chacun à notre place, nous sommes aussi ceux qui appliquent les règles, les entretiennent, ou les laissent vivre sans jamais les relire.

Lisez les histoires comme elles viennent. Les questions de fin de chapitre n'ont pas de réponse imprimée, et c'est voulu. Le dernier chapitre est un jeu : un récit drôle, un test, et un corrigé à la dernière page.

Les noms, les lieux et les personnages sont inventés. Les situations juridiques sont simplifiées pour le récit : si l'une d'elles vous concerne, adressez-vous à un professionnel.

Si, en refermant ce livre, vous vous surprenez à demander « qui a écrit cette règle ? » avant de chercher qui est en faute, il aura atteint son but.

8. Extrait : incipit du chapitre 1

« Dix minutes »

La réunion était fixée à dix-huit heures trente, dans la classe de CE1.

Mathieu arriva le premier. Les chaises mesuraient trente-cinq centimètres de haut. Il en prit une quand même et s'assit, les genoux à hauteur du menton.

Il avait été élu délégué des parents en octobre. Plus exactement, il était resté le seul à ne pas baisser les yeux quand la directrice avait demandé s'il y avait des volontaires.

— Ce n'est pas grand-chose, avait-elle promis. Deux réunions par an et quelques mails.

Trois semaines plus tard, sa boîte en contenait quarante et un. Tous sur le même sujet.

La cantine.

9. Couverture et parti pris graphique

Le livre est conçu sans illustrations intérieures : les personnages vivent par les dialogues et par l'humour des situations. Une couverture est proposée à titre de maquette (voir en page de titre) : une foule de silhouettes debout, de tailles, de couleurs et de situations variées (dont une personne en fauteuil et un chien), au-dessus d'une ligne de craie qui rappelle la rue de treize mètres. Elle peut être reprise ou redessinée par un·e illustrateur·rice selon la ligne graphique de la maison. Un fichier de couverture complète (couverture, dos, quatrième, tranche de 11,5 mm pour 192 pages en papier 115 g/m²) est disponible en CMYK.

10. L'auteur

Emmanuel Valette est ingénieur de recherche et développement à la retraite. Il s'intéresse aux mécanismes de décision collective, aux cadres mentaux et aux règles qui organisent les groupes humains.

Autres travaux de l'auteur

Histoires à penser mieux que les grands (dès 9 ans) est son premier ouvrage de vulgarisation narrative destiné à un large public : dix-huit histoires courtes, illustrées, qui apprennent à observer, comprendre, organiser et se gouverner.

Le peuple souverain empêché est un essai qui s'inscrit dans la continuité de l'éducation civique : comprendre les mécanismes institutionnels avant de juger les acteurs. Il porte sur le fonctionnement des règles collectives, non sur des acteurs ou des partis, et s'adresse à tous, quelle que soit sa sensibilité politique. L'épilogue de *Histoires à penser debout* y renvoie le lecteur qui voudrait explorer des pistes.

11. Propositions de différents 4e de couverture

Proposition 1 (retenue pour la maquette)

« Et si, avant de chercher le coupable, on cherchait la règle ? »

Un retard à la mairie. Une réunion qui n'aboutit pas. Un héritage qui divise une famille. Une rue de treize mètres où tout le monde a raison.

Vingt-sept histoires ordinaires, graves ou drôles, où des gens sincères se heurtent à des règles qu'ils n'ont pas écrites, et découvrent parfois d'où elles viennent, ce qu'elles protègent, ou ce qu'elles coûtent.

Après chaque histoire, une question, jamais de réponse toute faite. À la fin, un jeu : saurez-vous reconnaître les mécanismes sans que personne ne les nomme ?

Un livre pour apprendre à décider ensemble en citoyens éclairés, respectueux, humbles, mais responsables.

Proposition 2

Un guichet qui refuse. Une règle qui a survécu à son problème. Une réunion où tout le monde parle et où personne n'est entendu. Dans ces vingt-sept histoires, personne n'est tout à fait coupable, et pourtant quelqu'un en pâtit. Et si la bonne question n'était pas « qui a fauté ? », mais « qui a écrit la règle, et qui n'était pas dans la pièce ? »

Proposition 3

Treize mètres de rue. Quatorze mètres dix de demandes légitimes. Quelqu'un perdra quelque chose : qui, et qui le décidera ? Vingt-sept histoires pour apprendre à regarder plus loin que les personnes, jusqu'aux règles qui les font agir, et à se demander ce que nous aurions écrit à leur place.

12. Informations pratiques

- **Titre :** Histoires à penser debout
- **Sous-titre :** Des histoires ordinaires pour aider à décider ensemble
- **Genre :** récits de vulgarisation narrative, adolescents et adultes (dès 15 ans)
- **Volume :** environ 37 000 mots, 28 chapitres en 7 parties et un test final, avant-propos, épilogue et corrigé
- **Format envisagé :** A5 (148 × 210 mm), environ 190 pages (192 prévues pour le calcul de la tranche), papier intérieur 115 g/m²
- **Illustrations :** aucune à l'intérieur ; couverture proposée en maquette
- **Statut :** manuscrit complet, disponible immédiatement ; les situations juridiques évoquées sont simplifiées pour le récit et peuvent faire l'objet d'une relecture professionnelle
- **Premier volet :***Histoires à penser mieux que les grands* (dès 9 ans), dont celui-ci est le prolongement ; il se lit indépendamment
- **Prolongement pour lecteurs adultes :***Le peuple souverain empêché* (essai sur le fonctionnement des règles collectives, sans parti pris partisan)