

# Wargame

Autor(en): **Vautravers, Alexandre**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Revue Militaire Suisse**

Band (Jahr): - **(2007)**

Heft 6

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-346757>

## **Nutzungsbedingungen**

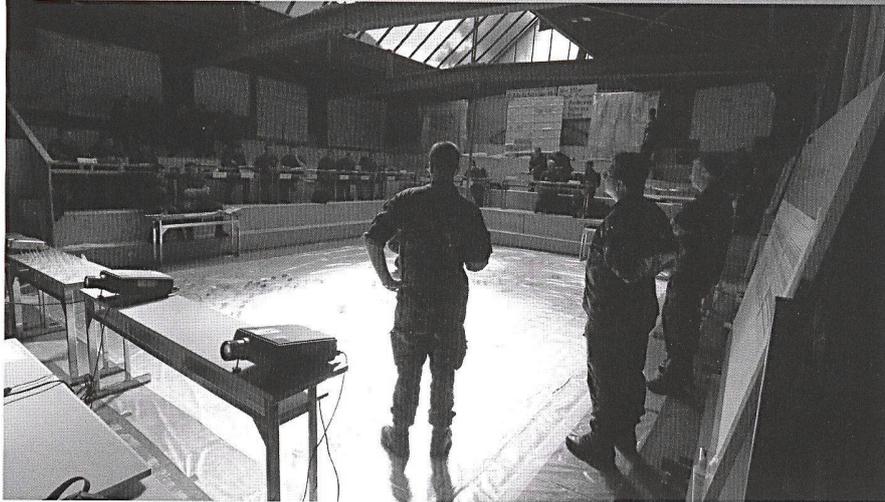
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Le *wargaming* peut être intuitif ou organisé en *plenum*, de manière systématique. Dans ce cas, une préparation considérable est nécessaire.  
Photos: © A+V

## Wargame

### Maj EMG Alexandre Vautravers

Chef Opérations, EM brigade blindée 1

**D**u 19 au 21 septembre 2007, l'état-major de la brigade blindée 1, commandé par le colonel EMG Hanspeter Aellig, a achevé les travaux de planification de l'engagement LÜTHY : l'attaque d'une formation de circonstance comprenant 11 corps de troupe directement subordonnés, dans la région du Weinland, entre Zurich et Kreuzlingen. Un tel engagement est complexe. Son succès dépend, pour une large part, de l'étroite coordination entre les troupes voisines,

les moyens d'appui –artillerie, génie, défense sol-air, couverture et appui aérien-, le soutien logistique et les moyens de combat – bataillons de chars et d'infanterie.

Le « jeu de guerre » recouvre plusieurs notions. Chacun connaît les exercices à sec conduits par un arbitrage. Ceux-ci ont désormais lieu sur le simulateur de conduite de l'Ecole d'Etat-major général (E EMG) du brigadier Marcel Fantoni, à Kriens.

La conduite d'une attaque de brigade au cours de l'exercice LÜTHY, sur le simulateur tactique de Kriens, a démontré le bien-fondé du *wargaming* et de la préparation des états-majors de brigade et de corps de troupes.



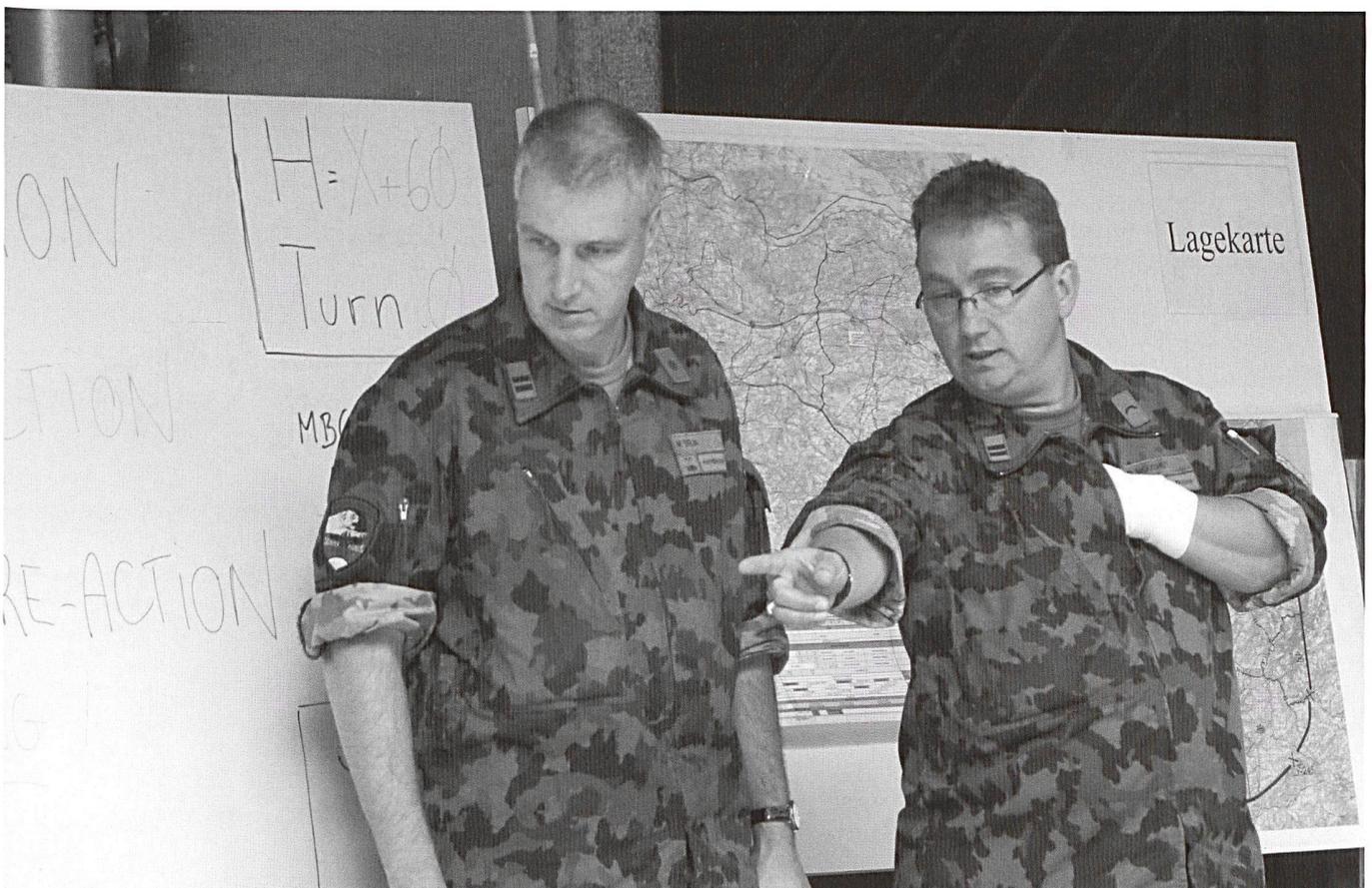


Le Lt col EMG Eglin fixe les « règles du jeu ». Avec le Lt col Philippe Mouchet il dirige le Wargame - step by step.

Désormais, avec l'introduction en 2003 du règlement sur la *Conduite et l'engagement des états-majors* (COEM XXI), les « wargames » font également partie des activités de planification. Il s'agit, notamment :

- dès la phase conception des plans, de valider des concepts et des variantes, en testant en particulier la faisabilité technique auprès des chefs de service et des spécialistes ;
- dans la phase de rédaction des ordres, de coordonner les moyens et les phases, en rédigeant une matrice de synchronisation ;
- au moment de la donnée d'ordres, de contrôler la bonne compréhension de l'action par les subordonnés, à l'aide de questions et de dilemmes (« what if ? ») ;
- durant l'action, de préparer et d'affiner les planifications prévisionnelles et subséquentes.

Pour ce faire, la brigade a pu compter sur l'expérience professionnelle de deux officiers de milice : le Lt col EMG Maurice Eglin et le Lt col Philippe Mouchet. Pour la première fois, toutes les phases de l'action ont fait l'objet d'une présentation et d'une validation détaillée, en présence de l'état-major au complet ainsi que des commandants de bataillons mis sur pied pour la durée du wargame. Cette étape a permis à la donnée d'ordres des corps de troupe de se dérouler rapidement et efficacement, en simplifiant les mesures de coordination et les dialogues tactiques. La validité de la matrice de synchronisation et son élaboration détaillée a considérablement facilité





la conduite de l'action et a garantit le succès lors de l'exercice, qui s'est déroulé la semaine suivante.

De plus, de précieux enseignements ont pu être tirés de cette démarche :

- le *wargaming* est utile et efficace à tous les échelons, même les plus petits ;
- il est utile à tous les stades de la planification et de la conduite de l'action, en version simplifiée ou en *plénum* ;

- il permet d'impliquer et d'inclure tous les services et permet la coordination du combat interarmes ;
- afin de gagner en efficacité, des règles claires (*steps*, calculs des rapports de forces et des pertes) doivent être établies ;
- on ne peut guère influencer l'action de l'adversaire ; il faut donc se concentrer sur les variables «maîtrisables» : en particulier la manœuvre, la concentration des forces et les moyens techniques : mobilité, liaisons, logistique, appui, protection.

A+V

