DOSSIER ÉDITORIAL

Histoires à penser mieux que les grands

Des situations pour entraîner son esprit critique

Documentaire narratif illustré — dès 9-10 ans



Emmanuel Valette

18 histoires courtes · 4 parties · illustré

1. Présentation en une phrase

« Dix-huit histoires qui apprennent aux enfants à remarquer ce que même les adultes finissent parfois par ne plus voir. »

2. Résumé

Dans une classe de CM2, un bruit que personne ne remarquait devient soudain impossible à ignorer. Ailleurs, une association laisse un problème évident passer inaperçu pendant des mois. Une équipe répond à toutes les questions sauf à celle qui a été posée. Des adultes cherchent pendant des semaines le meilleur chariot sans s'être mis d'accord sur ce qui compte vraiment.

Histoires à penser mieux que les grands raconte dix-huit situations ordinaires où quelque chose paraît étrange sans que l'on comprenne immédiatement pourquoi. Peu à peu, les personnages apprennent à regarder autrement : observer avant d'expliquer, distinguer les personnes des situations, comprendre le rôle des règles, des procédures et de l'organisation collective.

Le lecteur progresse en quatre parties, d'**Observer** à **Se gouverner**, en passant par **Comprendre** et **Organiser**. Des biais d'attention et des erreurs de perception jusqu'aux questions d'arbitrage, de légitimité, de vote et de modification des règles, il découvre que les difficultés ne viennent pas toujours des personnes. Elles proviennent parfois du fonctionnement du jeu lui-même.

L'ouvrage ne délivre aucune leçon explicite : il pose des questions et fait confiance à l'intelligence du lecteur pour y répondre lui-même.

3. Pourquoi ce livre, pourquoi maintenant

Le livre part d'un constat simple : les enfants grandissent dans un monde dont ils n'ont pas écrit les règles, et qu'ils devront pourtant apprendre à faire évoluer. Plutôt que de leur exposer des concepts (biais cognitifs, intelligence collective, gouvernance), il les leur fait vivre de l'intérieur, à travers des histoires qu'ils peuvent immédiatement rapporter à leur propre expérience : la classe, les associations, les groupes d'amis, les activités sportives, les équipes et les organisations du quotidien.
.
C'est un texte de vulgarisation narrative, dans l'esprit des « Goûters philo » ou de « Ceux qui ont dit non », mais construit comme une progression continue plutôt qu'une collection de fiches indépendantes : chaque partie prépare la suivante, jusqu'à l'interrogation finale sur les règles qui gouvernent un peuple tout entier.
L'ouvrage se distingue des livres de citoyenneté classiques en n'abordant jamais directement les institutions ou la politique dans ses premiers chapitres. Il construit d'abord des réflexes d'observation, de questionnement et de raisonnement que le lecteur pourra ensuite réutiliser dans des contextes beaucoup plus larges.

4. Public visé et positionnement

- Lecteurs de 9 ans et plus, en autonomie de lecture, et leurs familles.
- Usage possible en classe (cycle 3 / collège) : éducation morale et civique, ateliers philo, esprit critique, éducation aux médias.
- Format : 18 chapitres courts (récit + illustration pleine page par chapitre), regroupés en 4 parties, avec introduction et épilogue.

- Illustrations : un ensemble cohérent d'illustrations déjà réalisées (voir section 7), avec une galerie de personnages récurrents auxquels les jeunes lecteurs peuvent s'identifier.

Le livre se lit de façon autonome : chaque histoire fonctionne seule, et l'ensemble n'exige aucune connaissance préalable. L'épilogue s'adresse directement au jeune lecteur pour l'inviter à transposer ce qu'il vient de lire à d'autres échelles de sa vie quotidienne (classe, club, famille).

5. Table des matières

Une petite chose avant les histoires — Introduction

Partie I — Observer

- 1. Le bruit de la classe
- 2. Le jour où personne n'a vu l'éléphant dans la pièce
- 3. Le jour où personne n'a répondu à la question
- 4. Le puzzle sans modèle

Partie II — Comprendre

- 5. La réunion où tout le monde est d'accord mais rien ne change
- 6. Le placard que personne ne déplaçait
- 7. Le chariot qu'on n'arrivait jamais à choisir
- 8. Le groupe qui fait toujours l'inverse de ce qu'il veut faire

Partie III — Organiser

- 9. Le panneau mal placé que personne ne déplace
- 10. La règle dont personne ne connaissait plus l'origine
- 11. Le panneau que tout le monde trouvait bizarre
- 12. Qui décide des règles ?

Partie IV — Se gouverner

- 13. La boîte à choisir
- 14. Le match sans arbitre
- 15. Les deux équipes qui voulaient choisir le même responsable
- 16. Le partage qui ne demandait la confiance de personne
- 17. Le match qu'on a dû arrêter pour rediscuter les règles
- 18. Le pays où tout le monde jouait

Épilogue — Pourquoi « mieux que les grands » ?

6. Ce qui rend ce livre original

> *Beaucoup de livres apprennent aux enfants à distinguer le bien du mal, le vrai du faux ou le juste de l'injuste.*
>
> Histoires à penser mieux que les grands *leur apprend quelque chose de plus rare : comprendre pourquoi des personnes sincères, intelligentes et bien intentionnées peuvent malgré tout se tromper ensemble.*
>
> *Au fil des histoires, le lecteur découvre comment l'attention, les habitudes, les organisations, les procédures et les règles influencent ce que nous voyons, comprenons et décidons.*
>
> *Les histoires fonctionnent d'abord comme des récits : mystères, malentendus, enquêtes, désaccords, expériences ou jeux collectifs. La réflexion naît naturellement des situations vécues par les personnages, sans jamais prendre la forme d'un cours.*

7.Avant-propos (texte intégral)

« Une petite chose avant les histoires »

> *Pourquoi certaines erreurs restent-elles visibles pendant des années sans que personne ne les corrige ? Pourquoi un groupe de personnes intelligentes peut-il prendre une mauvaise décision ? Pourquoi des règles qui semblaient excellentes finissent-elles par poser des problèmes ? Et pourquoi certaines situations deviennent-elles soudain beaucoup plus faciles à comprendre lorsqu'on les regarde autrement ?*
>
> *Ce livre raconte des histoires. [...] Chaque histoire commence par une situation qui paraît simple. Puis quelque chose d'étrange apparaît. Les personnages cherchent une explication. Parfois ils se trompent. Parfois ils découvrent un détail qu'ils n'avaient jamais remarqué. Et peu à peu, ils apprennent à regarder les choses autrement.*
>
> *Ces histoires ne cherchent pas à dire au lecteur ce qu'il doit penser. Elles l'invitent simplement à observer. À poser des questions. À s'étonner. À réfléchir.*
>
> *Si, en refermant ce livre, certaines situations du quotidien vous paraissent un peu moins mystérieuses qu'avant, alors ces histoires auront atteint leur but.*

8. Extrait — incipit du chapitre 1

« Le bruit de la classe»

> *Dans la classe de CM2 de Mme Roux, il y avait vingt-quatre élèves, un grand tableau couvert de craie et un hamster nommé Gaston.*
>
> *Un lundi matin, pendant la dictée, Noé leva la tête.*
>
> *— Vous entendez ?*
>
> *Quelques élèves cessèrent d'écrire.*
>
> *Un léger sifflement flottait dans la classe. Pas tout le temps. Seulement par moments. Puis il s'arrêtait. Puis il revenait.*
>
> *— Ah oui… C'est nouveau ?*
>
> *— Je ne l'avais jamais remarqué.*
>
> *Mme Roux reprit la dictée, et la conversation s'arrêta là.*
>
> *Mais le lendemain, presque tout le monde l'entendit. Pas parce que le bruit était plus fort. Pas parce qu'il revenait plus souvent. Simplement parce que chacun savait, maintenant, qu'il existait.*

9. Illustrations

L'ouvrage est déjà entièrement illustré : une image pleine page ouvre chaque chapitre, avec une galerie de personnages récurrents auxquels les jeunes lecteurs peuvent s'identifier (voir ci-dessous). Les illustrations ont été réalisées avec l'assistance d'outils d'intelligence artificielle, à partir des indications précises de l'auteur ; elles sont fournies à titre de maquette et peuvent être retravaillées ou reprises par un·e illustrateur·rice selon la ligne graphique de la maison.



Illustration d'ouverture — Partie I : Observer

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.

Histoires à penser mieux que les grands est son premier ouvrage de vulgarisation narrative destiné à un large public.

Autres travaux de l'auteur

Un second volet, intitulé *Histoires à penser debout*, est actuellement en préparation. Destiné aux adolescents et aux adultes, il prolonge la réflexion engagée dans ce premier volume à travers des situations de la vie quotidienne : voisinage, travail, école, associations, services publics et vie citoyenne. D'une histoire à l'autre, le lecteur apprend à distinguer ce qui relève des comportements individuels, des rôles occupés et des règles qui organisent les relations collectives.

Pour les lecteurs citoyens soucieux de la vie démocratique, ces mêmes questions trouvent un prolongement dans *Le Peuple souverain empêché*, un essai qui s'inscrit dans la continuité de l'éducation civique : comprendre les mécanismes institutionnels avant de juger les acteurs. Ce livre 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.

11. Propositions de 4e de couverture

Proposition 1

> *Un bruit dans une classe. Un éléphant que personne ne voit. Un puzzle sans modèle. Une réunion où tout le monde est d'accord mais où rien ne change.*
>
> *Dix-huit histoires pour découvrir que les apparences ne racontent pas tout. Et que, parfois, comprendre une situation commence par une question toute simple : qu'est-ce que nous sommes réellement en train de regarder ?*
>
> *À travers des situations ordinaires, ce livre invite les jeunes lecteurs à observer, questionner, comparer les explications et découvrir que les problèmes ne viennent pas toujours des personnes, mais parfois des règles et des organisations qui les entourent.*

Proposition 2

> *On croit souvent que tout dépend des personnes. Mais si les règles avaient elles aussi leur mot à dire ? À travers dix-huit histoires courtes et surprenantes, ce livre invite à regarder autrement les erreurs, les décisions, les groupes… et le monde qui nous entoure.*

Proposition 3

> *Nous regardons facilement les joueurs. Beaucoup moins facilement le jeu. Pourtant, les règles, les habitudes et les façons de s'organiser changent parfois autant de choses que les personnes elles-mêmes. Dix-huit histoires pour apprendre à regarder un peu plus loin que les évidences.*

11. Informations pratiques

- Titre : Histoires à penser mieux que les grands
- Sous-titre : Des situations pour entraîner son esprit critique
- Genre : documentaire narratif jeunesse illustré
- Volume : environ 13 400 mots, 18 chapitres + introduction et épilogue, en 4 parties
- Illustrations : une par chapitre, déjà réalisées (maquette fournie)
- Statut : manuscrit achevé, disponible immédiatement
- Un second volet, pour un lectorat adulte, est en préparation (parution prévue en 2027)
- Prolongement pour lecteurs plus âgés : Le *Peuple souverain empêché* (essai, éducation civique, sur le fonctionnement des institutions — sans parti pris partisan)



Le manuscrit est en ligne sur https://wikicratie.fr/livres/hapmqlg.pdf

Le dossier éditorial est en ligne sur : https://wikicratie.fr/livres/de-hapmqlg.pdf