Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: 126 (1981)
Heft: 5

Artikel: Comment créer un jeu de conduite manuel?
Autor: Altermath, Pierre-Georges
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-344381

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.07.2025

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

Comment créer un jeu de conduite manuel? *

par le capitaine Pierre-Georges Altermath

Introduction

Le jeu de conduite étant une démarche plus qu'un système, des possibilités infinies et passionnantes s'offrent à qui emprunte cette direction. Puisse le présent texte démontrer que cette voie-là n'est ni tortueuse ni parsemée d'embûches même si elle n'est guère fréquentée en ce moment.

Une méthode d'élaboration

Jalonnons la préparation d'un jeu de trois étapes. La première doit permettre une analyse de l'intention initiale. La seconde va préciser la structure du jeu ainsi qu'en définir le déroulement et c'est le fruit de ces réflexions qui servira de fond à l'établissement des documents nécessaires, but de la dernière phase.

A. *Analyse de l'intention initiale*

Commençons par définir la direction dans laquelle nous allons et les limites de notre liberté de manœuvre. A cet effet, répondons à cinq questions:

— s'agit-il de distraire, d'instruire ou de contrôler?
— à qui s'adresse-t-on?
— quels objectifs recherche-t-on?
— de quel temps dispose-t-on pour la préparation et le déroulement?
— peut-on compter sur une aide quelconque?

Voilà, les fondements étant posés, passons à la seconde étape.

B. *Définition de la structure et du déroulement*

Un jeu de conduite manuel s'articule autour de *dix-neuf éléments* offrant chacun plusieurs variations. Choisissez donc parmi toutes ces possibilités celles qui vous conviennent et le portrait-robot de votre modèle apparaîtra instantanément.

* Se référer d'abord au «Jeu de conduites» que l'auteur a présenté dans la RMS 2/81.

1. **Quel type de conflit allez-vous reproduire?**

duel – bataille – campagne – guerre

Le duel oppose, par exemple, un canon DCA à un avion alors que la bataille voit deux formations aux prises. La campagne englobe des contingences opératives et logistiques et il faut ajouter, à la guerre, des facteurs économiques et politiques.

En principe, la bataille convient le mieux au jeu de conduite manuel.

2. **Combien de formations allez-vous faire évoluer?**

1-2 – 4-6 – plusieurs échelons

L'engagement d'un ou deux EM garantit une efficacité et une intensité optimales. Il est évidemment possible de maintenir l'intérêt en faisant participer plus de troupes ou des échelons différents mais ceci impose un appareil d'arbitrage important ainsi qu'une préparation plus élaborée. La présence de plusieurs échelons (ex.: rgt-bat contre rgt-bat) est surtout opportune là où l'on désire contrôler des dispositifs ou des décisions tactiques.

3. **Par qui voulez-vous représenter les partis?**

officier isolé – EM ad hoc – EM réduit – EM complet

Les objectifs du jeu se chargent de répondre à cette question. Il peut s'avérer intéressant de placer des of de rens dans le parti Rouge afin d'en garantir une image réaliste. Si l'EM au complet est engagé, n'oublions pas d'optimaliser l'activité de la cellule des services.

4. **Quel type de jeu voulez-vous adopter?**

unilatéral – bilatéral

Le jeu unilatéral oppose un parti, dans lequel sont engagés les participants, au directeur de l'exercice représentant l'autre parti. Dans le type bilatéral, par contre, les participants se partagent entre les côtés, le directeur de l'exercice étant consigné dans le rôle d'arbitre. Passionnante et plus réaliste, cette seconde solution se signale par une préparation très simplifiée. Une situation initiale, des missions; il n'en faut guère plus.

Certes, la variante unilatérale nécessite un scénario s'échelonnant sur toute la durée de la partie. Trois éléments accroissent, cependant, l'importance de ce type de jeu. Il s'agit de la possibilité:

— offerte aux formations non combattantes d'utiliser ce procédé de simulation,
— de diriger l'action en fonction d'objectifs d'instruction,
— de placer différents EM dans les mêmes situations afin de comparer leur comportement.

5. **Quelle organisation choisissez-vous?**

couverte – ouverte

De l'incertitude, chaque parti placé dans une ignorance normale de l'activité adverse, voilà ce que vous offre la forme couverte. Il suffit de situer les EM et l'arbitre dans des locaux séparés, de prévoir des liaisons téléphoniques et le tour est joué.

Si vous désirez, cependant, vérifier une décision tactique, évaluer un système d'armes, entraîner l'appréciation de situation ou refaire une bataille du passé, il est possible de rassembler tout le monde devant la même carte, ce qui nous donne la forme ouverte.

6. **Quel système d'arbitrage voulez-vous appliquer?**

libre – lié

C'est sur son expérience que l'arbitre fonde, dans la première solution, ses décisions. Celles-ci sont donc largement arbitraires mais prises très rapidement. Particulièrement opportun pour l'instruction et d'une simplicité sans égal, ce système favorise surtout la rentabilité.

Le jeu lié correspond à la recherche d'un réalisme vivant, d'une certaine précision des résultats. Des tabelles, barèmes et autres règles à calculs interviennent à cet effet.

7. **Comment voulez-vous représenter le terrain?**

carte – maquette – carte spéciale

La carte, moyen le plus simple, est utilisable sans restriction. On veillera, pour les jeux liés, à ce que l'échelle favorise une application aisée des règles.

La maquette ou la caisse à sable offrent d'innombrables possibilités. Même ici, vous pourrez ménager une certaine incertitude en faisant descendre un rideau jusqu'à cinq centimètres de la maquette empêchant, ainsi, une vue à vol d'oiseau. Ces moyens ne sont, cependant, opportuns qu'aux petits échelons. La carte spéciale est une carte topographique simplifiée et dotée d'un grillage hexagonal servant au calcul des distances de tir et aux mouvements. Une telle carte facilite la simulation du combat aux niveaux groupe et section et permet la reproduction schématisée de batailles ou de campagnes à des fins d'instruction.

8. **Où allez-vous organiser le jeu?**

salle – poste de commandement – terrain

De la salle au poste de commandement, du confort à la rusticité, des conditions optimales aux aléas des déplacements de PC, toutes les solutions sont pensables. Quel but veut-on atteindre, voilà la question.

9. **Comment seront simulées les formations?**

dispositif – plaquettes – modèles

A partir de l'échelon bataillon, éventuellement dès celui de l'unité, un dispositif dessiné sur une carte est le procédé le plus simple pour représenter l'action. Des plaquettes désignant des formations sont parfois utilisées sur des cartes spéciales. Finalement, des modèles fabriqués à l'échelle font également l'affaire pour les caisses à sable ou les maquettes. La simplicité mise à part, aucune limite n'est fixée à l'imagination.

10. **Voulez-vous engager des auxiliaires?**

éléments de liaison – soldats de renseignement – groupe de soutien – détachement de sûreté – compagnie d'état-major

S'il apparaît nécessaire de placer le jeu de conduite dans un cadre tactique réel, on renforcera l'EM à l'aide de quelques éléments de conduite ou de soutien. Ici, tout est concevable.

11. Quelle situation de départ allez-vous créer?

fictive – manœuvre vécue – engagement futur – bataille du passé

La situation initiale décrit la réalité telle qu'elle se présente au début de l'exercice. Elle se rapporte aussi bien à l'état des formations qu'à leur emplacement géographique. Les adversaires, en présence, sont généralement désignés par les couleurs Rouge et Bleu, un troisième parti pouvant être mentionné à l'aide d'une autre teinte. La mission des partis et leur articulation appartiennent aussi à ce chapitre. Il s'avère souvent judicieux, pour l'arbitrage, de numéroter les différents éléments des organigrammes jusqu'à l'échelon du groupe ou de la section, ceci facilitant la localisation des formations touchées. On pensera à attribuer, à ce moment-là, d'éventuels crédits de feux, d'aviation, etc.

Une documentation imposante est à disposition de ceux qui désirent analyser les batailles du passé. Comme c'est le cas pour les grandes parties d'échec, le jeu de conduite permet une étude serrée des décisions prises.

12. Comment allez-vous articuler le jeu?

but – ligne de phase – plan de phases – cycle de jeu

L'articulation du jeu est la concrétisation du déroulement prévu. Elle doit être souple afin de ne pas limiter inutilement la liberté de manœuvre des EM. La définition du but est le système le plus simple. Qu'il s'agisse de forcer un barrage ou de prendre une position, la partie se déroule jusqu'à ce que l'objectif soit atteint.

Lorsque plusieurs formations sont lancées à l'attaque dans des fuseaux parallèles, des lignes de phase sont nécessaires pour conserver à l'affaire un brin de sérieux.

Le plan de phases définit un secteur et un thème tactique. Un saut dans le temps, une modification des missions et des dispositifs suffit au changement de phase. Certains modèles limitent la durée de l'action à un nombre donné de cycles. Une telle solution a l'avantage de forcer les chefs à agir expéditivement.

13. **A quoi correspondront vos cycles de jeu?**

réels – artificiels

Un cycle est une séquence de temps pendant laquelle les deux partis peuvent agir à une reprise, soit:
— apprécier la situation
— prendre une décision
— formuler des missions ou déplacer les plaquettes représentant les troupes

Dans un cycle réel, un EM fait connaître les missions de ses subordonnés. L'arbitre décide, après analyse de la situation, du résultat de l'engagement et en communique les détails aux partis. Le second EM fait, alors, de même, après quoi l'on recommence le tout dans le cycle suivant.

La méthode artificielle prévoit, pour sa part, une action découpée comme suit:
— une phase de mouvement
— une phase de tir direct
— une phase de tir indirect

Les partis déplacent ou font tirer leurs troupes alternativement, l'efficacité des combats étant contrôlée au fur et à mesure.

14. **Qu'attendez-vous des partis?**

déplacement de pièces – missions des subordonnés – intention

Les objectifs du jeu et la manière dont les formations sont représentées apportent une réponse à cette question. Lorsque des objectifs d'instruction sont recherchés, il est bénéfique d'accompagner le déplacement de pièces par la formation d'une intention ou de missions.

15. **Comment allez-vous manier le facteur temps?**

temps réel – sauter – stopper

La simulation d'une bataille en temps réel est possible dans le cas d'un jeu libre. Les opérations qu'une solution liée exigent ne le permettent, hélas, pas toujours. Prévoir des sauts dans le temps, de quoi effectuer les calculs nécessaires, est une solution commode. Stopper le temps permet, par exemple, de répéter une action sous plusieurs formes

afin d'en découvrir la variante optimale. En fait, la présence du facteur temps alourdit toujours le déroulement du jeu.

16. **A quel niveau allez-vous faire valoir vos critères de décision?**

échelon système d'armes – échelon formation

De nombreux modèles de tabelles ou de règles à calculs permettent de sanctionner l'engagement de canons, mitrailleuses ou tubes roquettes. D'un usage facile, elles ne manquent pas d'intérêt. Leur usage se fait en deux temps:

a) on détermine la probabilité de toucher en tenant compte:
— des particularités techniques de l'arme
— de la distance
— de la visibilité
— du type de cible, de son comportement et de son emplacement

b) on découvre le résultat du tir en ajoutant à la probabilité de toucher le facteur hasard qui intervient sous la forme des dès.

(Ex.: probabilité de toucher = 80%; on lance les dés: 1-5 = touché, 6 = pas touché.)

Dès l'échelon corps de troupes, il s'avère plus subtil de décider en fonction du rapport des forces en présence et bien évidemment du facteur hasard. (Ex.: 2 cp attaquent 1 cp, rapport des forces 2:1; on jette les dés: 1-4 = victoire pour l'attaquant et gain de terrain, 5-6 = attaque repoussée. Un pourcentage de pertes peut, en plus, être infligé aux formations.)

Une autre solution, valable surtout sur cartes spéciales et avec plaquettes, consiste à accorder aux formations des coefficients de mouvement, de défense et d'attaque, le résultat du combat étant obtenu sur la base du rapport des forces et du hasard.

Comme on peut le constater, des moyens très simples suffisent pour nous procurer des barèmes de décision objectifs et, en fait, pas tellement éloignés de la réalité.

17. **Comment vont se concrétiser les effets alternés?**

visibles – par des subordonnés – par les supérieurs

Les effets alternés sont les conséquences des décisions d'arbitrage sur les troupes en présence. Ces conséquences sont visibles pour les deux

EM dans le jeu ouvert. Si l'on isole les partis, les effets alternés représentent l'image du combat telle qu'elle apparaît dans les PC.

L'arbitre peut la faire parvenir aux EM sous la forme de messages du front ou par l'entremise de bulletins de renseignement.

18. **Comment vont agir les effets alternés?**

retrait – neutralisation – modification d'un dispositif

Le retrait de la carte ou la neutralisation du feu ou du mouvement, voilà ce qui menace une formation représentée sur la carte par une plaquette. Quant aux dispositifs, la perte de quelques troupes, le gain éventuel de terrain suffisent à faire évoluer la situation.

19. **Comment organiser la direction de l'exercice?**

sans – un arbitre – un état-major d'arbitrage

La direction d'un jeu de conduite nécessite un appareil dont l'ampleur correspond au modèle choisi ainsi qu'à l'échelon joué. L'organisation ouverte accompagnée d'une tabelle d'un usage simple rend la présence d'un arbitre, souvent, inutile. Les modèles opposant deux formations, au maximum, que ce soit à direction liée ou libre, peuvent se concevoir avec un seul arbitre. Si toutefois une organisation plus ambitieuse et plus complexe était choisie, on ferait bien de recourir à un EM d'arbitrage qui pourrait contenir les éléments suivants:

a) *L'arbitre:* sa fonction se limite à:
- — coordonner l'activité des cellules-opérations
- — prendre des décisions d'arbitrage

b) *Un EM de direction:* est composé de deux cellules-opérations travaillant en parfaite collaboration dans le même local. Leurs missions consistent à:
- — coordonner l'action des différentes formations composant les deux partis et fournir à l'arbitre les éléments nécessaires à ses décisions
- — jouer les EM supérieurs ou les autorités civiles afin de simuler correctement la situation
- — provoquer des insertions et transmettre des ordres comme un EM d'exercice

c) Les cellules de direction: sont engagées auprès des partis pour:
— surveiller l'activité des EM et transmettre les décisions prises aux cellules-opérations
— provoquer éventuellement des insertions de planification afin de garantir un niveau d'intensité élevé

d) Les cellules de marquage des formations subordonnées et voisines: celles-ci doivent:
— représenter les formations subordonnées ou voisines
— réceptionner les ordres reçus et en simuler l'exécution
— transformer les décisions d'arbitrage en messages de combat et les remettre aux partis.

Il est, bien évidemment, possible de regrouper plusieurs de ces éléments.

C. *Etablissement des documents*

Cette étape devrait apporter les éléments d'information nécessaires aux trois domaines suivants:

a) l'organisation du jeu: à l'engagement des participants, vous ajoutez les détails habituels relevant du matériel, des liaisons, du ravitaillement et des horaires, voilà qui devrait suffire.

b) les données tactiques: de la situation initiale aux missions des partis, des organigrammes au plan de phases, le tour est vite fait. Complétons cette énumération, et pour le jeu unilatéral, par un scénario et c'est tout.

c) l'arbitrage: des idées claires en ce qui concerne le déroulement de l'exercice et, éventuellement, une tabelle pour appuyer vos décisions et ces préparatifs sont terminés.

Cette liste paraît bien simple, peut-être un peu superficielle, et pourtant cela fonctionne et même très bien.

Conclusion

Il y a ceux qui déplorent un manque d'intensité. Il y en a d'autres qui découvrent une absence de réalisme. Il y a les connaisseurs, enfin, qui font de la critique une fin en soi.

Qu'importe.

Nous avons oublié le jeu de conduite manuel, il nous faut le réinventer. Une telle phase de recherches passe obligatoirement par des tentatives heureuses et des essais moins fructueux.

Rappelons-nous simplement que c'est, en partie, grâce au jeu de conduite que la Wehrmacht a atteint le niveau que nous lui avons connu au début du dernier conflict.

Pourquoi ne tenterions-nous donc pas, alors, d'utiliser le même procédé éprouvé?

P.-G. Altermath

A force de persévérance, on parviendra à tirer d'une barre de fer une aiguille à broder.

Proverbe chinois prêté à la déesse de la Miséricorde, Guanyin.