

Zeitschrift: Rivista militare della Svizzera italiana
Herausgeber: Lugano : Amministrazione RMSI
Band: 26 (1954)
Heft: 5

Artikel: Esercizi e dimostrazioni per la fanteria [seguito]
Autor: Oppikofer, Alfredo
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-244434>

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: 07.02.2026

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

ESERCIZI E DIMOSTRAZIONI PER LA FANTERIA

Cap. ALFREDO OPPIKOFER Cdt. Cp. pes. fuc. mont. IV / 95

(seguito)

8. LA PROGRESSIONE DEL PATTUGLIATORE *(dimostrazione)*

Il direttore dell'esercizio pone il problema della *ricerca del nemico* nel corso di un'esposizione preliminare :

« Avete imparato come bisogna avanzare sotto il fuoco nemico utilizzando il terreno, effettuando sbalzi, strisciando, ecc. Sapete pure quali precauzioni bisogna usare quando non si è ancora sotto il tiro della fanteria nemica, ma quando, da un momento all'altro, si può essere scorti dall'aviazione nemica, dall'artiglieria, dai carri e quando vi è pericolo delle mine.

Si può così avanzare fino al momento in cui si incontra la fanteria nemica, fino a quando cioè al pericolo dell'aviazione, del cannone, dei carri e delle mine non si aggiungono, bruscamente, le pallottole e le granate.

Frequentemente la truppa è obbligata ad avanzare frugando il terreno per scoprire i primi elementi della fanteria nemica. Per sapere quali precauzioni devono in questo caso essere prese, proviamo a chiederci : *Come si produrrà logicamente l'incontro ?* ».

Con un po' di attenzione e di fortuna si può scoprire la presenza del nemico : quasi sempre però sarà soltanto il fuoco che ne rivelerà la presenza.

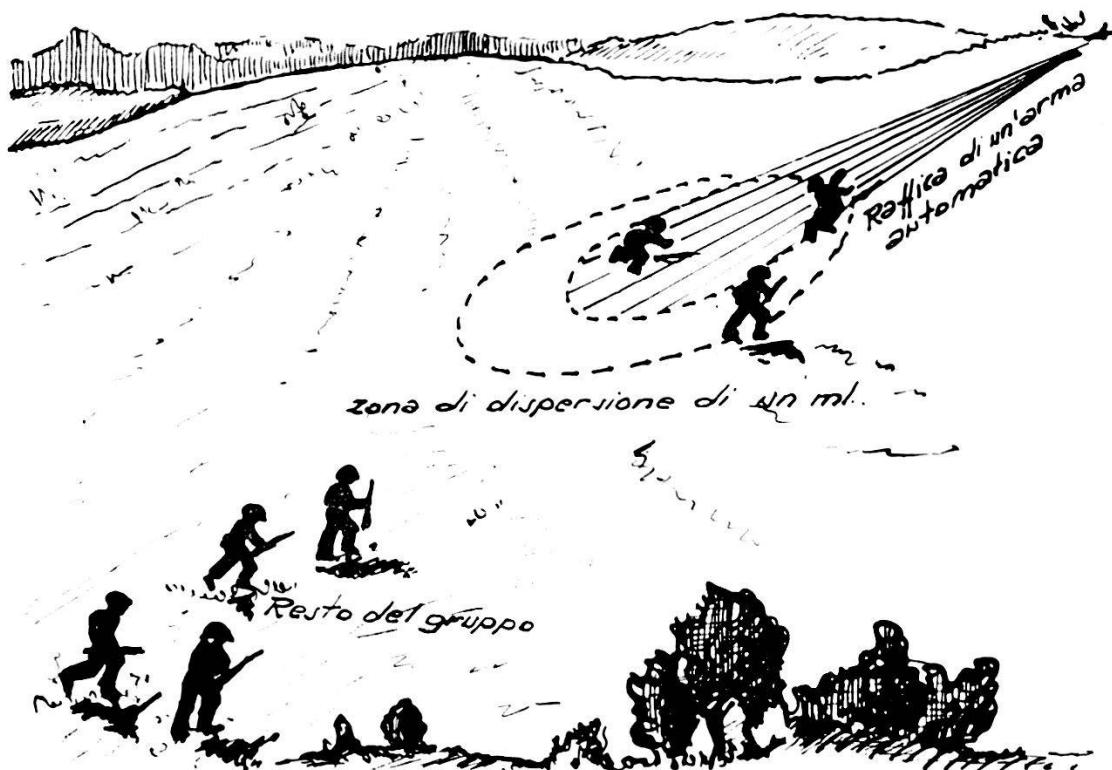
Partire alla ricerca del nemico equivale quindi andare incontro ad *una raffica di colpi*.

Questa constatazione consiglia una prima misura, quella cioè di non esporre tutta la truppa contemporaneamente. Un numero limitato

di uomini che avanzeranno con ogni precauzione precederà il grosso che manterrà una distanza tale da non permettere che i colpi nemici indirizzati ai primi elementi abbiano a nuocergli.

(Parlare della dispersione, specialmente per quanto si riferisce al 1m.: tavole di tiro alla mano).

Gli uomini di testa — i pattugliatori — non sono votati a priori al sacrificio! Se marceranno osservando e sfruttando attentamente il terreno, si garantiranno dalle sorprese e potranno mettersi al coperto dalla reazione nemica.



Nota. La distanza tra i pattugliatori e il resto del gruppo è stata ridotta per rendere più chiaro lo schizzo.

Riassumendo si può stabilire :

- per l'effettivo di un gruppo, 3 pattugliatori che precedono il resto di 100-150 metri sono normalmente sufficienti;
- uno di essi — *uomo di punta* — (che però non può osservare un ampio settore) marcerà in testa;

- gli altri — *fiancheggiatori* — lo seguiranno a destra ed a sinistra estendendo in tal modo il settore di osservazione e proteggendosi a vicenda.

Il resto del gruppo deve essere pronto a intervenire.



Per la dimostrazione propriamente detta, scegliere un terreno abbastanza scoperto dove si possa far eseguire schematicamente l'avanzata dei 3 pattugliatori (aiuti del direttore dell'esercizio). Durante questa prima fase si tratta di far comprendere che un pattugliatore vede forzatamente male e deve quindi fermarsi, di tanto in tanto e progredire *da un punto di osservazione all'altro*.

Si approfitterà per ricordare un'altra nozione importante: quella cioè che il pattugliatore deve assolutamente rispettare la direzione di marcia che gli è stata fissata. Responsabile per questo è l'uomo di punta.

E' evidente che in realtà questo compito spetta al capo-gruppo. E' però indispensabile che la truppa si allenì e sappia da sola, in ogni circostanza, far fronte alle necessità anche senza il capo-gruppo.

FASI DELLA DIMOSTRAZIONE.

Punto 1. Sortire da un bosco. Fermarsi qualche istante per scrutare la cresta 3 e per prendere il punto di riferimento.

Punto 2. Attraversare un terreno scoperto : null'altro da fare che avere dei larghi intervalli fra uomo e uomo.

Punto 3. Accostarsi alla cresta. Precauzioni abituali. Si vede un nuovo terreno : cosa guardare ?

Scomporre sommariamente il terreno guardando prima vicino e poi lontano.

Nasce una nuova preoccupazione : avvertire il resto del gruppo che non vi è nulla da segnalare. Un semplice gesto sarà sufficiente.

A questo punto il direttore dell'esercizio stabilirà come, nella suddivisione, si procederà a far passare silenziosamente i 4 più importanti ordini :

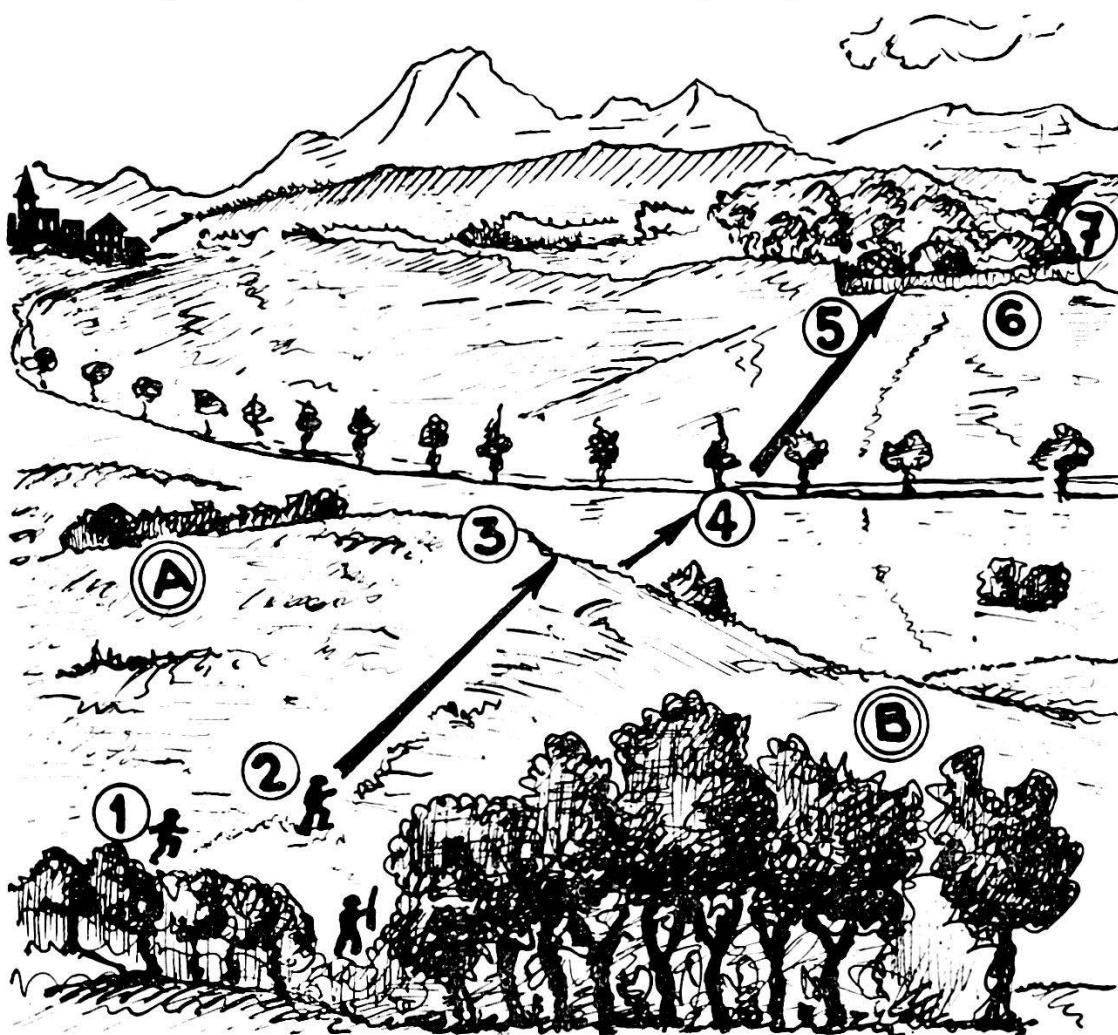
- In avanti
- Alt ! a terra
- Osservate nella tal direzione
- Niente da segnalare.

L'esercizio continua con il passaggio della cresta (punto 3). Il modo di procedere è stato più sopra descritto.

Dal punto 3 al punto 4. Nuovamente terreno scoperto : niente di particolare.

Se nel terreno vi è qualche arbusto o boschetto, spiegare che i pattugliatori non si arrestano per dei coperti di così piccole dimensioni. Si accontentano di « spogliarli » con lo sguardo durante l'avanzata.

Punto 4. Fermarsi alla strada. Cosa bisogna osservare ? I punti dove la strada sparisce, anche se non sono nella direzione di marcia, poichè vi è pericolo che carri si infiltrino sui fianchi. Questo sarà compito dei fiancheggiatori. Non dimenticare di sorvegliare anche in direzione del villaggio ricordando, però, che l'orlo del bosco (punto 5) costituisce l'obiettivo principale.



Dal punto 4 al punto 5. Altro passaggio di terreno scoperto.

Ricordare a questo punto due precauzioni da prendere :

- quando ci si avvicina ad un orlo di bosco, cercare di vedere la sagoma delle persone e quelle dei carri,
- giunti all'orlo di bosco penetrarvi subito per abituare l'occhio alla visibilità ridotta che vi regna.

Dal punto 5 al punto 6. I pattugliatori riducono le distanze per non perdere il collegamento.

Punto 6. Come si esce dal bosco (vedi punto 1).

Punto 7. Arrivo ad un ruscello. Osservare le rive. Cercare il punto di passaggio o di guado.

9. INCONTRO CON LA FANTERIA AVVERSARIA

Trattasi di spiegare quale comportamento bisogna tenere quando la fanteria avversaria si è manifestata con il fuoco.

I due punti essenziali sono :

- rispettare la direzione di marcia ;
- avanzare da un punto di osservazione al prossimo comunicando ogni volta cosa si è visto.

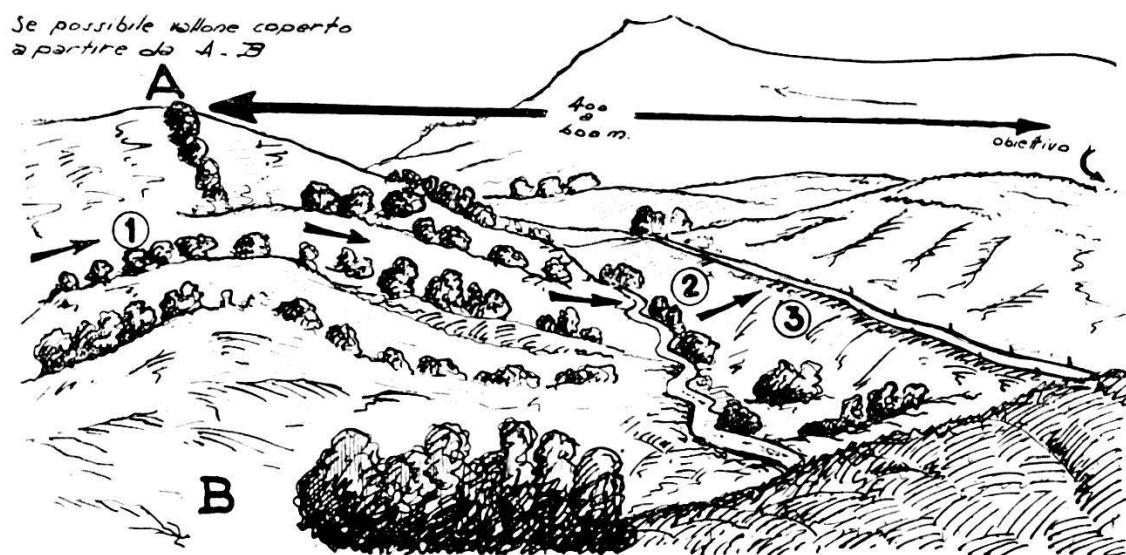
PREPARAZIONE.

Tre pattugliatori-osservatori ricevono in un punto situato dietro la cresta A-B il compito seguente :

« Una Cp. nemica è stata segnalata dall'aviazione, circa mezz'ora fa, sulla strada..... (a 5-6 km.). La vostra sezione ha ricevuto l'ordine di precedere nel tempo il nemico per fermarlo 300-400 metri prima della cresta. Avete quindi la missione di riconoscere il terreno in quella direzione per proteggere il movimento ».

L'esercizio si svolge come segue.

*Sulla cresta A-B. I pattugliatori-osservatori sono presi sotto il fuoco da fucilieri nemici appostati nella zona « dell'obbiettivo ». Comunicare cosa si è visto. Interrogati, gli uomini devono poter dire che vale la pena di riprendere la progressione perchè *il terreno favorevole lo permette*. Al minimo occorre riconoscere il fondo del vallone.*



Dal punto 1 al punto 3. Si progredisce a sbalzi individuali (vedi esercizio combinato progressione e difesa). Quando un gruppo avrà terminato l'esercizio, andrà in posizione sull'obbiettivo.

Al punto 2. Arrivati sul fondo del vallone, i pattugliatori-osservatori dovranno tentare di salire sull'altro versante fino a quando il terreno offrirà dei coperti.

Al punto 3. La strada segna il limite estremo dell'avanzata dei pattugliatori-osservatori che hanno così riconosciuto una via per la truppa e di ciò verrà dato comunicazione al Capo-gruppo. Far rilevare che i pattugliatori-osservatori tirano solo su ordine esplicito del Capo-gruppo (o quando si è direttamente minacciati) per non attirare l'attenzione del nemico sul settore dove le nostre truppe andranno presumibilmente in posizione.

CLASSIFICA.

Al punto 1. Rendiconto preciso sulla scoperta di nemici che occupano la cresta :

Cosa ? (precisare se non vi sono armi automatiche)	punti 1
Dove ? (designazione dell'obbiettivo)	punti 1
Chi ? (precisare il numero dei nemici)	punti 1

In più verranno poste le seguenti domande :

1. La vostra missione è terminata o dovete continuare a riconoscere il terreno davanti a voi ? punti 1
2. Fin dove dovete avanzare ? punti 1

Al punto 2. Assegnare un punto se viene data comunicazione che il gruppo può avanzare (segni, fischi d'uccelli, ecc.) punti 1

Al punto 3. Verranno poste le seguenti domande :

1. La vostra missione è terminata ? punti 1
2. Cosa dovete fare per far comprendere al vostro Capo-gruppo — che è indietro — che la via da seguire è questa ? punti 2

Possono quindi essere attribuiti 9 punti.

Inoltre, fra il punto 1 e 3, ogni pattugliatore-osservatore guadagnerà o perderà 5 altri punti in relazione al fuoco nemico. Di conseguenza potranno essere assegnati al massimo 14 punti.

Ogni tiratore appostato sull'« obiettivo » riceverà cinque cartucce in bianco. Le prime due serviranno a realizzare l'incidente iniziale (apertura del fuoco quando il gruppo dei pattugliatori-osservatori appare sulla cresta A-B) e non entreranno in considerazione per la classifica.

I tre colpi che restano serviranno a ogni tiratore per mettere fuori combattimento i tre pattugliatori-osservatori alla condizione che il fuoco sia aggiustato, vale a dire che il numero del pattugliatore mirato sia indicato con esattezza.

Tutti i pattugliatori messi così fuori combattimento — e lo saranno al primo colpo efficace — perderanno 5 punti.

Predisporre un giudice al punto 1, un secondo per i punti 2 e 3, ed un terzo all'« obiettivo ».

Questo esercizio, per forza di cose, si svolgerà abbastanza lentamente. Disporre di almeno 45 minuti per ogni gruppo.

10. RICOGNIZIONE DI UN'ABITAZIONE

Cercare un'abitazione abbandonata dove gli uomini possono entrare liberamente. Una sola via d'accesso alla costruzione sarà sufficiente.

SVOLGIMENTO.

Bisognerà fare in modo che gli uomini seguano una direzione che impedisca di vedere la facciata con la porta. Essi saranno così obbligati a cercare l'entrata costeggiando prudentemente i muri.

Porre il problema seguente :

« Da alcuni giorni la vostra sezione è installata su questa cresta e il nemico su quella (a circa 2 km.). Vi sono già stati diversi combattimenti di pattuglie, specialmente vicino a quella casa dove il nemico aveva un posto avanzato.

Diversi indizi fanno supporre che il nemico si sia bruscamente sganciato (in tal senso vi è anche la dichiarazione di un prigioniero).

Il vostro gruppo riceve l'ordine di riconoscere quella casa e in seguito di tenersi pronto per proseguire l'avanzata nella direzione di x ».

Lasciare agli uomini 10 minuti per riflettere e studiare la via da seguire.

In precedenza saranno stati disposti alcuni tranelli :

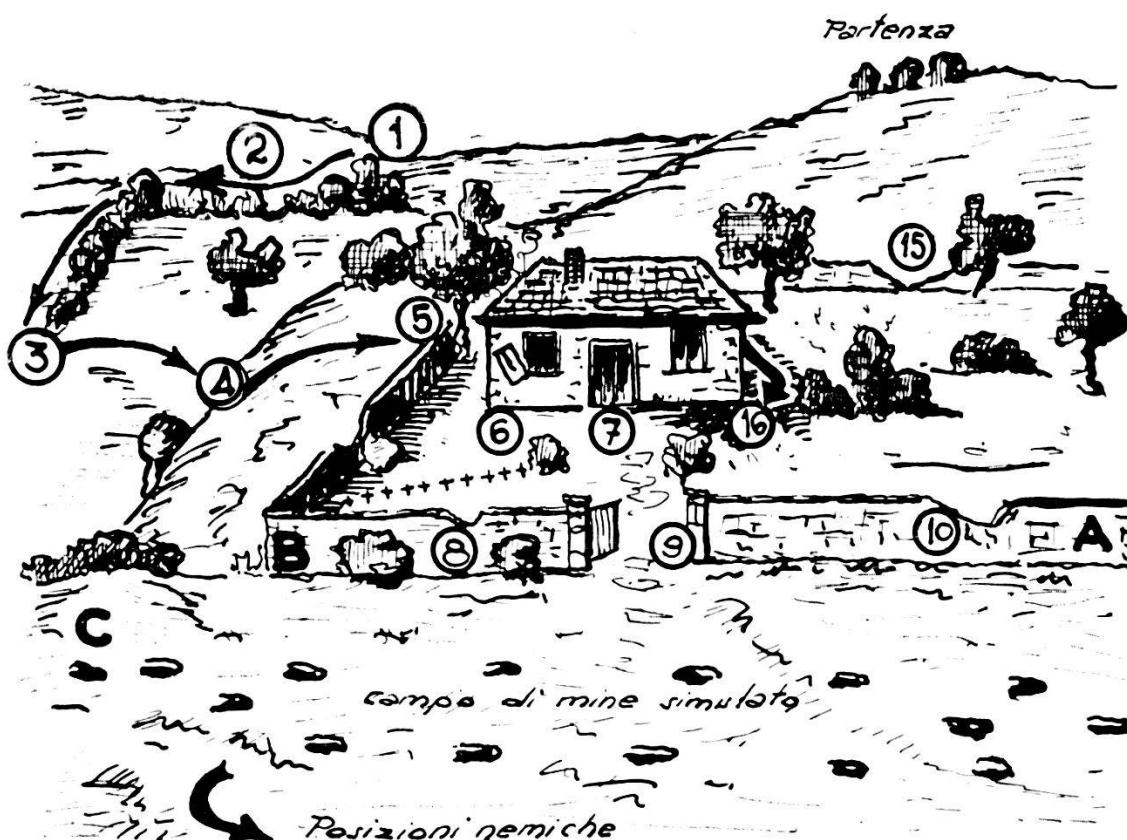
- due insidie nell'abitazione (filo di ferro e mina);
- un filo di ferro « raso terra » nel recinto (sullo schizzo è segnato con crocette).

I due tranelli con filo di ferro saranno collegati con granate in bianco (mod. 43).

- un campo di mine sarà malamente dissimulato nel terreno (vedi schizzo) di modo che l'uomo possa facilmente scoprirlo.

CLASSIFICA.

Ogni uomo inizia l'esercizio con 15 punti attribuiti. Per ogni errore commesso durante la progressione (vedi tabella) gli verrà tolto un punto. Cinque punti gli potranno invece essere attribuiti se :



- comunica che casa e recinto sono stati evacuati 1 punto
- comunica che è possibile la presenza di altre insidie 1 punto
- scopre il campo di mine e ne indica il numero dei ranghi 3 punti



Prevedere un giudice per la partenza e il punto 1, un altro per 2, 3, 4, 5 (o per 2, 3, 4, 5 e 15) e un altro per i tranelli.

Le partenze potranno avvenire ogni quarto d'ora.

<i>Errori da penalizzare</i>	<i>Sbaglio da penalizzare</i>		
	<i>pattugliatore di punta</i>	<i>fiancheggiat. a destra</i>	<i>fiancheggiat. a sinistra</i>
PARTENZA. Non restare dietro la cresta per arrivare al punto 1	X	X	X
<i>Punto 2.</i> Non utilizzare le siepi per raggiungere il punto 3.	X		
Non seguire passo passo il pattugliatore di punta per proteggerlo costantemente.		X	
Omettere di restare in sorveglianza al punto 2 fintanto il pattugliatore di punta è arrivato al punto 4.			X
<i>Punto 3.</i> Non portarsi con uno sbalzo al punto 4.	X	X	
<i>Punto 4.</i> Restare troppo a lungo al punto 4 che può essere preso d'infilata dal nemico.	X	X	
<i>Punto 5.</i> Non portarsi con uno sbalzo al punto 5.	X		
Non appostarsi al punto B o C quando il pattugliatore di punta ha raggiunto il punto 5.		X	
Non raggiungere il pattugliatore di punta al punto 5 per proteggerlo durante il passaggio del muro.			X
Non passare il muro al punto 5 o 15.	X		X
Non utilizzare la medesima via per raggiungere l'entrata (punto 7) passando, ad esempio, uno per il punto 6 e uno per il punto 16.	X		X
Non rimanere al punto B o C per sorvegliare.		X	
Non appostarsi dietro il muro A B (punti 8, 9 e 10) dopo aver esplorato l'interno della casa.	X	X	X

(segue)