

Exercices et manœuvres

Autor(en): **Léderrey**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Revue Militaire Suisse**

Band (Jahr): **80 (1935)**

Heft 4

PDF erstellt am: **27.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-341637>

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.

Exercices et manœuvres

En vue de la guerre :

La troupe doit se familiariser avec certains procédés de combat simples, *les chefs* doivent acquérir l'habileté nécessaire pour utiliser judicieusement la troupe.

A ces buts correspondent :

Des *exercices de combat* (R. ex. J. 14), des *exercices de cadres* et des *manœuvres* (R. ex. J. 16).

A. GÉNÉRALITÉS.

a) *Exercices de combat.*

But : le chef se propose de forger son instrument de combat : il s'exerce à le manipuler comme un tireur son arme. Selon un officier français, il s'agit « d'apprendre la technique de l'action, un mécanisme, qui doit être admirablement su, pour pouvoir jouer d'une façon à peu près moyenne dans la réalité du feu ».

Caractéristique : l'initiative des cadres n'a pas à jouer ; c'est un véritable scénario qui se déroule en plusieurs phases, séparées par des explications. Chaque phase peut être répétée (avec de légères modifications) et doit enseigner une manière de faire arrêtée à l'avance. L'exercice doit présenter une image de la guerre aussi vraisemblable que possible.

Directeur : le chef lui-même, le major pour son bat., le capitaine pour sa cp., le lieutenant pour sa sct. et pour ses gr. Cependant, l'exercice aura été exposé au supérieur immédiat et sa préparation mise au point selon les remarques de ce dernier.

b) *Manœuvre.*

But : former les chefs. A cet effet placer un chef dans une situation de guerre déterminée, en face de l'imprévu et des

réactions de l'ennemi, de façon à provoquer une décision, transcrite en ordres clairs et précis.

La manœuvre peut se dérouler à simple action (sans figuration de l'ennemi) ou normalement à double action (deux partis opposés).

Caractéristique : à tous les échelons, il est fait appel à l'initiative. Les chefs étant accaparés par le souci de conduire tactiquement leur troupe, ne peuvent guère la surveiller ; d'où un relâchement d'autant plus grand que la manœuvre a plus d'envergure. Un arbitrage insuffisant, dans l'impossibilité d'apprécier les effets du feu adverse, ne peut empêcher la création de situations invraisemblables et trompeuses.

Directeur : le supérieur, cdt. de R. pour le bat., cdt. de bat. pour les cp., rarement cdt. de cp. pour la sct.

c) *Exercice de cadres.*

C'est une manœuvre sans troupe.

B. ORGANISATION D'UN EXERCICE DE COMBAT.

a) *Buts particuliers visés* : (phases d'une opération).

Approche : obstacles à la progression.

1. Menace d'avions — attaque d'avions.

2. Menace d'art. ld. de C.A. (20 km.) sur points de passage obligés (ponts, défilés, carrefours, stations chf.).

3. Menace d'art. camp. (9-10 km.) — réglage — barrage effectif. Traversée de régions gazées.

4. Attaque par auto-mitr. — par chars de combat.

Prise de contact : percer le contour apparent de l'ennemi pour démasquer son contour réel. Engagement d'avg.

Attaque : recherche des couloirs de moindre résistance. Manœuvre pour déborder une résistance — pour la faire tomber. *Appuis de feu* (fus. FM. mitr. engins, art.) : demandes, interventions, exploitation (collaboration des feux et des mouvements). Engager et récupérer de nouvelles réserves.

Assaut : conquête du terrain. Réorganisation de la troupe et du commandement. Aménagement du terrain. Maintien du contact avec ennemi. Poursuite. Contre-assaut ennemi.

Défense : établissement d'un *réseau de feux d'arrêt* (S.C. 291). — Doublure du réseau pour parer à une rupture. Contre-assaut. — Organisation pour la nuit. Organisation de *postes avancés* (S.C. 285). Organisation d'une position avancée (S.C.285). Organisation du harcèlement. Transformation d'une position avancée en position principale ou, au contraire, décrochage de la position avancée. Ces exercices de défense, si la troupe n'a pas l'occasion de s'enterrer et de se camoufler convenablement, se font de préférence avec cadres. Cependant le *jeu de la défense*, avec un plastron, donnera lieu à des exercices intéressants.

Retraite : manœuvre en retraite (volontaire) de jour et de nuit. — Combat en retraite (imposé par l'ennemi). — Organisation d'une position de repli.

b) *Terrain* :

Bien au clair sur le but particulier qu'il se propose, le directeur fait choix d'un terrain découvert. Il le reconnaît minutieusement, voit toutes les possibilités qu'il offre et s'interdit de le modifier par des hypothèses. Le même terrain pourra servir à l'exercice de différentes phases.

c) *Les feux et leur figuration* :

Il s'agit de donner à la troupe le sentiment aussi exact que possible des exigences du combat. Malheureusement, la plus sérieuse de toutes ne se laisse pas représenter, c'est *l'action démoralisante du feu ennemi*. Ce qu'il faut se borner à représenter, ce sont les *effets matériels de ce feu* qui désorganise le commandement (par mise hors de combat des chefs et des agents de liaison), diminue le pouvoir d'action de la masse (blessés, tués, armes et matériel hors d'usage) et tend à isoler les exécutants.

La troupe devant se comporter différemment selon l'intensité des feux, il y aura lieu de convenir trois cas

différents : *feu faible* : permet encore la progression, mais par infiltration. ; *feu moyen* : n'autorise la progression que moyennant la mise en action de feu propre ; *feu fort* : exige l'intervention de l'appui de feu du supérieur.

Comme l'exercice de combat vise surtout à enseigner à la troupe des réactions judicieuses, l'accent de la reconnaissance du directeur portera sur :

Les endroits où il veut plaquer l'un de ces feux ;

Les positions de feu destinées à battre ces endroits ;

Le genre d'armes qu'il y placera (fus. FM. mitr.).

Les positions de feu seront toujours soigneusement masquées. Rien n'est plus faux que de les marquer par des fanions, car c'est supprimer les plus grandes difficultés qu'auront à vaincre les troupes soumises au feu : repérer les sources de feu qui les accablent et les signaler à leur propre appui de feu. Comme la direction de ces sources ne se laissera le plus souvent déceler qu'au son, il est important que la plastron soit abondamment pourvu de munitions et puisse donner le feu dans sa plénitude.

Les endroits déterminés pour *l'arrivée du feu ennemi* seront marqués sur le terrain, au moyen de repères quelconques (jalons peu apparents, ficelle, serpentins, traînée de sciure, etc.).

Les armes qui conviennent le mieux sont les armes automatiques. Chacune d'elles sera si possible munie de pétards pour représenter le *feu d'art.* dont elles pourraient être victimes.

Pour marquer le *feu d'art.* dans un exercice d'approche, on fera marcher avec la troupe 4 hommes, munis de pétards et placés à 40 m. environ d'intervalle. Ils sauront qu'à tel endroit ou sur tel signe ils devront allumer leurs pétards et représenter une salve de 4 coups.

A défaut de pétards on peut se contenter de *journaux* déployés sur un coup de sifflet.

Une *région gazée* peut être marquée au moyen de fanions plantés dans le sol ou agités par des hommes accompagnant la troupe.

Une *auto-mitr.* peut être marquée par un cycliste muni d'un fanion, un char de cbt. par un homme ou une charrette porteurs d'un fanion. Dans ces cas, on représentera au moins une section d'auto-mitr. (5 véhicules se suivant sur route à environ 50 m. de *distance*) ou une sct. de chars (5 véhicules évoluant à 50 m. env. *d'intervalle*).

Remarques. Il ne sera pas toujours possible, ni même nécessaire, de figurer l'ennemi avec autant de souci des détails. Cependant, si l'on ne parvient à monter le scénario complet que pour un seul exercice de cp., on constatera l'énorme intérêt que la troupe apporte à son travail et tout le profit qu'en retirera la préparation à la guerre.

Ce qui importe, c'est que l'arbitre de groupe puisse orienter le chef de groupe sur l'endroit où ses hommes sont sous le feu, sur l'intensité (faible, moyenne ou forte) et la direction approximative de ce feu.

Certains exercices (lutte contre auto-mitr., chars de cbt., progression sous feu d'art. en réglage et réglé, attaque effective par avion de cbt.) pourront revêtir un caractère démonstratif. Ils seront organisés par des of. qualifiés et serviront d'enseignement au plus grand nombre possible de spectateurs.

d) *Plastron* :

Le chef du plastron doit être soigneusement orienté par le directeur, sur le terrain. C'est lui qui sera chargé de poster et d'instruire les hommes du plastron, comme aussi de marquer les régions battues. Mais le choix n'est pas de son ressort ; comme nous l'avons vu, c'est le directeur qui fixe chaque détail.

Un système convenu de *signaux* permettra au directeur ou aux arbitres de faire savoir au plastron que telle de ses sources de feu doit être neutralisée. Il suffit par exemple que l'arbitre de sct. agite un fanion sur l'endroit battu, pour indiquer que l'arme correspondante doit être neutralisée. Un cercle complet indique que c'est par de l'art., ce qui provoque — comme nous l'avons vu — l'éclatement d'un pétard.

Si le temps fait défaut, on peut se passer de signaux. On se bornera à faire communiquer par l'arbitre que le feu ennemi est devenu faible ou s'est tu.

e) *Arbitres* :

On en désigne un dans chaque groupe. Il se comporte comme un combattant et se tient à côté du chef de groupe (ce peut être son remplaçant).

Un arbitre de cp. monté établira la liaison et instruira les arbitres de gr. Si le personnel est suffisant, on pourra désigner des arbitres de sct. qui se comporteront comme le chef de sct.

Les arbitres seront orientés avant l'exercice et sur le terrain.

L'arbitre n'a rien d'autre à faire qu'à indiquer les effets du feu ennemi, c'est un projectile parlant.

f) *Situations de base* :

Le directeur prépare une *situation générale* fort simple. Par exemple « Des troupes N. ont atteint telle région. Nos troupes venant du S., se portent à leur rencontre ». *La situation particulière* ou initiale doit préciser :

1. La situation où se trouve l'élément qui va exercer, au moment d'entrer en action (sera complétée oralement sur le terrain), tel jour, telle heure.

2. Comment il est parvenu dans cette situation (ce qu'il a fait précédemment).

3. La situation à l'échelon supérieur, notamment la situation aux ailes. On admettra normalement que l'élément est encadré (et l'on pourra faire marquer les éléments voisins intéressants par des fanions bleus).

g) *Déclenchement de l'exercice* :

La troupe sera orientée sur le terrain et connaîtra le but de l'exercice avant de prendre son dispositif initial. Le directeur émettra un *ordre* d'ensemble ou des ordres particuliers que ses subordonnés recevront à leur emplacement de combat

et dont les points essentiels seront, pour un exercice de cp., p. ex., le plan du major et la mission au capitaine.

h) Des *prescriptions de manœuvres* auront été données la veille. Elles régleront les points suivants :

Heure et lieu du *rassemblement*. Formation et front. Degré d'orientation de la troupe.

Tenue (sac généralement allégé).

Munitions par mitr., FM. et gr. fus. (en général aux organes d'exploration, de sûreté et à 2 hommes par gr. fus.).

Ennemi : bande blanche ou bonnet de police.

Signification des fanions (P. ex. bleu = aile amie voisine, rouge et-bleu = gr. fus. enn. en mouvement, etc.).

Travaux. La troupe est-elle autorisée à renforcer le terrain et dans quelle mesure ?

Durée approximative de l'exercice — ce qui se passera à la fin (critique).

Mesures concernant *les subsistances*.

i) *Conventions à régler une fois pour toutes* :

Tout homme ne pouvant, en raison des dommages qui en résulteraient, *s'enterrer*, marque son intention en déposant son sac devant soi, ou en plantant son outil de pionnier à côté de la tête.

Tout élément de trp. ne pouvant sans dommage traverser des cultures porte l'arme et gagne son nouvel emplacement en colonne par un. Durant son déplacement il est neutralisé.

Il est interdit de *tirer à blanc* à moins de 50 m. ou de faire des *prisonniers*.

Si des hommes sont *mis hors de combat*, ils déposent leur sac et leur fusil et se tiennent debout ou à couvert jusqu'au moment où ils seront autorisés à reprendre leur activité ou alors rassemblés et conduits selon les indications de l'arbitre de cp.

Signaux (par tambour, trompette ou sifflet) :

— . (*ter*) Halte : Suspension provisoire. Repos sur place. Officiers et officiers arbitres à l'ordre.

- — — (*ter*) Idem. Tous les cadres à l'ordre !
- (*ter*) Garde à vous. Tout le monde en place pour reprendre l'exercice.
- (*ter*) En avant ! L'exercice recommence.
- . — . (*ter*) Fin de l'exercice. Exécution des mesures prévues par les prescriptions de manœuvres.

k) *Critique* : Le directeur se sera borné à interrompre, critiquer, recommencer ou poursuivre. On réunira le plus de monde possible pour la critique, peut-être toute la cp. dont les emplacements resteront marqués par les sacs et les mousquetons.

La critique faite devant la troupe consiste en une série de *démonstrations* sur un espace restreint, tendant à faire ressortir la faute commise et ses conséquences fâcheuses.

La *critique des sofs.* se fait ensuite de façon identique, puis c'est le tour des chefs de sct.

Les points essentiels à relever sont :

1. *Combinaison du feu et du mouvement* ?

Pour quelle raison n'a-t-elle pas joué entre tel appui de feu et l'élément à protéger ? ou d'où provient le retard ?

Pourquoi tel appui de feu n'a-t-il pas été immédiatement exploité par l'élément protégé ?

2. *Ordres.* Lesquels furent imprécis ? mal transmis ? ou mal interprétés ? Conséquences.

3. *Liaison.* Pourquoi n'a-t-elle pas joué dans tel cas ? Les chefs ont-ils été renseignés à temps pour pouvoir intervenir judicieusement ?

4. *Sûreté et exploration.* Pourquoi n'ont-elles pas joué. Qui est responsable du fait que le *contact avec l'ennemi* a été perdu ?

C. EXERCICES DE CBT. DE LA SCT. ET DU GR.

L'exercice de cbt. le plus profitable est celui de la cp. Le bat. est déjà un cadre trop grand pour pouvoir — au combat tout au moins — serrer de près les réalités de la guerre.

Les sct. reprendront avec avantage certaines phases de l'exerc. de cp. et pourront changer de tranche de terrain : les gr. également sous la direction du chef de sct.

Un seul exercice de cp. bien mené pourra de la sorte être exploité pendant plusieurs jours.

D. MANŒUVRES.

(Dans le cadre du R. ou du Bat.)

Tout ce qui a été dit au sujet des exercices de cbt., à l'exception du plastron, concerne aussi les manœuvres. L'organisation de ces dernières est plus simple. La reconnaissance du terrain portera essentiellement sur le lieu prévu pour la rencontre des deux partis et le directeur se préoccupera, par la conception de la situation initiale et de ses ordres, d'y amener *naturellement* les exécutants.

La situation initiale exposera à chaque parti, à la suite de quelle opération de l'unité supérieure il y est parvenu. L'ordre de mise en action et les ordres év. ultérieurs auront exactement la teneur qu'ils auraient en réalité. L'ordre initial sera remis la veille pour permettre au directeur de s'orienter sur les intentions des chefs de parti.

On choisira de préférence des opérations devant s'effectuer à une aile découverte. L'exécutant aura de la sorte une certaine liberté, mais devra aussi se préoccuper de la liaison. Toutes les mesures qu'il prendra à ce sujet seront transmises au directeur qui fournira les renseignements que le voisin aurait pu vraisemblablement communiquer.

Seuls les officiers assistent à la critique. La troupe rentre généralement au cantonnement dès le signal fin de manœuvre.

La critique portera essentiellement sur les ordres et l'initiative déployée ou non par les subordonnés.

Quelques exemples de manœuvres dans le cadre du bat. :

1. Deux cp. avg. opposées. L'exercice se terminera dès la prise de contact effectuée. Il pourra être repris sous forme de

retraite, étant admis que le combat en retraite est imposé par l'ennemi et que la *manœuvre* en retraite est volontaire.

2. Engagement de cp. faisant partie du gros du bat. avg. les cp. avg. étant supposées aux prises.

3. Réserves de bat. couvrant une aile, à l'arrêt ou en marche, chargées d'attaquer par le flanc.

4. Un parti occupe une position avancée ou des avp. et reçoit l'ordre de manœuvrer en retraite. Dans ce cas la ligne derrière laquelle la cp. devrait se retirer sera marquée par des fanions.

L'attaque pourra se jouer à l'aube.

Une manœuvre à simple action qui présente beaucoup d'intérêt est la suivante : Une cp. supposée débarquant de camions reçoit l'ordre d'occuper rapidement un large front A B C, en couverture. Une fois la mission remplie, parvient un ordre indiquant qu'une nouvelle cp. va relever dans le secteur A B et que la cp. qui exerce doit *tenir* B C.

Les reconnaissances de la position B C pourront s'exécuter pendant que la troupe se camoufle et s'enterre.

Colonel LÉDERREY.
