

# **Manuel du jeu de guerre**

Type de contenu : Texte

Type de médiation : sans médiation

Type de support : Volume

Titre(s) : Manuel du jeu de guerre : mener un projet de wargaming / CICDE, Centre interarmées de concepts, de doctrines et d'expérimentations ; [sous la direction de Patrick Ruestchmann et du Colonel Jean-Michel Millet]

Auteur(s) : Ruestchmann, Patrick (19..-....)

Autre(s) auteur(s) : Millet, Jean-Michel  
France Centre interarmées de concepts, de doctrines et d'expérimentations

Publication : Paris : CICDE, 2023

Description matérielle : 1 vol. (54 p.) : ill., cartes ; 21 cm

Classification décimale Dewey : 355.48

Note sur les bibliographies et les index : Bibliogr. p. 52-53

Résumé ou extrait : Le jeu de guerre ( Wargaming) est un outil éprouvé qui facilite le questionnement, le débat contradictoire et l'exploration d'alternatives dans un monde où le caractère de la guerre évolue sans cesse. Il offre aussi une expérience de la décision pour permettre aux futurs chefs et aux décideurs actuels de croiser leurs regards dans un cadre maîtrisé. Il s'agit d'un outil complémentaire à d'autres qui ne sert pas la prédiction mais qui permet l'analyse qualitative, parfois quantitative, des actions prises par les joueurs et de leurs conséquences. Un outil qui permet ainsi de tester des situations de crises prospectives pour contribuer à notre préparation collective.

Sujet - Nom commun : Jeux de guerre  
Gestion de projets

Forme, genre ou caractéristiques physiques : Guides pratiques