

**Zeitschrift:** Der Fourier : offizielles Organ des Schweizerischen Fourier-Verbandes und des Verbandes Schweizerischer Fouriergehilfen

**Herausgeber:** Schweizerischer Fourierverband

**Band:** 36 (1963)

**Heft:** 8

**Artikel:** Gefechtsausbildung des Küchen- und Büropersonals im Wiederholungskurs

**Autor:** Dach, H. von

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-517591>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 15.03.2025

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

# Gefechtsausbildung des Küchen- und Büropersonals im Wiederholungskurs

Major H. von Dach, Bern

## I. Einleitung

- Küchen- und Büropersonal müssen in der Lage sein, ihre Arbeitsplätze zu verteidigen (Selbstschutz) und gewisse einfache Kampfaufträge zu lösen.
- Es handelt sich darum:
  - die Grundlagen des Wachtdienstes zu beherrschen
  - aus einer Stellung heraus Abwehrfeuer abzugeben
  - Angriffsaktionen (Gegenstöße) in maximal Gruppenstärke über höchstens 300 m Distanz zu führen
  - durchgebrochene Panzer zu vernichten.
- Die Quartiermeister müssen in der Lage sein, Fouriere, Küchenmannschaften und Büropersonal in der infanteristischen Ausbildung anzuleiten.
- Fachdienst ist die primäre Aufgabe von Küche und Büro. Die infanteristische Ausbildung kommt erst an zweiter Stelle. Trotzdem darf auf eine Minimalausbildung nicht verzichtet werden. Mehr als 1 Tag pro Kp. (bzw. Küchen- und Büromannschaft) und WK steht selten zur Verfügung.
- Die knappe verfügbare Zeit erfordert eine Beschränkung auf das Wesentliche. Zeitnot und mangelndes geeignetes Gelände verbieten normalerweise, die Übungen im scharfen Schuss durchzuspielen.
- Es hat keinen Sinn, möglichst raffinierte Fälle durchzunehmen. Du bist doch nicht in der Lage, *alle* Möglichkeiten zu spielen. Beschränke dich deshalb bewusst auf die grundlegenden Fälle und scheue dich nicht, diese *in jedem WK zu wiederholen*. Das hat nichts mit Schematismus, Gedankenarmut oder Phantasielosigkeit zu tun. Bei der geringen infanteristischen Vorbildung des Küchen- und Büropersonals, sowie bei der kurzen Ausbildungszeit kann *nur durch stete Wiederholung* eine gewisse Sicherheit erzielt werden.
- Du kannst diese Dinge nicht an jedem beliebigen Ort üben, sondern musst ein geeignetes Gelände aussuchen. Dies ist mühsam und zeitraubend. Aber zugleich die einzige Möglichkeit, etwas Rechtes zu erreichen. Rekognosziere *eine Arbeitsstelle* pro Bat. und lasse die verschiedenen Büro- und Küchenmannschaften nacheinander *am gleichen Platz die gleichen Übungen* spielen.  
Durch dieses Verfahren werden die «Unkosten» der Übung — Rekognoszierung, Übungsanlage, Befehle, Geländeverstärkungen (Schützenlöcher) — verkleinert.

## II. Gliederung des Stoffes

1. Übung: Wachtdienst
2. Übung: Verteidigung des Kochplatzes \*
  - a) Abwehrfeuer aus einem Widerstandsnest
  - b) Gegenstoss als Stützpunktreserve
3. Übung: Vertreiben einer feindlichen Patrouille
4. Übung: Panzernahbekämpfung

\* siehe hierzu auch «Der Fourier» Nr. 3 vom März 1961, Seiten 84—91

### III. Methodik

- Nicht mit *allen* Küchen- und Büromannschaften *des ganzen Bat.* am *gleichen Tag* üben wollen. Die verschiedenen Arbeitsprogramme der einzelnen Kp. werden das nie erlauben. Zudem wäre es auch ausbildungsmässig falsch, da du höchstens mit 2 Gruppen aufs Mal arbeiten kannst und die andern inzwischen warten müssten.
- Fasse pro Übungstag die Küchen- und Büromannschaften von 3 Kp. zusammen, z. B.
  1. Übungstag: I. Füs. Kp. + II. Füs. Kp. + Büropersonal des Bat. Stabes,
  2. Übungstag: III. Füs. Kp. + Sch. Füs. Kp. + Füs. Stabs-Kp.Zwei Ausbildungstage dürften auch für den Übungsleiter (Bat. Qm.) noch tragbar sein.
- Bilde aus der Büro- und Küchenmannschaft jeder Kp. eine improvisierte «Gefechtsgruppe».
- Erkläre der Gruppe die für den betreffenden Fall gültigen gefechtstechnischen Grundsätze. Halte aber keine «Rede», sondern beschränke dich auf die im vorliegenden Lehrgang angeführten Punkte. Notfalls darfst du sie sogar ablesen.
- Sprich dem Gruppenführer und den Truppführern die «Musterbefehle und Kommandos» vor und lasse sie wiederholen.
- Lasse anschliessend die Übung laufen. Kritisiere wenig, lass lieber einmal mehr wiederholen. Gehe auf keine Diskussionen ein, «wie man es auch noch machen könnte!»

### IV. Zeitbedarf

#### 1. Vordienstlich

an Hand der Karte: Halte die gemäss Karte voraussichtlich in Frage kommenden Geländeteile fest.

Im Gelände: - Besuche die kartenmässig festgelegten Punkte (sei nicht enttäuscht oder entmutigt, wenn die ersten paar sich nicht eignen. Das ist völlig normal und passiert auch «alten Füchsen»)

- wähle den geeignetsten aus
- lege die einzelnen Übungen fest

Zu Hause: - Erstelle die Musterbefehle (schriftlich!)

- erstelle die Material- und Munitionsliste

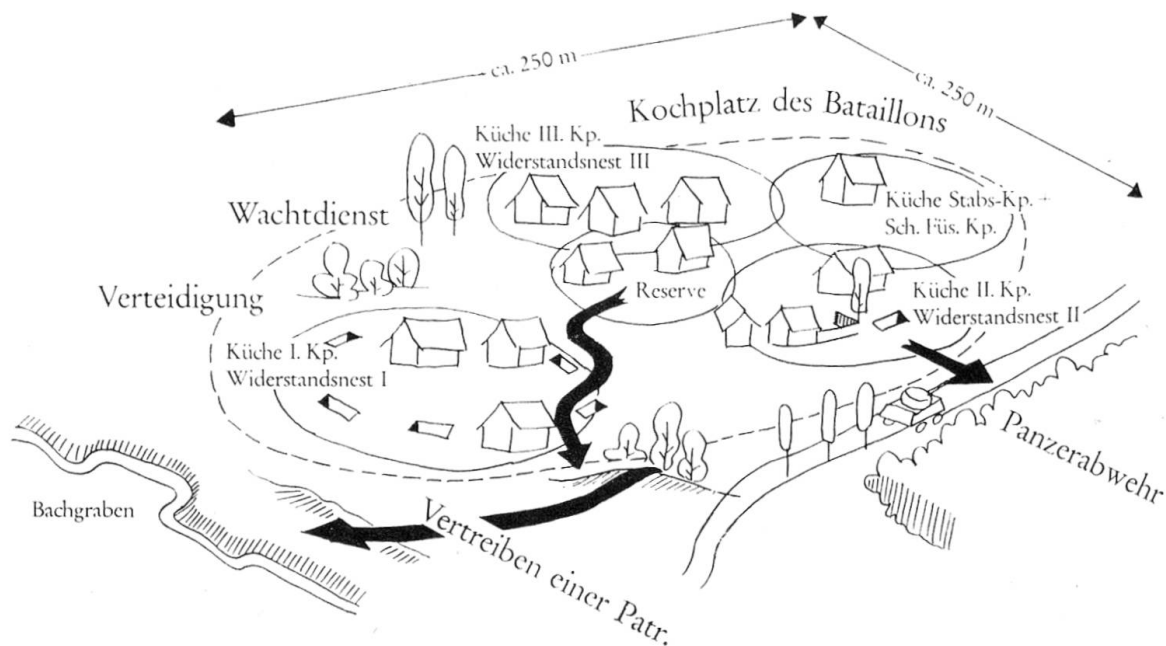


Bild 1 Mögliche Organisation eines Arbeitsplatzes für die Ausbildung im WK

## 2. Im Wiederholungskurs

Ein Arbeitstag *	Vormittag =	Wachtdienst	0800—1000	(2 Std.)
		Verteidigung des Kochpl.	1000—1200	(2 Std.)
		Mittagspause	1200—1300	(1 Std.)
	Nachmittag =	Vertreiben einer Patr.	1300—1430	(1½ Std.)
		Pz. Nahbekämpfung	1430—1700	(2½ Std.)
		Total Ausbildungszeit		<u>8 Std.</u>

## V. Übungen

### 1. Übung «Wachtdienst»

<i>Schulungszweck</i>	Die Küchenmannschaft muss den Kochplatz selbst bewachen und deshalb die gefechtstechnischen Regeln des Wachtdienstes kennen.
<i>Ausbildungsstoff</i>	a) «Schildwache» – Kontrolle von Fussgängern – Kontrolle von Motorfahrzeugen – Durchsuchen von Verdächtigen – Abführen von Verdächtigen  b) «Patrouillieren»
<i>Benötigte Leute</i>	1 Gruppe
<i>Material / Munition</i>	2 Mp. (für die übrigen Leute Kar./Bajonett) 1 Jeep oder Lastwagen 6 Stahldrahtwalzen**, 4 Pfähle ca. 1,5 m lang, 12 cm Ø
<i>Geeigneter Übungsplatz</i>	Waldweg oder Dorfeingang
<i>Herrichten des Übungsplatzes</i>	Ein Stück Drahtverhau rechts und links des Weges. Stellt das Rundum-Drahthindernis um den Kochplatz dar. Ein Schützenloch (siehe Bild 2 und 3).

#### *Verlauf der Übung:*

##### *Kontrolle von Fussgängern (siehe Bild 2)*

- Es arbeiten immer 2 Mann zusammen. Einer ruft an und kontrolliert. Der andere überwacht unsichtbar, aus einem getarnten Schützenloch heraus.
- Wenn der Posten über eine Mp. verfügt, so gehört diese immer in die Hand des überwachenden Mannes.
- Trage als Posten auf der Strasse die Waffe immer schussbereit, und nie angehängt. Setze immer das Bajonett auf. Halte die Waffe (Kar., Stgw.) immer in der *linken Hand* und «arbeite» mit der *Rechten* (Haltezeichen geben, Ausweis entgegennehmen usw.), so bist du notfalls schneller schussbereit.
- Fussgänger auf kurze Distanz (am Tag 40—50 m, in der Nacht 5—8 m) anrufen.
- Achte darauf, dass du nicht in der Schusslinie deines Kameraden stehst.
- Sieh dir den Angehaltenen an. Wenn du ihn nicht kennst, lasse ihn mit dem Rücken gegen dich absitzen und die Hände im Nacken verschränken. Rufe den Wacht-Kdt.

\* an diesem Tag kann die Kp. z. B. auf den Arbeitsplätzen in der Gamelle abkochen, was sowieso geübt werden muss. Dann schadet es nichts, wenn die Küchenmannschaft weg ist.

\*\* Stahldrahtwalzen müssen 6 Wochen vor WK-Beginn auf dem Dienstweg bei der Abteilung für Genie- und Festungswesen, Bern, bestellt werden.

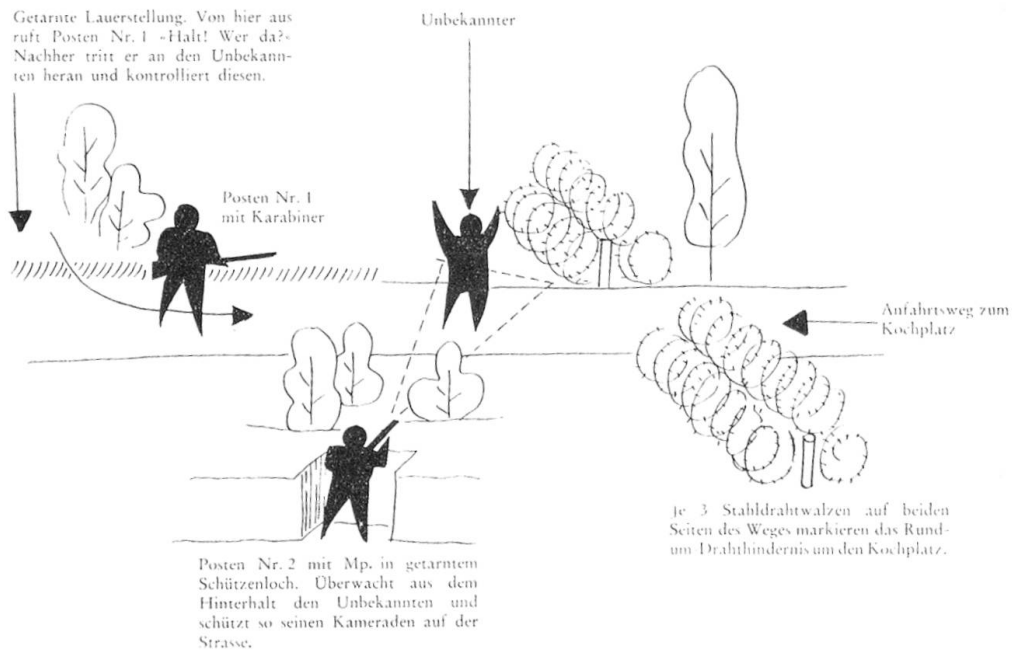


Bild 2 Anhalten eines Fussgängers

### Kontrolle von Motorfahrzeugen (siehe Bild 3)

- Der «Anruf» geschieht mit Zeichen und nicht mit der Stimme, die der Fahrer nicht hören würde.
- Gib ein energisches Haltezeichen auf grosse Distanz (100 m) damit du notfalls genügend Zeit hast, um zu schiessen.
- Wenn das Fahrzeug hält, begibst du dich mit schussbereiter Waffe zum Wagen. Bleibe 4—5 m vom Wagen entfernt stehen. Stelle dich nicht in, sondern neben die Fahrbahn, sonst wirst du — die bequemste Art, einen Posten umzubringen — durch plötzliches Gasgeben überfahren. Fordere die Insassen auf, sich auszuweisen. Zwinge sie hierbei, den Motor abzustellen und auszusteigen.

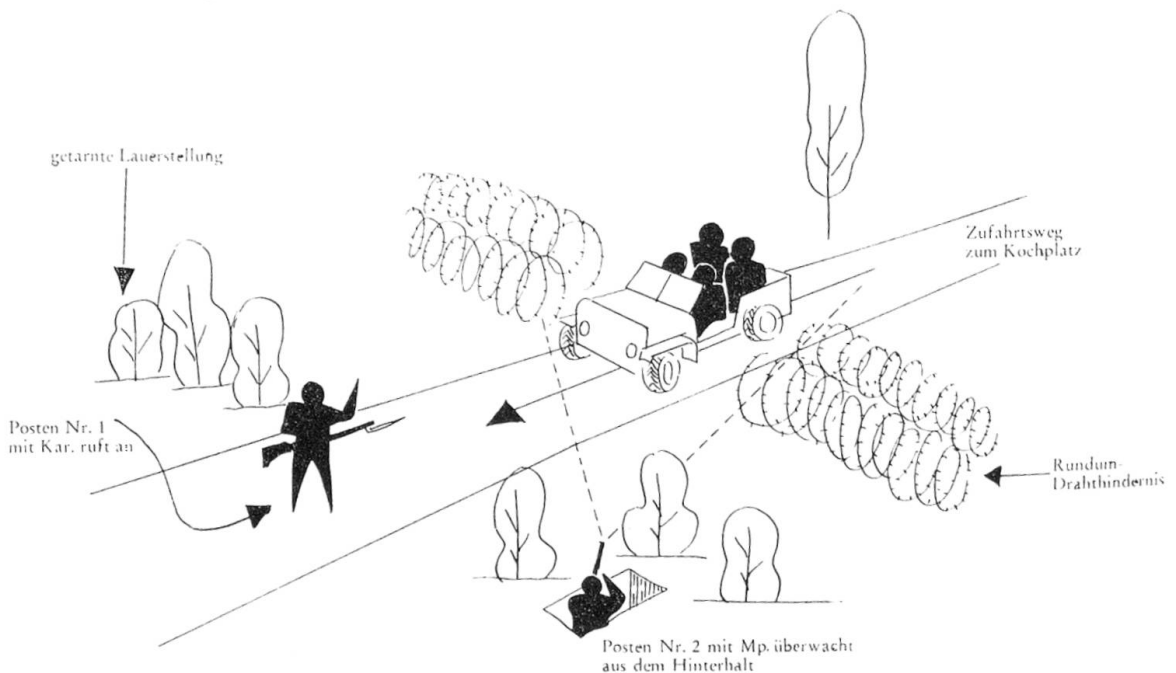


Bild 3 Kontrolle eines Motorfahrzeuges

## Durchsuchen von Verdächtigen

- Wenn du eine Pistole hast: In diesem Falle darfst du den Verdächtigen allein durchsuchen. Lasse ihn die Arme hochhalten. Stelle ihn mit dem Gesicht gegen eine Wand. Drücke ihm mit der rechten Hand die Pistole in den Rücken und durchsuche ihn mit der linken Hand.
- Wenn du eine Mp. oder einen Karabiner (Stgw.) hast: In diesem Falle müssen *zwei Mann* zusammenarbeiten. Lasst den Verdächtigen die Hände hochhalten. Stellt ihn mit dem Gesicht gegen eine Wand. Der eine drückt ihm den Mp.-Lauf oder die Bajonettspitze in den Rücken und der andere durchsucht ihn (siehe Bild 4).

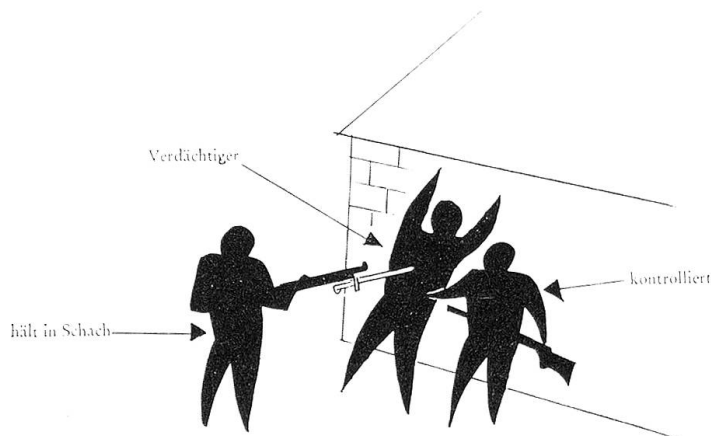


Bild 4 Untersuchen einer Person

- Untersuchen mehrerer Verdächtiger: Lasse die Verdächtigen die Arme hochhalten und stelle sie mit dem Gesicht gegen eine Wand. Distanz von Mann zu Mann ca. 2 m. So können sie einerseits nichts flüsternd verabreden und sind doch andererseits nahe beisammen, was die Überwachung erleichtert. Untersuche die Leute einzeln. Rufe sie hierzu etwas zur Seite und nach vorne, so dass dein Kamerad, der die übrigen bewacht, Schussfeld hat (siehe Bild 5).

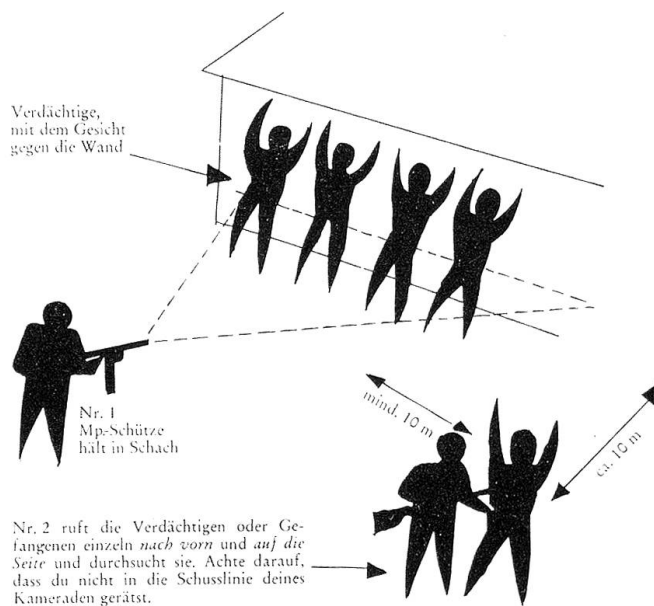


Bild 5 Untersuchen mehrerer Personen

### Abführen von Verdächtigen

- Gehe nicht mit angehängter Waffe neben dem Verdächtigen her, sondern treibe ihn mit dem schussbereiten Gewehr vor dir her. Lasse ihn die Hände im Nacken verschränken.

### Patrouillieren

- Da deine Hauptaufgabe im Kochen besteht, kannst du nur ein Minimum an Kräften für die Bewachung einsetzen.
- Unterscheide bei der Bewachung des Kochplatzes in eine «Taglösung» und eine «Nachtlösung».  
Nachtlösung: Am Zufahrtsweg zum Kochplatz placierst du einen Doppelposten. Standort dort, wo der Weg das Rundum-Drahthindernis kreuzt. Organisation wie auf Bild 1.  
Das Rundumhindernis überwachst du durch eine *patrouillierende* Doppelwache.  
Patrouillenraum: *vor* dem Drahtverhau!  
Im engern Vorgelände liegende Schuppen, Hecken, Gräben usw. durchsuchen.
- Taglösung: Doppelposten am Zufahrtsweg (wie bei Nacht).  
Beobachter (1 Mann mit Feldstecher) auf einem günstigen Beobachtungspunkt (Hügel, Haus, Baum) innerhalb des Kochplatzes. Dafür brauchst du keine Patrouille.
- Technik des Patrouillierens: Unregelmässiges Tempo, mit unerwarteten Wendungen. Einige Schritte gehen, Querstopp, rechtsumkehrt und horchen. Weitergehen, Blick nach hinten werfen, stehen bleiben und horchen, weitergehen. Waffe zwischen Häusern und Gebüschensensichern (siehe Bild 6).

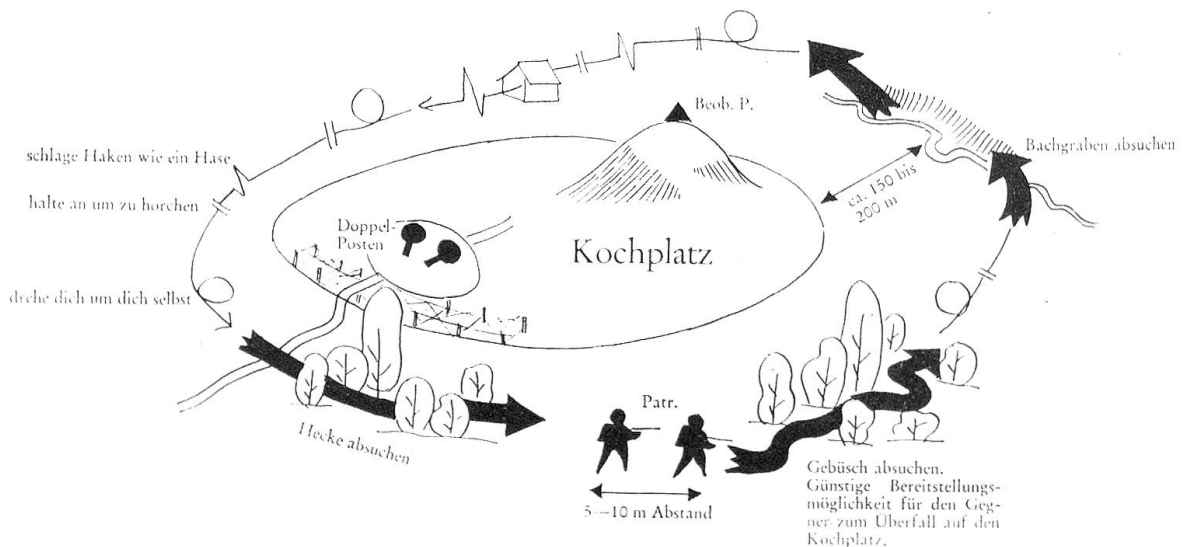


Bild 6 Technik des Patrouillierens

(Fortsetzung folgt)