

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat

Band: 16 (1940-1941)

Heft: 28

Rubrik: Pour se distraire au cantonnement

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: 01.05.2026

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

— Tout est prêt, mon Major, pour ma petite expédition.
 — Comment allez-vous procéder?
 — Comme d'habitude, mon Major. Je prends le camion et une voiture, avec trois f.m., une mitrailleuse sur affût et une bonne douzaine de grenadiers, en plus du groupe spécial qui s'occupe des tâches «ardentes». Je serai de retour dans deux heures, si je réussis, sinon...

— Parfait. N'oubliez pas de prendre un arbitre avec vous!
 Un ronflement sourd de moteurs. Tous phares éteints, la voiture du commandant du détachement d'assaut motorisé et le lourd camion avec une quarantaine d'hommes, s'ébranlent et sont absorbés par la nuit.

Ils roulent à bonne allure vers une aventure risquée. Il s'agit de pénétrer dans les arrières de Rouge et d'y opérer quelques coups de main et destructions importantes. Celle d'un poste de commandement de régiment, par exemple, ou d'une colonne de ravitaillement, ou encore un train de munitions. Une aventure risquée, certes. Car, impossible d'allumer les phares, et pourtant, il faut aller vite... On est à la merci d'un accident de route. Mais les véhicules sont robustes, et les hommes itou. Quant aux conducteurs, le qualificatif d'acrobatique traduit faiblement leurs aptitudes au volant. Avec ça, ils connaissent les routes, et même les raccourcis, et ignorent ce que veut dire le gaspillage de benzine. Des as, quoi!

Voici la grande route qui mène vers L. Les deux véhicules traversent la forêt, essuyent quelques coups de feu partis d'on ne sait où, et foncent, foncent, tous phares éteints.

A L., une compagnie. Du menu fretin, qu'on attaquera au retour. D'abord il faut détruire ce régimentier qui a pu avancer sur trois kilomètres, dans l'après-midi. Une demi-heure après leur départ, les deux véhicules arrivent en vue des premières maisons de G. «En vue» est d'ailleurs un euphémisme ingénieux, car l'obscurcissement est aussi complet que sacré, même en temps de manœuvres!

— A gauche, dans le verger, commande le capitaine.
 Avec virtuosité, les deux véhicules évoluent dans l'espace restreint et s'arrêtent sous les arbres. Le capitaine, avec deux officiers et l'équipe de lance-flammes et trois autres soldats, se faufilent jusqu'au centre du village, en passant derrière les

fermes propres. Par gestes, le capitaine répartit les secteurs d'investigation. Cinq ombres disparaissent, puis au bout de dix minutes reviennent. Par signes, ils font rapport. Le P.C. (Poste de commandement) du régiment est à la sortie ouest. Bien gardé. Des sentinelles partout, des guetteurs au carrefour de routes. Des fils de fer barbelés en barrage.

En rampant, tous reviennent aux véhicules.
 — On fonce! décide le capitaine. Les grenadiers se tiennent prêts et lancent leurs grenades tous en même temps, en passant devant le P.C. L'équipe de lance-flammes y va de son petit engin. Les trois f.m. et la mitrailleuse arrosent le tout au passage. En route!

Pistolet au poing, le capitaine se tient sur le marche-pied de sa voiture. A du soixante à l'heure, le groupe d'assaut motorisé fait irruption sur la route déserte du village, passe en trombe, lâche ses grenades à main au bon moment, tandis que la mitrailleuse et les trois f.m. mitraillent les sentinelles. Des cris retentissent, des coups de feu claquent. Trop tard! Le lance-flamme, au passage asperge la grosse ferme de quelques «coups» bien ajustés. Le P.C. est anéanti, déclare l'arbitre. Indéniablement, rien ne resterait de cet état-major, si... si nous n'étions pas en manœuvres!

Son œuvre faite, le groupe d'assaut motorisé se lance de nouveau sur la route, détruit en passant une cuisine roulante trop confiante en la sécurité nocturne et va donner ensuite en plein dans un traquenard, d'où par décision arbitrale, il ne sort que trois heures plus tard.

— Ça ne fait rien, c'est la fortune de la guerre! dit le commandant.

Il a raison. Il faut toujours compter avec cette divinité capricieuse. Certes, le groupe d'assaut de l'adjudant et le détachement d'assaut motorisé ont fait du beau travail. N'empêche qu'en rentrant au P.C. à l'aube, le commandant de la compagnie d'Etat-major y trouve installé Rouge, qui, par une manœuvre nocturne habile et une série de coups de main, a pris le village bleu au cours de la nuit.

Comme quoi il ne faut jamais oublier que l'adversaire a, lui aussi, des groupes d'assaut et des soldats hardis!

Hugues Faesi.

Pour se distraire au cantonnement

Réponses aux problèmes posés dans le n° 26.

Le chasseur. — Voici les erreurs relevées dans le texte en question:

1. Le calibre d'un fusil de chasse n'est pas calculé en millimètres. Un fusil de chasse est du calibre 12 lorsque le diamètre de son canon correspondant à celui d'une balle de plomb, telle que douze de ces balles pèsent une livre.
2. Le chien partant pour la chasse est très agité.
3. Un lièvre n'a pas de terrier, mais un gîte.
4. Une bécasse ne se perche pas; elle n'est pas facile à tirer.
5. Les perdrix nichent dans les sillons et non dans les arbres.

*

Le bloc de dés. — Si l'on a bien observé le dessin, voici ce que l'on aura répondu aux questions posées:

1. Dé supérieur R
 Dé inférieur G
 Dé de droite Y
 Dé de gauche P
 Dé avant B
 Dé arrière W
2. La face supérieure du dé intérieur porte la lettre G, en contact avec R.
 La face de droite porte B, en contact avec Y.
 La face de gauche porte W, en contact avec P.
 La face arrière porte P, en contact avec W.
 La face avant porte Y, en contact avec B.
 La face inférieure porte R, en contact avec G.

Petits problèmes

Jeu de cartes à trois. — Trois personnes jouent aux cartes, avec un jeu de 32.

Dans les trois premières levées qui ont été faites, la plus haute carte est une dame, la plus basse carte un huit.

Les trois levées ne contiennent pas deux cartes qui soient de la même valeur.

La plus haute carte jouée pour l'obtention de la troisième

	Haute carte	Carte moyenne	Basse carte
1 ^{re} levée			
2 ^{me} levée			
3 ^{me} levée			

levée est égale en valeur à la carte de valeur intermédiaire de la première levée et à la carte la plus basse de la deuxième levée.

Quelles sont les valeurs des cartes des trois levées?

(Solution dans le prochain numéro.)

*

La voie de garage. — Dans nos N°s 20 et 21, nous avons posé et résolu ce petit problème, dont les données sont encore connues de nos lecteurs. A ce propos, un sous-officier, mobilisé à l'Etat-major d'armée, nous signale une autre solution plus simple que voici:

- 1^{re} manœuvre: Le train A recule et prend du champ.
- 2^{me} manœuvre: Le train B avance avec 5 wagons (ou 4 seulement), passe le croisement et recule ensuite sur la voie de garage.
- 3^{me} manœuvre: Le train A avance, dépasse le croisement et s'arrête vers le 6^{me} wagon détaché du train B.
- 4^{me} manœuvre: Le train B sort de la voie de garage et prend du champ.
- 5^{me} manœuvre: Le train A, en revenant en arrière, conduit le 6^{me} wagon sur la voie de garage.
- 6^{me} manœuvre: Il ne reste plus au train A qu'à sortir de la voie de garage et continuer sa route. Quant au train B, il n'a qu'à reculer sur la voie de garage pour reprendre son 6^{me} wagon et poursuivre sa route.