

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 15 (1939-1940)
Heft: 34

Artikel: Le jeu de la guerre
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-712391>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 16.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



LE SOLDAT ROMAND

Le jeu de la guerre

Alors que se déroulent les péripéties de ce que l'on n'hésite pas à qualifier « la plus grande bataille de tous les temps », il peut paraître puéril d'examiner comment les chefs militaires supérieurs se préparent en chambre à la conduite de la guerre. Pourtant, si le sujet a perdu de son actualité puisque les événements l'ont dépassé, il n'en reste pas moins d'un puissant intérêt et mérite que l'on y consacre quelques lignes.

Le jeu de la guerre, communément dénommé *Kriegsspiel*, de son appellation allemande, est une manœuvre à double action sur la carte qui a pour but, en représentant le mieux possible les diverses unités des deux partis en présence, de mettre les officiers à même de résoudre les différents problèmes qui se présentent souvent à la guerre, quand on doit lutter contre un adversaire dont on ignore les projets. Il se joue habituellement dans les conditions suivantes :

Un officier directeur donne aux deux partis qu'il veut mettre aux prises un thème particulier fixant la situation initiale tactique dévolue à chacun d'eux. Sur ce thème, chaque commandant d'unité, à l'échelon qui lui est assigné, donne ses ordres qui ne sont communiqués qu'au directeur de l'exercice. Ce dernier, en possession de ces documents, réunit les officiers participants dans un local qui doit comprendre trois chambres : une, commune, où est étalée la carte à grande échelle sur laquelle seront figurés au fur et à mesure les mouvements ordonnés par les deux adversaires, et deux particulières dans lesquelles chaque parti se retire pendant les intervalles des différentes phases de la manœuvre. Le côté matériel du jeu comprend, en outre, des figurines en plomb ou en métal représentant, à l'échelle de la carte et avec des couleurs différentes pour chaque parti,

les éléments et fractions d'élément des troupes prenant part à l'opération.

Quand l'officier directeur a placé sur la carte les deux partis conformément aux ordres particuliers dont il a eu connaissance, il transmet à chacun d'eux les renseignements sur l'adversaire qu'il estime pouvoir leur être communiqués d'après les instructions données par les deux partis à leurs éléments d'exploration et de reconnaissance. Quand une situation délicate se présente sous ce rapport, il appelle l'officier chargé de la reconnaissance et lui fait exposer sa manière d'agir dans la circonstance. Les chefs de partis, au reçu des renseignements, prennent les dispositions qu'ils jugent convenables et les libellent par écrit, sous forme d'ordres. Ceux-ci sont remis au directeur de l'exercice qui fait calculer soigneusement le temps de leur transmission, puis celui de leur exécution; des officiers adjoints pour chaque parti sont chargés de la représentation sur la carte des changements ainsi survenus dans les deux troupes.

La partie se continue ainsi, par phases de temps déterminées, jusqu'à ce que les adversaires soient au contact. Il surgit alors le plus souvent des épisodes intéressants qui servent au directeur à exercer l'esprit de décision des officiers participants. Les partis sont appelés successivement dans la salle commune, on leur montre sur la carte ce que dans la réalité, d'après le terrain et les dispositions prises de part et d'autre, ils verraient de l'adversaire. Il appartient alors aux chefs des partis de prendre une résolution immédiate conforme à la situation et au but poursuivi.

Le directeur, qui doit être en situation par son grade

L'histoire véridique d'un ancêtre du Général Guisan

LE CHEVALIER GUISAN

par Ami DAJOIE

Dans cette bourgeoise maison d'Avenches, au large toit, aux fenêtres pleinement ouvertes au soleil et à l'air, une animation rare anime le premier étage. Une servante court de la cuisine à la chambre des maîtres. Elle porte fièrement devant elle une écuelle d'eau chaude. A son air renfrogné et important on voit tout de suite qu'il se passe quelque chose d'extraordinaire en ce jour de mars 1740.

Dans le fourneau de catelles vertes et blanches un feu ronronne joyeusement car ce mois de mars est encore fatigué du rude hiver qui est tombé sur le pays. Au premier étage, dans une chambre, quelques femmes chuchotent et entourent un lit immense dans lequel une femme jeune encore, sourit gentiment. Parfois cependant une crispation passe sur son beau visage. Elle ferme les yeux, serre les poings pour taire mieux sa souffrance.

Une heure passe. Puis une autre. La nuit dehors se colle aux vitres. A l'intérieur la lumière s'agite toute seule dans

son fourreau de verre et projette sur les murs des ombres fantastiques.

Brusquement les femmes s'approchent du lit et se mettent à gesticuler. Le silence plane dans la pièce.

Pendant ce temps, au rez-de-chaussée, quelques hommes assiègent une table. Le plus grand d'entre eux se tient un peu à l'écart. Sur son visage on lit comme dans un livre le récit de l'inquiétude et du désespoir. Cet homme c'est Antoine Guisan. Tout va mal pour lui. Il craint pour la vie de sa femme. Ses affaires courent vers la faillite. La culture du tabac dans laquelle il a placé beaucoup d'espoir, beaucoup de travail et son dernier argent, ne rend pas. Dans son esprit se font et se refont les calculs de sa présente situation: il ne reste que bien peu d'espoir.

Ses méditations sont aussi sombres que la nuit qui avance à grands pas dans la campagne. Un bruit roule du premier étage au rez-de-chaussée. Tous les hommes se lèvent en même temps et courent vers la porte. La servante plus affairée que jamais crie à tue-tête:

— C'est un fils! c'est un fils!...

Le père Guisan se précipite vers sa femme dont la faiblesse se pare malgré tout d'un angélique sourire. Il la remercie d'un regard. Puis il se met à genoux et prie Dieu pour cet enfant qui apporte avec lui la joie et l'espérance.

*

d'imposer son autorité, décide de la solution à donner aux opérations entreprises. Connaissant ce qui se passe dans les deux partis, il peut juger en connaissance de cause, et ses décisions doivent être sans appel.

Quand la manœuvre est terminée, le directeur fait venir les deux partis dans la salle commune, découvre la carte portant la situation finale des deux adversaires et résume les diverses opérations exécutées de part et d'autre, en signalant les enseignements qui découlent des procédés employés, des fautes ou des erreurs commises. Le résumé du directeur est la sanction de la manœuvre, car il montre à chacun ce qui a été bien ou mal fait et les conséquences que les décisions prises ont pu avoir sur le résultat des opérations engagées. C'est une vraie leçon de choses qui réunit ce qu'il est souvent difficile de réaliser, c'est-à-dire les troupes, le terrain et surtout l'imprévu. A ce titre, l'on peut dire que le jeu de la guerre est un exercice des plus utiles, qu'il

force à la réflexion et à l'esprit de décision, qu'il remémore les connaissances théoriques déjà acquises, qu'il développe le sentiment de l'initiative, qu'il habitue à compter sur une volonté contraire, enfin qu'il intéresse par la connaissance des résultats obtenus à la suite des dispositions prises et des ordres donnés. Il a cet avantage aussi d'être ou ne peut plus économique. A ce titre, on peut le comparer aux installations Baranoff dont se servent les artilleurs pour s'exercer en chambre à la conduite du tir.

Le jeu de guerre peut être joué également par de petites unités ne dépassant pas, dans chaque parti, la valeur d'une compagnie. La fameuse caisse de sable, dont le « Soldat suisse » a entretenu ses lecteurs il y a quelques mois, joue alors le rôle de carte topographique, avec cet avantage qu'elle est en relief et permet ainsi une plus juste appréciation de la valeur du terrain dans lequel se déroulent les opérations. N.

La poste de campagne

*Des êtres bienveillants, tout voilés de mystère,
Transportant chaque jour à nos braves troupiers,
Lettres en grands monceaux, colis par milliers,
Servent fidèlement la poste militaire.*

*Colombes du foyer, courriers infatigables,
Qui ne vous confia ses billets cordiaux?
Tant de gens ont en vous des assistants aimables,
Apportant aux absents les espoirs les plus beaux.*

*Et sous votre uniforme aux parements gris-perle,
Vous servez notre armée avec fidélité,
Assurant son trafic dont la vague déferle,
Redoutable, puissante, en son rythme usité.*

*Ne saurait devenir un postier militaire
Qui n'a du bon soldat toutes les qualités,
Qui n'aurait pas fait preuve, au cours de sa carrière,
De nobles sentiments et de capacités.*

*Sous un aspect charmant, réservé, réfléchi,
Le postier cache un cœur magnanime et fidèle,
Des trésors de bon sens, un admirable zèle,
Une âpre volonté qui n'a jamais fléchi.*

*Levé tôt le matin, debout des nuits entières,
Il vaque à son labeur avec un art précis,
Acheminant, triés, sur toutes nos frontières,
Des lettres par wagons, d'innombrables colis.*

*Séjournant en un lieu riche de liaisons,
Par la route et le rail, la poste de campagne
Atteint de ses longs bras les vastes horizons
Que gardent nos soldats: la plaine et la montagne.*

*Rendons un juste hommage aux vaillants ouvriers,
Héros, trop ignorés, de la plus belle tâche,
Qui, du pays au front, circulant sans relâche,
Font entendre la voix de nos lointains foyers.*

*Que brille le soleil ou que l'orage gronde,
Chaque jour on les voit, en route, sans répit.
Ils partent le matin, rentrent tard dans la nuit,
Parfois mouillés, transis, d'assez loin à la ronde.*

*Où s'en vont-ils? Souvent en des endroits secrets
Qui sont dissimulés aux confins des frontières.
Ils pénètrent partout; les gardes fort sévères
S'inclinent devant eux, car ils sont très discrets.*

*S'ils sont, contre leur gré, des soldats de l'arrière,
Soyez-en convaincus, leurs cœurs sont pénétrés
D'un bel esprit guerrier. S'il était nécessaire,
Ils sauraient accomplir d'autres devoirs sacrés.*

Mai 40.

Adj.-sof. Buttex.

Il s'appellera Jean-Samuel. Des frères et des sœurs lui succéderont dans la suite et apporteront un dérivatif aux soucis du père.

Ce premier fils, dès que son âge le lui permettra, partira pour Lausanne où l'Académie de l'époque forme et instruit la jeunesse studieuse du canton de Vaud. Mais si le père propose, la fortune dispose. Et le fils bientôt dût se soumettre aux dures lois de la pauvreté et apprendre le métier de charpentier grâce auquel il pourra bientôt gagner quelque argent. Son premier contact avec le monde ouvrier, avec la hache et le bois brut ne lui fait pas oublier ses ambitions studieuses.

Son apprentissage à peine terminé, à 17 ans, il quitte la maison et se rend à Genève pour gagner la maîtrise de son métier. Mais Genève toujours à l'avant-garde des innovations pédagogiques, donne à ceux qui en ont le goût la possibilité de s'instruire.

Jean-Samuel n'y manque point. Dès qu'il a lâché l'équerre ou le marteau il se plonge dans la lecture de livres aussi divers que substantiels. La plupart des sciences y passent. Pendant les longues nuits de l'hiver il apprend l'astrologie, un peu de médecine, les mathématiques. Peu à peu son esprit s'ouvre et les courants de la pensée peuvent y circuler à l'aise. Sous la lampe, tard dans la nuit, les chiffres dansent pour lui tout seul. Les mots techniques se gravent dans sa mémoire et sa

curiosité innée cherche des aliments aussi bien dans les traités de philosophie que dans les manuels d'hydraulique.

A manier la scie pendant toute la journée et à lire pendant des nuits entières le jeune Guisan perd peu à peu sa santé. A vingt ans il occupe une situation enviable dans son métier, aide financièrement ses parents, prend sur ses épaules des responsabilités d'homme. Mais sa santé l'abandonne et il se voit obligé de prendre quelques mois de repos. Un oncle l'attend à Lyon et le jeune homme s'y rend. Pendant de nombreuses semaines il vit au ralenti, regagne santé et joie à force de patience.

La fatalité le suit comme un chien suit son maître. Toute sa vie Guisan frôlera le drame. Il vivra avec lui, risquant à tout moment son existence. Heureusement qu'il appartient à cette race d'homme que le contact permanent de la mort rend plus courageux et plus audacieux.

A Lyon une dispute dégénère en bagarre. Une fin d'après-midi Jean-Samuel, accompagné de son oncle, lit dans un café une gazette qui vient d'arriver de Paris. Un officier de la maréchaussée que le vin tourmente s'approche du lecteur et en l'insultant grossièrement lui arrache le journal des mains. La bagarre est dans l'air. Les clients se lèvent en masse et essayent de séparer les deux hommes. Trop tard, un duel est décidé.