Zeitschrift: Revue Militaire Suisse

Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse

Band: 133 (1988)

Heft: 12

Artikel: Une méthode d'instruction des cadres supérieurs au XIXe siècle : le "Kriegspiel"

Autor: Dutriez, Robert

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-344888

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: 17.08.2025

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

Une méthode d'instruction des cadres supérieurs au XIXe siècle: le «Kriegspiel»[1]

par le colonel Robert Dutriez,
membre de l'Académie de Besançon

De nos jours une nuance péjorative entache ce terme de l'ancien vocabulaire militaire allemand, à tel point qu'il en arrive à devenir synonyme d'une prétentieuse application de certaines théories trop séduisantes à une réalité parfois obstinément rebelle. Peut-être (mis à part l'actuel engouement pour le parler anglo-saxon) est-ce la raison du choix de l'appellation «wargame»[1] pour qualifier ces jeux de simulation d'opérations militaires tant prisés depuis quelques années...

... Et, pourtant, les règles appliquées par nos stratèges amateurs ressemblent beaucoup à celles qui, durant plus de trois quarts de siècle, régissaient les exercices théoriques entrepris en salle par les officiers du royaume de Prusse puis du IIe Reich.

*

* *

Le «Kriegspiel» fut inventé vers 1820 par le lieutenant von Reisswitz qui l'intronisa en Prusse dès 1824, sous les auspices du général von Müffling, chef d'état-major général. Il s'agissait d'une manœuvre à double action, sur la carte, dont le but était, en représentant le mieux possible les unités et en laissant chaque partenaire dans l'ignorance des intentions de son vis-à-vis, de mettre les cadres à même de résoudre différents problèmes tactiques ou stratégiques.

Tous mes lecteurs attendent impatiemment une présentation détaillée des règles d'emploi. Mais comme le «Kriegspiel» évolua beaucoup au fil des ans, il me semble préférable de faire cet exposé relativement à l'avant-dernière forme prise par le jeu guerrier, celle qui en 1873 et 1875[2] fut codifée par les travaux du capitaine Meckel, un éminent professeur à l'école de guerre du Hanovre.

Meckel distinguait deux types d'exercices. D'abord celui à dominante tactique, avec une variante dite «grand jeu» (échelon brigade ou division) et une autre dénommée «jeu du régiment ou du détachement». Ensuite celui à prédominance stratégique (corps d'armée ou au-dessus).

Le support matériel consistait en cartes d'échelles très différentes: le 1/6250 pour le régiment ou le détachement – le 1/25 000 pour le «grand jeu» – le 1/100 000 pour les cogitations stratégiques.

L'unité de temps, c'est-à-dire le délai accordé à un camp pour jouer

[1] Traduction: jeu de la guerre.

[2] Donc après les deux expériences guerrières que connurent les cadres formés par le «Kriegspiel»: le conflit austro-prussien de 1866 et l'affrontement franco-allemand de 1870-1871.

une fois, se limitait à deux minutes et demie pour le régiment ou le détachement, à cinq minutes dans les autres cas.

Des pions de formes et de couleurs variées représentaient les unités des différentes armes. Leurs mouvements étaient concrétisés par des flèches ayant la forme d'un clou à ferrer que, pour la cavalerie par exemple, l'on disposait ainsi : en cas de marche ou de trot, le bout de la flèche était placé contre le pion et sa pointe indiquait l'endroit devant être atteint – pour le galop, deux flèches au moins étaient mises bout à bout.

Le directeur de l'exercice basait ses décisions sur des considérations opérationnelles ou bien, face à certaines situations difficiles, recourait aux... dés!... Cette intrusion du hasard ne doit pas surprendre. Après tout, dans nos campagnes n'avons-nous point constaté, soit à notre avantage soit à nos dépens, que cette capricieuse divinité s'amuse trop souvent à bouleverser les pions garnissant l'échiquier?

Le capitaine Meckel employait six dés qu'il classait – en chiffres romains – de I à VI. Chaque face de chacun de ces petits cubes portait :

- un numéro pris dans la classique série de 1 à 6 propre aux dés à jouer,
- une couleur noire, rouge ou blanche, la répétition d'une teinte sur plusieurs des six faces variant d'un dé à l'autre.

Voici donc comment on opérait. Supposons qu'après examen de la situation existant à un moment donné, le directeur estime les chances d'un parti à un contre deux. Il peut alors faire intervenir le dé N° III où les faces 1 et 4 sont rouges (soit favorables) et les 2, 3, 5, 6 noires (soit défavorables). Au chef du camp en question de bien jeter son dé!... Car non seulement l'ampleur de ses mouvements en dépend, mais aussi le volume des pertes qu'il subit ou inflige.

C'est peut-être cette évaluation des potentiels de combat résiduaires qui soulève le plus de problèmes. Initialement le directeur de l'exercice se réfère à deux tableaux, l'un donnant les résultats obtenus par un peloton d'infanterie aux différentes distances pendant deux minutes et demie, l'autre procurant les mêmes renseignements pour deux pièces d'artillerie. Puis il tient compte de la nature du but et de sa distance, de la situation tactique et morale des deux adversaires. Enfin, synthétisant laborieusement toutes ces données, le malheureux directeur aboutit à quinze combinaisons possibles!... Encore un coup de dés. Et la solution jaillit d'un ultime tableau. Quel casse-tête prussien!

Ainsi dut sans doute penser un descendant des huguenots français émigrés en Allemagne, le colonel von Verdy du Vernois[3], lorsqu'il fit paraî-

[3] Alors chef d'état-major au 1er corps d'armée prussien. Par la suite, nommé général, il devint ministre de la Guerre. Avant 1870 et pendant la guerre, von Verdy du Vernois avait tenu un rôle important au grand état-major allemand où, chef d'une des trois sections, il s'occupait spécialement du renseignement.

tre, en 1876, une brochure intitulée: «Etudes complémentaires sur le jeu de la guerre».

Le nouveau «Kriegspiel» ne reposait plus que sur les seules considérations tactiques. Le directeur de l'exercice devenait absolument libre. Quant aux modalités d'exécution, elles s'assouplissaient dans une large mesure; en particulier, l'unité de temps ne se limitait plus strictement aux sacrosaintes deux minutes et demie (ou cinq), puisque sa durée variait maintenant selon la phase étudiée. Enfin, pour ce qui a trait à la petite histoire des us militaires, sachons que cette version perfectionnée et rationalisée du «jeu de la guerre» adoptait les couleurs devenues habituelles pour distinguer les partis en présence: le bleu et le rouge...

Ainsi modifiée, cette méthode d'instruction ne pouvait que séduire l'armée française en pleine réorganisation après sa défaite de 1870-1871.

Afin de donner un fidèle reflet de la façon dont le «Kriegspiel» fut assimilé par notre enseignement militaire, à la fin du XIXe siècle, je vais me permettre une longue citation extraite d'un ouvrage quasi officiel: «Le dictionnaire militaire» publié vers 1910 par l'imprimerie Berger-Levrault:

... «Déjà étudié et vulgarisé par la Réunion des Officiers de la rue de Bellechasse[4], il ne tarda pas à être introduit dans les études courantes de l'Ecole supérieure de guerre, où il prit une influence grandissante qui a fini par le rendre obligatoire dans les travaux ressortissant au service d'état-major...

»... Un officier directeur donne aux deux partis... Un thème... fixant la situation initiale... Chaque commandant d'unité donne ses ordres qui ne sont communiqués qu'au directeur... Ce dernier... réunit les participants dans un local qui doit comprendre trois chambres: une commune où est étalée la carte sur laquelle sont figurés au fur et à mesure les mouvements ordonnés... et deux particulières dans lesquelles chaque parti se retire...

»... Quand le directeur a placé sur la carte les deux partis, selon les ordres particuliers dont il a eu connaissance, il transmet à chacun d'eux les renseignements sur l'adversaire qu'il estime pouvoir leur être communiqués d'après les instructions données à chaque cavalerie. Quand une situation délicate se présente... il appelle l'officier chargé de la reconnaissance (du

[4] C'est sous ce nom qu'après 1871 se constituèrent à Paris et dans les grandes garnisons provinciales des cercles d'étude (et non pas seulement de distraction). A partir de 1886, le nom de «cercle militaire» prévalut, le côté utilitaire de l'institution (mess, café – on ne disait pas encore bar –, hôtel même parfois) ayant cessé de paraître secondaire et négligeable. Ces «réunions d'officiers» ont rendu de très grands services en contribuant à la renaissance des études militaires, grâce non seulement aux bibliothèques qu'elles constituèrent mais encore aux conférences ou débats qu'elles organisèrent et aux travaux intellectuels qu'elles encouragèrent. L'exemple fut donné par la «réunion des officiers» de Paris, fondée en 1872 dans l'ancienne caserne des Cent-Gardes sise, rue de Bellechasse.

parti en question) et lui fait exposer sa manière d'agir en cette circonstance. Les chefs de partis, au reçu des renseignements, prennent les dispositions qu'ils jugent convenables et les libellent sous forme d'ordres écrits. Ceux-ci sont remis au directeur qui fait calculer... le temps de leur transmission, puis celui de leur exécution... La séance continue ainsi... jusqu'à ce que les deux adversaires soient au contact... Surgissent alors... des épisodes intéressants qui servent au directeur à exercer l'esprit de décision... Les partis sont appelés successivement dans la salle commune. On leur montre sur la carte ce que dans la réalité... ils verraient de l'adversaire. Il appartient alors aux chefs des partis de prendre une résolution immédiate conforme à la situation et au but poursuivi...

»... Quand la manœuvre est terminée, le directeur fait venir les deux partis dans la salle commune, découvre la carte portant la situation finale... résume les opérations... en signalant les enseignements... C'est une vraie leçon de choses qui réunit ce qu'il est souvent difficile de réaliser c'est-à-dire les troupes, le terrain et surtout l'imprévu...»

*

* *

Hélas! Le premier conflit mondial révéla à tous les belligérants que la guerre ne pouvait plus être un jeu. Après 1918, fini le bon vieux «Kriegspiel»...

D'ailleurs ses règles se trouvaient brusquement dépassées par:

- l'irruption d'armes nouvelles dans la bataille (l'aviation, les chars de combat, les gaz asphyxiants);
- le raccourcissement des délais dans la conception et l'exécution, résultant de l'emploi du téléphone et de la télégraphie sans fil;
- l'importance prise par des arrières où la logistique en arrive, parfois, à tenir l'avant dans une tyrannique dépendance.

Certes, d'imaginatifs officiers d'état-major auraient quand même réussi à intégrer ces nouveautés dans un «Kriegspiel» du XXe siècle. Mais la mode était passée...

Et puis, comment tenir un décompte exact et constamment à jour de ces quasi impondérables forces morales, celles du combattant et celles du civil qui, durant la Grande Guerre, ont à plusieurs reprises provoqué de dramatiques bouleversements?[5]

Cette dernière interrogation va me permettre de formuler une ultime remarque: malgré ses successives et indéniables améliorations, le «jeu de la guerre» n'a jamais pu se défaire d'un grave défaut originel, la non (ou trop vague) représentation dans ses savantes équations du facteur moral[6].

---

[5] Un exemple sur le plan stratégique: la révolution russe de 1917.

[6] A remarquer, cependant, que les créateurs des actuels «wargames» s'efforcent d'atténuer cet inconvénient en introduisant dans leurs règles un paramètre dit de «démoralisation» (voir le jeu baptisé «Austerlitz»).

A l'appui de cette assertion – qui devrait suffire à proscrire un usage intensif, et à plus forte raison presque exclusif, de cette méthode d'instruction – il me suffira de citer le témoignage du général von Klucke, le principal vaincu de la bataille de la Marne en septembre 1914[7]. «... Que des hommes ayant reculé pendant dix jours, couchés par terre, à demi morts de fatigue, puissent reprendre le fusil et attaquer au son du clairon, c'est une chose avec laquelle nous n'avions pas appris à compter, une possibilité dont il n'avait jamais été question dans nos écoles de guerre...»

R. D.

---

[7] Il commandait l'armée qui, située sur l'aile droite du dispositif allemand, portait le numéro 1. C'est cette formation que visait essentiellement le général Joffre en écrivant dans son ordre général N° 6, le 4 septembre 1914, à 22 h: «Il convient de profiter de la situation aventurée de la 1re armée allemande pour concentrer sur elle les efforts des armées alliées d'extrême gauche...»
Ainsi débuta la bataille de la Marne.

DermaPlast.
3 raisons d'y ‹panser›:
Dermophile.
Avec désinfectant.
N'adhère pas à la plaie.
Seulement en pharmacies et drogueries.

ce qui est bien
tout pour le bureau
Genève 8, Arquebuse
Tél. 022/21 52 22
Lausanne 1, avenue Tissot
Tél. 021/20 30 01
baumann-jeanneret
architecture d'intérieur administratif – décoration
fournitures – systèmes – machines – meubles