

Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: 82 (1937)
Heft: 10

Artikel: Notes de tactique à l'usage des futurs capitaines
Autor: Léderrey, E.
Kapitel: Introduction
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-341809>

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: 25.02.2026

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

Introduction

1. La tactique.

« La tactique est l'art, la science de faire combattre les hommes avec leur maximum d'énergie, maximum que peut donner seule l'organisation à l'encontre de la peur » (Col. Ardant du Picq).

2. La valeur morale.

Le but de toute action à la guerre est de vaincre. La victoire se dessine dès qu'un des adversaires *croit être* vaincu et l'avoue en cédant du terrain : reculade qui, à défaut de l'intervention énergique des chefs, dégénère facilement en panique.

Etre ou s'avouer vaincu est donc un phénomène d'ordre moral. Deux volontés se heurtent : la plus forte a le dessus. Tout ce qui contribue à *hausser le moral* des combattants prépare la victoire. Tout ce qui contribue à *affaiblir le moral* des combattants prépare la défaite.

« Le courage seul donne la pratique de la guerre. C'est à force de coups d'audace qu'on apprend ce qu'on peut tenter. Un chef sans courage, par conséquent sans expérience, recule devant des entreprises fructueuses. Il n'ose occuper une position, renonce à une défensive, délibère quand il faut attaquer. Il ignore que, dans les revers, avec des munitions, on tient tête à dix contre quinze cents, que le bruit est tout à la guerre, qu'on intimide un régiment avec dix fusils, qu'une ligne ponctuée de bataille est invulnérable. Il ignore qu'on échappe au danger par le mouvement, qu'on dupe l'ennemi par l'audace, qu'une volonté vaut trois bataillons, et qu'une mitrailleuse bien placée commande un kilomètre de front. Il ignore que, dans la victoire, il faut tout oser,

que tout doit céder le pas à la rapidité, que *le salut de l'ennemi est dans la prudence du vainqueur*. En dehors du courage, rien ne donne ces connaissances et rien ne permet de les exploiter » (Lt. col. Quinton).

Le *but du combat* étant de *briser le moral* de l'adversaire, tous les moyens doivent être mis en œuvre à cet effet. Ces moyens sont le *feu*, le *mouvement* et le *terrain*, dont les effets sont multipliés par la *surprise*.

3. Le feu et le mouvement.

Le *feu de l'assaillant* est incapable, à lui seul, d'aboutir à la victoire. Pour que le défenseur soit amené à céder son terrain, il faut qu'il sente la volonté de l'assaillant de s'en emparer par l'assaut, ce qui se traduit par un mouvement en avant. Le feu de l'assaillant n'est donc qu'un *moyen* pour permettre le mouvement : attaquer c'est avancer.

Le *feu du défenseur* est capable d'arrêter l'assaillant, ce qui est un succès. Mais pour exploiter ce succès et le transformer en victoire, il faut, dans ce cas aussi, le mouvement exécuté ailleurs, sous forme de contre-attaque ou de retour offensif.

Le *mouvement* est d'autre part gêné ou arrêté par le feu adverse. Il n'est donc possible que si ce feu est *neutralisé* (interdit ou rendu peu efficace) par un *appui de feu* chargé de lui ouvrir la voie.

En résumé le *feu seul*, comme le *mouvement seul* sont inopérants : **le succès nécessite l'étroite conjugaison du feu et du mouvement¹.**

¹ C'est sur ce point que l'instruction collective doit porter l'accent, en particulier par les *exercices de combat* (voir annexe IV). On y doit rechercher un double résultat :

1^o aboutir à ce que l'élément cloué au sol puisse signaler, aussi exactement que possible, à son appui de feu, où se trouvent les sources de feu qui l'arrêtent ;

2^o inversement, obtenir que le sacrifice de Winkelried ne soit pas inutile, autrement dit qu'un élément cloué au sol sache pénétrer sans retard dans la brèche ouverte par son appui de feu ou par un autre.

4. Le terrain.

Le terrain est à la fois *enjeu de la lutte et moyen d'action*. C'est lui qu'il s'agit de conquérir ou de garder, mais c'est aussi de sa judicieuse combinaison avec le feu et le mouvement que dépend le succès de toute opération de guerre¹.

Ennemi pour qui l'ignore, le terrain est l'allié précieux de qui s'entend :

- à *utiliser* ses parties défilées aux vues (masquées) et aux coups (abritées) à l'effet de se mouvoir ou de se poster;
- à *compléter* ses masques naturels ou à en créer d'artificiels (camouflage, voir brochure spéciale) ;
- à *l'aménager* en vue de *se protéger contre le feu ennemi* (trous individuels, nids, tranchées, boyaux de communication, abris souterrains); d'*augmenter l'effet de son propre feu* (repères, obstacles) et de *détourner le feu ennemi* sur des ouvrages simulés.

Les cartes, même détaillées, voire les photographies, ne font *connaître le terrain* que d'une façon approximative et tout à fait insuffisante pour les besoins du combat. Les cadres de la compagnie doivent s'attacher à le *reconnaitre* en détail, dans chaque cas particulier, au quadruple point de vue des *possibilités* qu'il offre et des *servitudes* qu'il impose à leur *action propre* et à celle de *l'ennemi*.

Etudié en détail, le terrain présente :

- des *mouvements* ou *ondulations* favorisant l'*observation* et le *feu* (*hauteurs*) ou le *mouvement* (*bas-fonds, vallons, plis, etc.*) ;

¹ L'un des buts essentiels de l'école consiste à donner aux élèves une connaissance aussi approfondie que possible de notre terrain, à former leur *coup d'œil*. Chaque cas concret fournira l'occasion d'en procurer d'abord une vue d'ensemble puis de le parcourir. Se figer sur un point d'*observation*, c'est se condamner à des solutions fantaisistes. L'emplacement de chaque arme automatique doit être reconnu et reconnu à plat ventre. La carence de chars de combat ne doit pas nous inciter à négliger l'étude de l'intervention de ces engins partout où elle serait possible.

- des *coupures* favorables à la défense (cours d'eau larges, profonds ou à berges escarpées, marais, parois rocheuses, ravins encaissés, etc.) ;
- une *couverture du sol* propre à masquer les troupes (cultures, forêts, haies, etc.) et à les abriter (localités, maisons, murs, etc.) ;
- des *voies de communication* permettant la circulation (routes, chemins, sentiers, chemins de fer, tunnels, ponts, défilés, cols, etc.). La notion de « cheminement » englobe toute ligne du terrain susceptible de guider un déplacement de troupes : lisière de forêt, ruisseau, ligne téléphonique ou à haute tension, etc.

5. La surprise.

L'homme, dont les yeux, les bras et les pieds sont placés de façon à assurer sa force essentielle devant lui, est vulnérable sur trois côtés, voire complètement désarmé à dos. S'il ne recule pas en présence d'un danger qu'il voit, qu'il a prévu et auquel il peut faire face, il s'exagère volontiers celui qu'il n'a pas envisagé : sa volonté de résistance faiblit et parfois — s'il se sent menacé de côté ou à dos — se brise.

Les troupes sont affectées de faiblesses physiologiques et morales de même nature. Accaparées par une direction, il en résulte que leurs *flancs* et surtout les *arrière-s* sont beaucoup plus vulnérables que le front, sur lequel convergent leurs vues et leurs yeux.

La surprise se révèle un *agent de démorisation* si puissant que chaque chef, dans sa sphère, doit s'efforcer, à la fois, d'en obtenir le concours et de se prémunir contre lui.

Surprendre c'est toujours paralyser et souvent vaincre.

Le devoir permanent d'être sur ses gardes, sans rien perdre de son mordant — en restant par conséquent préoccupé de surprendre, — a été rendu de façon lapidaire par le maréchal Foch : « L'art de la guerre se peut enfermer en deux termes : **agir et agir en sûreté** ».

6. Combinaison du feu, du mouvement et du terrain.

Lorsque deux adversaires en mouvement prennent contact, leur déploiement crée des vides, plus ou moins voulu sur le front, mais forcés sur les ailes. Les intervalles vides doivent pouvoir être battus par le feu, les ailes, être protégées par un échelonnement du dispositif.

Lorsque l'un des adversaires s'organise ou est organisé défensivement, son dispositif révèle lui aussi des solutions de continuité, le plus souvent trompeuses, de façon à attirer l'assaillant sous des feux convergents, faisant partie du réseau ininterrompu des feux d'arrêt qui marque le contour de sa position de résistance. Les ailes doivent être solidement appuyées au terrain, sinon protégées comme ci-dessus.

A. CARACTÉRISTIQUES DE LA DÉFENSE.

La densité d'occupation comme aussi la densité d'application des feux sont loin d'être uniformes sur tout le front. Celui-ci est jalonné par des endroits, les uns plus ou moins fortement *occupés*, les autres plus ou moins *battus*. Les premiers forment des *nids de résistance* et, à un échelon supérieur, des *points d'appui*. Les seconds protègent des *points dits «forts»*, lorsque «l'assaillant est dans l'impossibilité de repérer, et par conséquent de faire tarir, les sources de feu qui en interdisent l'accès», et dits «*faibles*», lorsque les sources de feu chargées de les défendre sont facilement repérables et peuvent être rapidement neutralisées. Les points simultanément occupés et battus sont *les plus solides*. De nuit, les projectiles, aveugles, ne circulant que dans des corridors (tirs repérés), les points occupés sont *les plus sûrs*.

Le *front d'arrêt* n'est que la partie essentielle de la position, laquelle — depuis la grande guerre, où la puissance de feu accrue a autorisé... et contraint le défenseur à s'orga-

niser en profondeur — est devenue une *zone*, que les chars blindés obligent encore à élargir et dont ils modifieront vraisemblablement l'organisation.

Quoiqu'il en soit, le feu et le terrain sont les facteurs essentiels qui permettent au défenseur d'*ancrer sa résistance* et de faire intervenir le mouvement, sous forme de *contre-assaut* ou de *contre-attaque*.

B. CARACTÉRISTIQUES DE L'ATTAQUE.

L'assaillant a l'avantage de pouvoir concentrer ses moyens au moment et à l'endroit de son choix, pour **attaquer du fort au faible**. Il n'en est pas moins obligé, s'il ne veut pas révéler prématûrément le lieu de son effort principal, de saisir d'emblée tout le front de son adversaire. Cette action permet, d'une part d'immobiliser les réserves du défenseur, d'autre part de rechercher les faiblesses de son dispositif.

Le moyen le plus efficace de briser la résistance est de s'attaquer à ses points d'appui et à ses points forts, mais ceux-ci doivent être considérés comme des hameçons, placés par le défenseur pour que l'assaillant vienne y mordre. Aussi bien le moyen le plus économique et le plus rapide de faire tomber ces points consiste-t-il à en fixer le feu, frontalement, par un élément, puis à les **déborder par les couloirs de moindre résistance** pour les prendre à revers.

Cette simple menace suffit souvent — surtout en guerre de mouvement — à provoquer l'évacuation du point visé.

L'art de l'assaillant consiste donc non pas à donner tête baissée sur les résistances ennemis, mais à les *mœuvrer*, soit à conjuguer les effets du feu et du mouvement sur un terrain approprié.

7. Conditions particulières à la Suisse.

L'attaque d'un adversaire organisé sur une position nécessite des moyens (armes à tir courbe, artillerie, chars, avions) que nous ne possédons pas en nombre suffisant.

Cette raison, d'autres encore, telles que notre neutralité et la brièveté de nos périodes d'instruction, imposent à notre armée de milices une *attitude stratégique défensive*.

En *tactique* cette attitude s'exprime par une résistance active, dès la frontière, dont la couverture vient d'être organisée et ancrée à une chaîne de fortins, à l'effet de parer au danger le plus pressant qui semble nous menacer : une attaque brusquée.

Derrière les éléments de couverture, nos troupes se prépareront. Sur certains points elles offriront une résistance absolue, ailleurs, elles manœuvreront en retraite, ce qui impliquera une résistance de durée limitée vers l'avant, mais continuée, en cours de recul, et conjuguée avec des destructions, des retours offensifs et des entreprises de guerre de chasse, contre les flancs et les arrières de l'envahisseur.

CHAPITRE I

Activité tactique du chef

8. Le chef pense, prépare et agit.

Une troupe sans chef est un corps sans tête.

Au conducteur d'hommes, artisan du succès ou responsable de la défaite, deux qualités sont indispensables : la *réflexion* qui prépare l'action et la dirige, l'*énergie* qui pousse à l'action, en prolonge la portée et provoque celle des subordonnés. Ces qualités sont inséparables : le raisonnement qui n'aboutit pas au delà d'une intention reste vain, l'énergie mal dirigée manque le but.

Réfléchir, selon le général Tanant, c'est « être maître de soi, voir clair, prendre les dispositions que commandent les