



Programme certificat wargaming 2026

Thème : La guerre moderne (Modern Warfare)

Projet du 04.09.2025

Lieu : Pavillon Ouest du Centre Général Guisan, Pully
(Entrée libre pour les membres)

No.	Date	Thème	Intervenant(s) externe(s)	Lieu
1	31.01.2026 09h00-17h00	Wargaming Defence Diplomacy	Jan Lang (ACAMIL) Elia di Pietro	Pavillon Ouest, Verte Rive
2	28.02.2026 09h00-17h00	Wargaming Drone-Centric Maneuver: The Karabakh War	Adrien Fontanellaz	Pavillon Ouest, Verte Rive
3	28.03.2026 09h00-17h00	Wargaming Islands Disputes: The Falklands War	Cdt C Michaud ?	Pavillon Ouest, Verte Rive
4	25.04.2026 09h00-17h00	Wargaming Coastal Asymmetry	Adrien Fontanellaz	Pavillon Ouest, Verte Rive
5	30.05.2026 09h00-17h00	Wargaming a Baltics Scenario	Alexandre Vautravers	Pavillon Ouest, Verte Rive
6	19.09.2026 20.09.2026 09h00-17h00	Wargame Connections Suisse 2026 (2 jours)	TBD	Pavillon Ouest, Verte Rive
7	17.10.2026 09h00-17h00	Wargaming Competition : The Arctic Environment	Claude Meier	Pavillon Ouest, Verte Rive
8	31.10.2026 09h00-17h00	Wargaming Ukraine: Drones and Infantry Infiltration	Julien Sauvain	Pavillon Ouest, Verte Rive
9	14.11.2026 09h00-17h00	Wargaming Long-Range Missile Duels	Claude Meier ?	Pavillon Ouest, Verte Rive
10	28.11.2026 09h00-17h00	Wargaming Large Scale Combat Operations: The Cold War	Pierre Streit ?	Pavillon Ouest, Verte Rive

Inscriptions : infowargame@protonmail.ch



Syllabus certificat wargaming 2026

Thème : La guerre moderne (Modern Warfare)

Projet du 04.09.2025

Lieu : Pavillon Ouest du Centre Général Guisan, Pully
(Entrée libre pour les membres)

Ce cours de wargaming est conçu autour d'un thème annuel pour doter professionnels et débutants des connaissances fondamentales, des compétences pratiques et de l'esprit critique nécessaires pour concevoir, mettre en œuvre et analyser efficacement des wargames (« jeux de guerre »). Structuré en neuf sessions hebdomadaires et en une conférence annuelle, il offre un mélange équilibré de théorie et de pratique à travers trois modules principaux : *Game Design*, *Méthodologies* et *Applications*.

Objectifs pédagogiques

- L'objectif premier de ce cours est de former des praticiens compétents en matière de wargame, capables de créer des exercices compétitifs et des simulations constructives ciblées pour améliorer la prise de décision, la formulation de stratégies et la compréhension opérationnelle.
- Grâce au module « Game Design », les participants apprendront à créer des wargames captivants et pédagogiques, fondés sur des objectifs d'apprentissage.
- Le module « Méthodologies » explorera les meilleures pratiques en matière d'exécution, d'animation, d'arbitrage et d'analyse post-jeu.
- Enfin, le module « Applications » montrera comment les wargames peuvent être utilisés de manière efficace pour des applications éducatives, analytiques ou exploratoires.
- À la fin du cours, les participants auront conçu et exécuté leur propre wargame, en appliquant les principes enseignés.
- Ce cours vise à créer une communauté de praticiens compétents et réfléchis, capables de faire progresser l'utilisation et la culture du wargaming dans tous les domaines professionnels.

Certificat de wargaming

- La participation active au cours sera sanctionnée par un certificat de wargaming, attestant d'un niveau de compétence professionnelle dans l'utilisation des wargames comme outil d'analyse, de formation et de réflexion stratégique.
- Les conditions pour l'obtention du certificat sont une présence à toutes les séances, et/ou le remplacement au cas par cas par un travail supplémentaire. Les détails seront communiqués lors de la première séance annuelle ; l'organisateur du cours se réserve le droit d'adapter les conditions à l'audience.

Module	Thèmes clés	Composantes pratiques
Game Design	Théorie, définition des objectifs d'apprentissage, création de scénarios, élaboration de règles, ressources utiles	Conception de scénario, évaluation par les pairs, processus itératif, construction narrative et visuelle
Méthodologies	Animation, techniques d'arbitrage, collecte de données, mitigation des biais, technique(s) de travail	Animation d'un wargame, analyse et compte-rendu de wargame, documentation et enseignements
Applications	Formation militaire, planification, réflexion stratégique, simulations d'entreprise, modélisation de crise, études des conflits, doctrine	Conception d'un projet de wargaming, présentation des résultats, rédaction d'un rapport et/ou d'un article à ce sujet