

COMMUNIQUER AUX GESTES







Il est indispensable aux combattants de pouvoir continuer à communiquer lorsque la proximité de l'ennemi ou le bruit environnant empêche tout compte rendu à la voix.

Les familles de gestes évoquées ci-dessous représente des exemples qui peuvent servir de base lors de l'instruction initiale des combattants. Elles n'ont pas valeur de règlement, mais il faut garder à l'esprit quelques règles simples.


Pour être réellement utilisables, les gestes doivent remplir les conditions suivantes :

- **Etre simples et explicites pour n'être pas ambigus ;**
- **Etre exécutés entièrement et visiblement de tous ;**
- **Permettre aussi souvent que possible de maintenir d'une main son arme par la poignée-pistolet et de conserver l'observation ;**
- **Ne pas représenter un geste commun de la vie courante (exemple : se frapper une partie du corps).**








1. GESTES DE BASE

ATTENTION, ATTENDEZ	Bras tendu vers l'interlocuteur, doigts serrés, paume vers lui	
DIRECTIONS	Pointer de l'index vers la direction indiquée en pliant le coude	
NOMBRES	1 : poing fermé, pouce à l'horizontale	
	2 : idem, pouce + index vers le haut	
	3 : pouce + index + majeur (écartés)	
	4 : pouce + index + majeur + annulaire écartés	


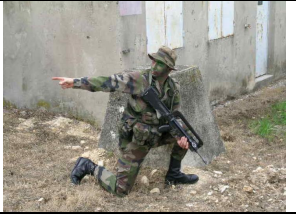
CENTRE D'ENTRAÎNEMENT
AUX ACTIONS EN ZONE URBAINE

	5 : cinq doigts de la main libre écartés	
	>5 : ajouter les nombres exprimés par une seule main en refermant le poing entre chaque nombre (exemple 9=5+4)	




2. FONCTIONS AU SEIN DE LA SECTION

CHEF DE SECTION	Poing contre le casque, index + majeur + annulaire écartés vers le ciel	
SOA	Poing serré contre le casque	
CHEF DE GROUPE	Poing contre le casque, index + majeur écartés vers le ciel	
CHEF D'EQUIPE	Poing contre le casque, index dressé vers le ciel	
OPERATEUR RADIO	Représenter le combiné à l'aide du pouce et de l'auriculaire tendus, les autres doigts étant repliés contre la joue	
TIREUR DE PRECISION	Former une lunette devant un œil en joignant le pouce à l'index replié	
TIREUR ANTI-CHAR	Serrer les doigts (plus il y a de doigts, plus l'arme porte loin ou traverse un blindage épais), la main portée au-dessus du casque, replier le pouce sur la paume : ABL : index + majeur ERYX : index + majeur + annulaire MILAN : 4 doigts serrés	

CENTRE D'ENTRAÎNEMENT
AUX ACTIONS EN ZONE URBAINE


TIREUR MINIMI OU PIECE FM	Représenter les bipieds : index + majeur écartés orientés vers le sol.	
TOUT LE GROUPE	Pointer de l'index le chef de groupe	
TOUTE L'EQUIPE	Pointer de l'index le chef d'équipe	

3. LES FORMATIONS DU GROUPE



CHANGEMENT DE FORMATION	Dessiner un cercle horizontal au-dessus de la tête, poing fermé	
EN COLONNE	Main dressée, doigts joints et tendus au-dessus du casque, indiquer la direction de la colonne, puis le numéro de l'équipe en tête.	
EN LIGNE	Bras à l'horizontale, perpendiculaires au corps, face à la direction de marche, indiquer le numéro de l'équipe de droite (de gauche)	
EN ESSAIM	Après le signal de changement de formation, indiquer la position des équipes	

4. LES POINTS PARTICULIERS DU TERRAIN



CENTRE D'ENTRAÎNEMENT
AUX ACTIONS EN ZONE URBAINE

<p>CARREFOUR</p>	<p>Plier le coude de façon à ce que l'avant-bras soit à l'horizontale au-dessus du casque</p>	
<p>COUPURE HUMIDE</p>	<p>Dessiner un S au-dessus du casque</p>	
<p>CLAIRIERE</p>	<p>Former un cercle avec les deux bras au-dessus de la tête</p>	
<p>MAISON</p>	<p>Incliner la tête en appuyant la joue contre la main (cf dormir)</p>	
<p>ROUTE</p>	<p>Disposer les mains tendues vers le ciel, en parallèle, au-dessus du casque</p>	
<p>PONT</p>	<p>Dessiner un arc de cercle d'une main au-dessus du casque</p>	

5. LES AMIS, L'ENNEMI, LES VEHICULES

<p>AMI, « PRET ? »</p>	<p>Pouce en l'air (OK !)</p>	
<p>ENNEMI</p>	<p>Pouce vers le sol (à mort !), suivi éventuellement du nombre</p>	




CENTRE D'ENTRAÎNEMENT
AUX ACTIONS EN ZONE URBAINE

<p>CHAR</p>	<p>Dessiner l'ovale des chenilles au-dessus du casque</p>	
<p>ENGIN A ROUES</p>	<p>Dessiner de l'index un petit cercle pour chaque essieu</p>	

6. LES ORDRES

<p>« SUR ORDRE »</p>	<p>Bras cassé, main tendue vers le haut (coup franc indirect au football)</p>	
<p>« EN AVANT »</p>	<p>Indiquer énergiquement la direction en tendant le bras</p>	
<p>« HALTE »</p>	<p>Lever le bras, main tendue à la verticale</p>	
<p>« ACCELEREZ ! »</p>	<p>Lever et abaisser un poing sur le côté (geste du mécano de locomotive)</p>	
<p>« RALENTISSEZ ! »</p>	<p>Lever et abaisser plusieurs fois la main, paume face au sol</p>	
<p>« RALLIEMENT »</p>	<p>Effectuer un arc de cercle bras tendu, de bas en haut</p>	

CENTRE D'ENTRAÎNEMENT
AUX ACTIONS EN ZONE URBAINE

<p>« POSTEZ-VOUS ! »</p>	<p>A l'imitation, ou s'agenouiller en ayant les bras à l'horizontale, paumes tournées vers le sol</p>	
<p>« HALTE AU FEU »</p>	<p>Balayer devant le visage avec la main, doigts serrés, paume vers l'avant</p>	
<p>« SILENCE »</p>	<p>Mettre l'index à la verticale devant la bouche</p>	
<p>« BAÏONNETTE AU CANON »</p>	<p>Effectuer le geste en rapprochant le poing du canon.</p>	
<p>« GRENADES A MAINS »</p>	<p>Faire le geste de dégoupiller une grenade avec les dents</p>	
<p>EXECUTER UN BOND</p>	<p>Tracer un arc de cercle avec l'index à l'horizontale, puis indiquer la direction, en précisant l'ordre dans lequel le bond va s'exécuter</p>	
<p>OBSERVER</p>	<p>Mettre deux doigts devant les yeux, puis indiquer la direction, voire les limites souhaitées, avec l'index</p>	
<p>APPUYER (ouverture du feu sur ordre)</p>	<p>Epauler son fusil, puis indiquer les limites du secteur avec l'index</p>	
<p>TIRER (feu)</p>	<p>Effectuer le geste de l'index actionnant la queue de détente</p>	

7. COMMUNICATION ENTRE TROUPE DEBARQUEE ET EQUIPAGES DES ENGINES BLINDES

JE PRENDS CONTACT (« attention, je vais vous guider »)	Bras tendu vers le haut, main alternativement ouverte et fermée (« appel de phares »)	
REPONSE DU VEHICULE (« je vous ai vu, j'attends votre guidage »)	Appel de phare (feux de route ou PH de trourelle)	
DIRECTION DANGEREUSE (d'observation)	Avec l'arme, désigner la direction générale d'observation	
« AVANCEZ DANS TELLE DIRECTION »	Direction désignée par le doigt (AV, AR, D ou G) en pliant le coude	
« STOP »	Bras tendu à la verticale,	
« POSTEZ-VOUS A TEL ENDROIT »	Bras tendu vers le sol, la main désigne l'endroit ou arrive l'extrémité du véhicule	