

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 31 (1955-1956)
Heft: 22

Artikel: Kleiner Gruppenführer-Lehrgang
Autor: Dach, H.v.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-708583>

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: 17.03.2025

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

Kleiner Gruppenführer-Lehrgang

Von Hptm. H. v. Dach

I. Einleitung

- Im Kadervorkurs soll vor allem die Technik der Gruppenführung repetiert werden. Die Repetition als solche muß umfassend sein.
- Die knappe zur Verfügung stehende Zeit fordert eine Beschränkung auf das Wesentliche. Zeitnot und mangelndes geeignetes Gelände am KVK-Ort verbieten normalerweise, die Übungen im scharfen Schuß durchzuspielen.
- Es hat keinen Sinn, möglichst raffinierte Fälle durchzunehmen. Du bist ja doch nicht in der Lage, alle Möglichkeiten zu spielen. Beschränke dich deshalb bewußt auf die grundlegenden Fälle und scheue dich nicht, diese in jedem KVK zu wiederholen. Dies hat nichts mit Schematismus, Gedankenarmut oder Phantasielosigkeit zu tun. Nur durch einen systematischen, genau vorbereiteten Lehrgang gibst du dem Gruppenführer auf rationellste Weise und in minimalster Zeit seine verlorene Sicherheit und Routine wieder.
- Du kannst zwar sofort mit sogenannt «gerissenen» und «interessanten» Übungen beginnen und dadurch als «ideenreicher» Könnler glänzen, mußt dafür aber den ganzen WK hindurch bei jeder Übung immer wieder auf die gleichen grundlegenden Fehler zurückkommen. Wenn du jedoch — in nüchterner Erkenntnis, systematisch (wenn auch nur kurz) wieder ganz vorne beim ABC der Gruppenführung beginnen zu müssen — den Mut und die Bescheidenheit aufbringst, im KVK nur einfache und grundlegende Übungen durchzuführen, kannst du hierdurch grobe Fehler zum vorneherein für die ganze WK-Dauer ausschalten.
- Du kannst diese Dinge nicht an jedem beliebigen Ort üben, sondern mußt das typische Gelände für die betreffende Aktion aussuchen. Dies ist zwar ebenso mühsam wie zeitraubend, aber die einzige Möglichkeit, etwas Rechtes zu erreichen.

II. Gliederung des Stoffes

1. Formationen:
 - Schützenkolonne
 - geöffnete Schützenkolonne
 - Schützenschwarm
 - Sturmformation
 - Gruppenigel
 2. Sonderfälle in der Bewegung:
 - Heraustreten aus einem Waldrand
 - Heraustreten aus einem Dorfrand
 - Ueberschreiten einer Waldschneise, Bahnlinie, Straße, Krette, Brücke
 3. Begegnung:
 - Zusammenstoß mit einer feindl. Patrouille
 - Verhalten im feindl. Feuerüberfall
 4. Feuerunterstützung:
 - Ueberwachen
 - Niederhalten
 5. Feuerüberfall
 - auf gedrängtes Ziel
 - auf ausgedehntes Ziel
 6. Sturm
 7. Verteidigung (Abwehrfeuer)
 8. Gegenstoß
- Normalerweise solltest du alle für diese Fälle typischen Geländeformen in einem Quadrat von ca. 1,5 x 1,5 km finden, so daß sich größere Verschiebungen erübrigen.

III. Methodik

- Bilde aus deinem Uof. Kader normale Gefechtsgruppen (ergibt ca. 2 pro Kp.).
- Jede Gruppe hat jeden Fall einmal durchzuspielen.
- Da du nicht viele Scheiben hast, kannst du diese nicht zum vorneherein stellen. Führe sie deshalb auf einem Veloanhänger mit (8-10 E-Scheiben, 4-6 G- oder K-Scheiben, 1 Locheisen, 1 Vorschlaghammer).
- Während du den Unteroffizieren die für den betreffenden Fall gültigen Grundsätze erklärst, stellen die Zugführer die Scheiben.
- Sprich den Unteroffizieren den «Musterbefehl» vor und lasse alle im «Spechchor» wiederholen. Durch diese vielleicht im ersten Augenblick «komisch» anmutende Methode kommt jeder zu einer ungeahnt großen Zahl selbst gegebener Befehle.
- Lasse anschließend die Übung laufen. Kritisiere wenig, lasse lieber einmal mehr wiederholen. Gehe auf keine Diskussion ein, «wie man es auch noch machen könnte».
- Wechsle nach jeder Übung den Gruppenführer.

IV. Zeitbedarf

1. Vordienstlich (anlässlich der Rekognoszierung):

- a) an Hand der Karte:
Festlegen eines Übungsraumes von ca. 1,5 x 1,5 km. Dieser darf nicht mehr als max. 30 Minuten von der Unterkunft entfernt sein und sollte einen Wald, ein bis zwei Straßen, einen Bach und wenn möglich eine Eisenbahnlinie enthalten.
- b) im Gelände:
Festlegen der einzelnen Übungen.
Schriftliches Fixieren der Musterbefehle.
(Zeitbedarf hierfür 8-9 Stunden = 1 Arbeitstag.)

2. im KVK:

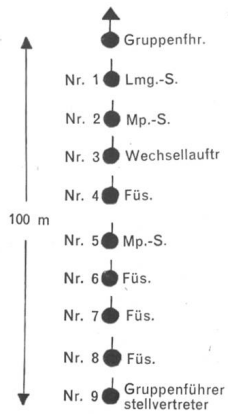
- 1 verkürzter Vormittag (Mittagessen sehr früh angesetzt) für die Schulung der Formationen und der Sonderfälle in der Bewegung.
- 1 stark verlängerter Nachmittag für die Schulung von Begegnung, Feuerüberfall, Feuerunterstützung, Sturm, Abwehrfeuer und Gegenstoß.

Für eine einzelne Übung mußt du mit folgendem Zeitbedarf rechnen:

- | | |
|--|---|
| — Erläuterung der Grundsätze | = 5 Minuten |
| — Schulung der Befehlsttechnik im Sprech-Chor | = 5 " |
| — Spiel der Übung | = 20 " |
| — Besprechung/Kritik | = 2 " |
| pro Übung | = ca. 1/2 Stunde (da zwei Gruppen = 1 Std.) |
| — Verschiebungszeit auf den nächsten Übungsplatz | 5 bis 10 Minuten. |

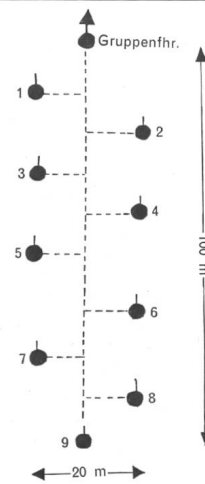
Am besten verwendest du für den «Gruppenführer-Lehrgang» den 2. KVK-Tag (Sonntag), währenddem dir der durch Einrücken, Kontrollen und Mobilmachungsarbeiten angebrochene 1. Tag (Samstag) für Waffenausbildung, Exerzieren und Vorbereitung der «traditionellen» Nachtübung bleibt.

FORMATIONEN



Schützenkolonne

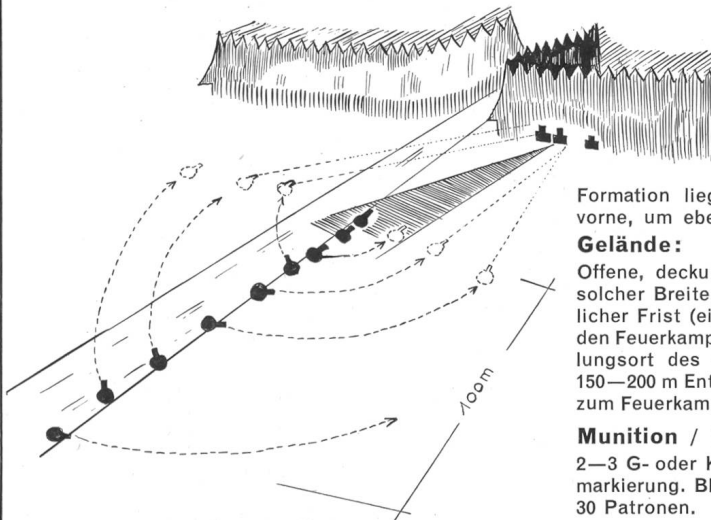
Ist am leichtesten zu führen und bildet somit deine grundsätzliche Verschiebungsformation. Einziger Nachteil: erlaubt nicht, ein kurzes, offenes Geländestück rasch zu durchschreiten.



Geöffnete Schützenkolonne

Wenn du bei Fliegergefahr offenes Gelände überwinden muß. Gerade Nrn. treten nach rechts 10 m heraus, ungerade nach links.

BEGEGNUNG



Grundsatz:

(Du wirst vom Gegner überraschend angeschossen und hast keine günstige Deckung.) Das Ungeschickteste, das dir passieren kann. Es bleibt dir keine andere Wahl, als sofort am Platz in Stellung zu gehen und das Feuer zu erwidern. Nur wenn du ganz außerordentlich Glück hast, gelingt es dir, im nachfolgenden Feuerkampf die Feuerüberlegenheit zu erringen. Im Normalfall aber wirst du durch deine Aktivität den Gegner wenigstens daran hindern, ein reines Scheibenschießen zu veranstalten. Hintere, in deiner Formation liegende Leute arbeiten sich schräg seitwärts heraus und nach vorne, um ebenfalls am Feuerkampfe teilnehmen zu können.

Formation liegende Leute arbeiten sich schräg seitwärts heraus und nach vorne, um ebenfalls am Feuerkampfe teilnehmen zu können.

Gelände:

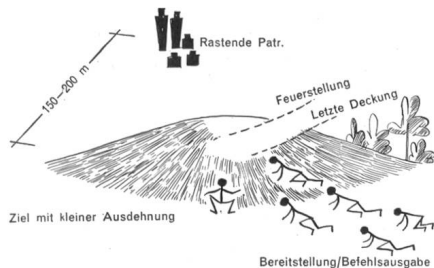
Offene, deckungslose Ebene oder Abhang von 200—300 m Tiefe und ebensolcher Breite, so daß die Gruppe sich dem feindlichen Feuer nicht in nützlicher Frist (einige wenige Sprünge) entziehen kann, sondern gezwungen ist, den Feuerkampf unter den ungünstigsten Bedingungen aufzunehmen. — Stellungsort des Gegners: Günstiger, wenn möglich dominierender Punkt in 150—200 m Entfernung, so daß die «angeschossene» Gruppe doch noch die Mp. zum Feuerkampf mit einsetzen kann.

Munition / Material:

2—3 G- oder K-Scheiben. Ev. 1 MM-Gerät mit 30—40 Patronen für die Feindmarkierung. Blinde Munition: Pro Karabiner 2—3 Patronen; pro Lmg. 20 bis 30 Patronen.

Befehl: «In Stellung — Feuer frei!»

FEUERÜBERFALL



Grundsatz:

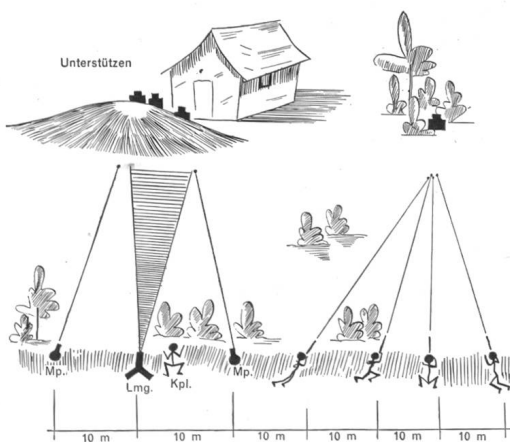
Kommt nur gegen günstige Augenblicksziele (rastender oder schanzender Feind, marschierende Kolonne usw.) in Frage.

Verspricht große Wirkung. Ziel bietet sich aber nur kürzeste Zeit zum Schießen, da nach den ersten Schüssen entw. vernichtet oder in Deckung verschwunden. Deshalb alle verfügbaren Waffen einsetzen. Um die Befehlsgebung zu vereinfachen und zu beschleunigen, Stellungsraum dicht beieinander. Die hierbei entstehende Massierung ist der kurzen Dauer des Feuerkampfes wegen ungefährlich. Auf den Befehl des Gruppenführers «In Stellung!» gehen die Leute in Anschlag und fassen Druckpunkt. Wenn das Gros der Gruppe, sowie die Hauptwaffen (Lmg., Mp.) bereit sind, gibt der Gruppenführer das Kommando «Feuer!». Er verzichtet dabei bewußt auf die Mithilfe einiger Nachzügler, um zu verhindern, daß einer der Feuerbereiten zu früh schießt. Automatische Waffen schießen lange Feuerstöße, nötigenfalls sogar Magazinfeuer.

Gelände:

Stellungsraum der Gruppe: kleiner Hügel, Damm oder Waldrand. Distanz Befehlsausgabe - letzte Deckung nicht mehr als 20 m. Die letzte «Deckung» muß absolut vor Feindsicht

UNTERSTÜTZUNG (ÜBERWACHEN)



Grundsatz:

Die einzelnen Leute weit (mindestens 10 m) auseinander, da der Feuerkampf lange dauern kann.

Gegen das gefährlichste Ziel die Hauptwaffen der Gruppe (Lmg., Mp.) einsetzen und deren Feuer zusammenfassen. Weniger wichtige Ziele mit den Karabinern bekämpfen. Feuereröffnung durch die Hauptwaffe (Lmg.) bedeutet für die andern automatisch Feuer frei.

Gelände:

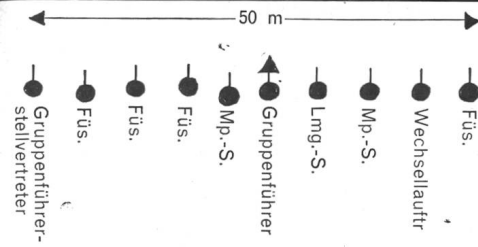
Standort der Gruppe: Gute, ausreichende Deckung (Damm, Einschnitt, Bachgraben) für eine einwandfreie Befehlsausgabe. Stellungsraum: Genügend breit, um alle Waffen (auch Karabiner) ohne Massierung in Stellung bringen zu können. Ziel: In ca. 200 m Entfernung, so daß auch die Mp. mit eingesetzt werden können.

Material / Munition:

3—4 G- oder K-Scheiben. [Blinde Munition: Pro Karabiner 2 Patr., pro Lmg. 10—15 Patr.]

Befehl:

«... Gegner im Raume des Hauses vor uns. — Wir geben Feuerunterstützung — an Einzelzielen bis jetzt festgestellt: Lmg. auf der kleinen Bodenwelle vor dem Haus. Ein Gewehrscütze rechts davon im Gebüsch. — Lmg. und Mp. halten den feindlichen Automat nieder, die Gewehrscützen den Gegner im Gebüsch. — Stellungsraum: die Böschung vor uns. — In Stellung — Feuer frei!»



Sturmformation
Besteht aus einem Glied mit Zwischenraum von 3-4 Schritt von Mann zu Mann und dient zum entscheidenden Sprung in die feindliche Stellung (Überwinden der «letzten hundert Meter»)

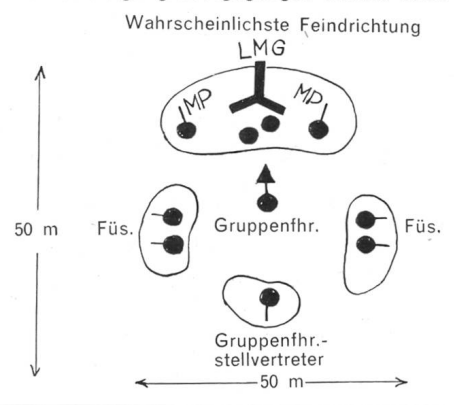
Schützenschwarm

Wenn ein kurzes, offenes Geländestück (Straße, Waldschneise usw.) überraschend durchschritten werden soll (Unterlaufen des Feuers) oder wenn deine ganze Gruppe in Feuerstellung liegt.



Gruppennest

Wenn sofort, z. B. nach gelungenem Sturm, zur Verteidigung übergegangen werden muß.



Grundsatz (z. B. überraschender Zusammenprall zweier Patrouillen):

Gleiche Chance. Wer gewandter und initiativer ist, gewinnt. Die Spitze (ev. Späher) geht an Ort und Stelle in Stellung und eröffnet sofort mit aller Heftigkeit das Feuer. In dieser Situation mit Munition sparen zu wollen, wäre der größte Fehler. Das noch nicht am Kampf beteiligte Gros der Gruppe holt aus, und versucht, einen nahe gelegenen dominierenden Geländepunkt zu gewinnen.

Gelände:

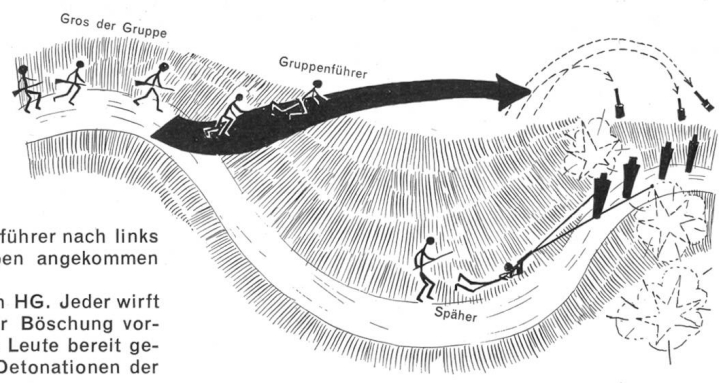
Unübersichtliche Straßenbiegung (meist im Abhang) oder Waldecke, so daß die Scheiben erst auf kürzeste Distanz (30—60 m) gesehen werden können. In der Nähe des «Begegnungspunktes», wenn möglich ein beherrschender Geländepunkt, damit das «Wettrennen» um diesen Punkt schon in der Gruppe zum Ausdruck kommt.

Munition / Material:

4—6 E-Scheiben, 1—2 G- oder K-Scheiben; blinde Munition: pro Karabiner 1—2 Patronen; pro Lmg. 15—20 Patronen; Späher 10 bis 12 Patronen, um das Prinzip des sofortigen heftigen Feuers der Spitze (Erringen der Feuerüberlegenheit) gut zum Ausdruck bringen zu können. 6—8 blinde HG. auf die Kar.-Schützen verteilt.

Befehl:

Auf die Feuereröffnung durch die Späher hin, deutet der Gruppenführer nach links und beginnt, die Böschung über der Straße zu erklimmen. Oben angekommen orientiert er sich und winkt die Gruppe heran:
«... Gegner hinter der Straßenbiegung! Wir vernichten ihn durch HG. Jeder wirft 2 Stück. Hans Nr. 1, Fritz Nr. 2, Toni Nr. 3! Bis an den Rand der Böschung vorkriechen — Marsch! HG. zum Wurf vorbereiten!» Nachdem die Leute bereit gemeldet haben: «Eins Wurf! Zwei Wurf! Drei Wurf!» Nach den Detonationen der zweiten Serie: «In Stellung — Feuer frei!»



schützen. Aus ihr heraus muß aber auch die Feuerstellung in einem einzigen Sprung erreichbar sein.

Sie darf somit nicht mehr als etwa 8—10 m, lieber aber weniger, vom Stellungsort entfernt sein. Im Idealfall, z. B. bei einem Damm, kann sie nur 1 m betragen. Das Ziel soll nicht mehr als etwa 200 m entfernt sein, so daß der Gruppenführer noch alle Waffen (Mp.) einsetzen kann.

Material / Munition:

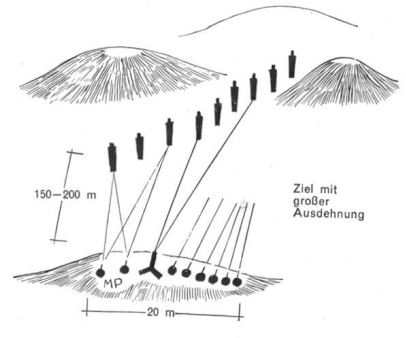
8—10 E-Scheiben, 2—3 G-Scheiben. Blinde Munition: Pro Karabiner 2 Patronen; pro Lmg. 20—25 Patronen.

Befehl: Ziel mit kleiner Ausdehnung (z. B. rastende Patrouille)

«... ca. 150 m vor uns eine rastende Patrouille, wir machen einen Feuerüberfall — Visier 200 — in letzte Deckung vorarbeiten — in Stellung! — Feuer! — in Deckung! Fritz, weiter beobachten!»

Befehl: Ziel von einiger Ausdehnung (z. B. marschierende Kolonne):

«... auf dem Weg vor uns marschierende Kolonne, wir machen einen Feuerüberfall. — Visier 200, Lmg. die Mitte, Mp. die Spitze, Karabiner den Schwanz der Kolonne — in letzte Deckung vorarbeiten! — in Stellung! — Feuer! — in Deckung! Fritz, weiter beobachten!»



Grundsatz:

Zielraum sorgfältig mit dem Feldstecher absuchen. Gegen die Punkte, an denen der Gegner am ehesten in Erscheinung treten könnte, die Hauptwaffen (Lmg., Mp.) einsetzen. Weniger wichtige Stellen den Karabinern überlassen. Durch die Truppführer den Zielraum nochmals unterteilen lassen.

Gelände:

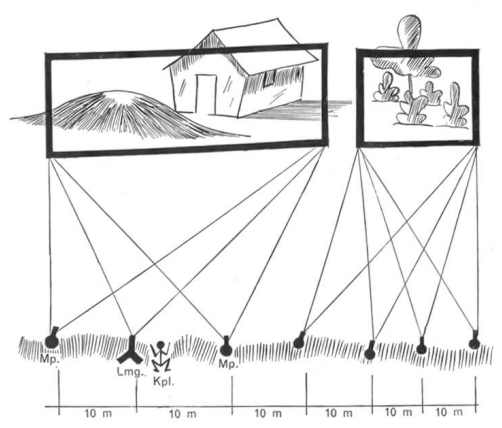
Analog «Unterstützung».

Material / Munition:

Nichts.

Befehl:

«... wir überwachen das Haus und seine nähere Umgebung. — Das Lmg. übernimmt die Bodenwelle vor dem Haus, sowie die Fassade mit der Türe, die Mp.-Schützen die Fassade mit dem Fenster und die Gewehrscützen die Buschgruppe rechts davon. — Stellungsort: die Böschung vor uns. — In Stellung! Feuer frei!»



Grundsatz:

Mit Unterstützung von Art., Mw. und Mg. im

- Schützenschritt (schwieriges Gelände, z. B. bergan) oder
 - Gruppensprung (flaches oder abfallendes Gelände, schwaches oder unpräzises Abwehrfeuer) oder
 - Einzelsprungweise (heftiges und präzises Abwehrfeuer) in die Sturmstellung vorgehen.
- Dort ohne besonderen Befehl die Sturmformation einnehmen und sich auf das Kommando «zum Sturm» vorbereiten.
- Angebrauchte Magazine bei Mp. und Lmg. gegen volle auswechseln,

- Karabiner nachladen,
- Bajonett aufpflanzen,
- Schanzwerkzeug frei machen und griffbereit für den Nahkampf in den Ceinturon stecken.

Auf Kommando «Sturm marsch!»

- In ebenem, hindernisfreiem Gelände ohne zu schießen im Laufschrift.
- In schwierigem Gelände (z. B. bergan, zerschossene, aber doch noch hemmende Drahthindernisse usw.) im raschen Schützenschritt aus allen Waffen im Hüftanschlag heftiges «Niederhaltefeuer» schießend, unter lautem Geschrei vorrücken.

Gelände:

Du benötigst:

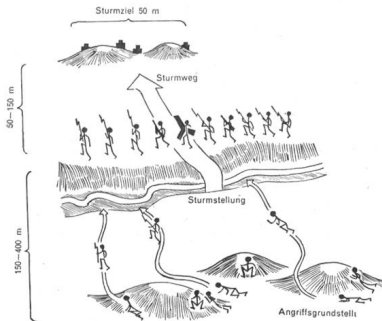
- Eine Angriffsgrundstellung (Häusergruppe, Wald, Senke usw.), die nicht weniger als 150 m und nicht mehr als 300—400 m (Übungsgründe = Zeitbedarf) von der Sturmstellung entfernt ist.
- Eine Sturmstellung (Bachgraben, Damm, Straßeneinschnitt usw.), die nicht weniger als 50 m (außer HG-Wurfweite des Verteidigers) und nicht mehr als 150 m vom Sturmziel entfernt ist.
- Ein Sturmziel (vorspringende Waldecke, Krette, Grube, Einschnitt usw.), das für eine stürmende Gruppe nicht breiter als etwa 50 m sein sollte.

Material / Munition:

3—4 G- oder K-Scheiben. Blinde Munition: pro Kar. 4—6 Schuß, pro Lmg. 15—20 Schuß. 3—4 Strohsäcke als Bajonettziele (werden hinter den Scheiben auf den Boden gelegt).

Befehl:

«... Sturmziel: die Erhebung 300 m vor uns. Sturmstellung: der Bachgraben. Einzelsprungweise in den Bachgraben vorrücken — marsch!» Dort angekommen: «Zum Sturm bereit machen!» Nachher: «Sturm — marsch!»

**Grundsatz:**

Breitenausdehnung der Gruppenstellung max. 100 m, d.h. von Waffennest zu Waffennest mindestens 15 und höchstens 30 m. Die Leute nicht einzeln, sondern in Nester zu 2—3 Mann placieren. So können sie einander moralischen Rückhalt geben und kommen sich nicht verloren vor. Genaue Festlegung der Abschnittsgrenzen, die der Klarheit wegen, wenn immer möglich, mit natürlichen Grenzlinien (Bachlauf, Hecke, Weg, Feldbegrenzung usw.) zusammenfallen sollten. Ueberwachen dieser «Nahtstellen» mit Feuer. Sicherstellung der Beobachtung in die angrenzenden Abschnitte und nach rückwärts.

Regelung der Feuereröffnung:

- Auf speziellen Befehl hin, oder aber
- automatisch beim Ueberschreiten einer vorbestimmten Geländelinie durch den Gegner.

Den Feind im Prinzip so nahe wie möglich herankommen lassen, jedoch so, daß die Zeit noch sicher ausreicht, um ihn zusammenzuschießen bevor er auf HG-Wurfweite heran ist.

Bei gleichzeitigem Angriff im ganzen Abschnitt schießt jeder in den Sektor gerade vor sich.

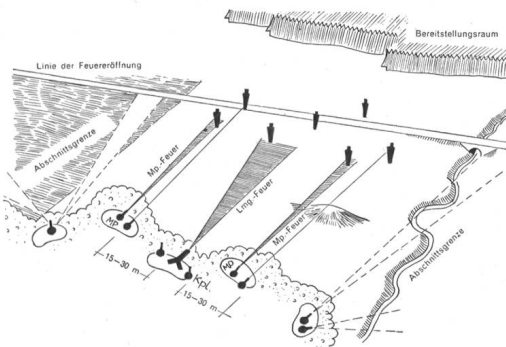
Gelände: — Bereitstellungsraum des Gegners (Wald, Gebäudegruppe, Bachgraben usw. in 400-500 m Entfernung.

- Eine etwa 150—200 m vor der Gruppenstellung quer durchlaufende markante Geländelinie (Straße, Feldbegrenzung) = Linie der Feuerauslösung.
- Markante Linien seitlich der Gruppenstellung als Abschnittsgrenzen.

Material / Munition: 8—10 E-Scheiben. Blinde Munition: 2—3 Schuß pro Karabiner, 15—20 Schuß pro Lmg.

Befehl: «Orientierung: unsere Gruppe hält den Waldvorsprung, sperrt die quer vor unserem Abschnitt durchlaufende Straße, und verhindert, daß sich der Gegner auf dem kleinen Hügel vor dem Wald festsetzen kann».

Befehl: «Visier 200 — Feuerraum: links begrenzt durch die Grenzlinie des Stoppelsackers, rechts begrenzt durch den Bach inklusive, vorne begrenzt durch den Waldrand jenseits der Straße. — Feuereröffnung: automatisch beim Ueberschreiten der Straße durch den Gegner.»

**Grundsatz:**

Der Gegenstoß wird sofort spontan und ohne Befehl des Vorgesetzten von jedem Zug ausgelöst, bei dem in der Abwehr etwas schief gegangen ist. Grundsätzlich wird der Gegenstoß von der Gruppe durchgeführt, in deren Abschnitt der Gegner eingebrochen ist.

Die benachbarten Gruppen helfen aus ihrem Abschnitt heraus mit Feuer. Der Gegenstoß wird in der Form des «Sturmes» geführt. Entsprechend sind Befehlstchnik und Formationen.

Entscheidend ist, daß der Gegenstoß rasch ausgelöst wird, solange

der Gegner noch vom Abwehrfeuer und den erlittenen Verlusten seelisch erschüttert und vom Ansturm erschöpft ist. Jede Minute Verzögerung vermindert die Erfolgsaussichten des Gegenstoßes.

Gelände:

- Analog wie für «Verteidigung» (Abwehrfeuer).
- Die Übung «Gegenstoß» sollte unmittelbar nach dem «Abwehrfeuer» durchgenommen werden, um die innere Zusammengehörigkeit der Begriffe «Abwehrfeuer» und «Gegenstoß» eindrücklich aufzuzeigen.

- Die beiden Übungen dürfen jedoch in diesem frühen Stadium der Gruppenführer-ausbildung noch nicht zu einer Aktion verschmolzen werden.
- Bereitstellungsraum für den Gegenstoß und Ziel dürfen nicht weiter als max. 150 m auseinander liegen.

Material / Munition:

3—4 G- oder K-Scheiben.

2—3 Strohsäcke zum Bajonettieren (werden hinter den Scheiben als Bajonettziele auf den Boden gelegt).

Blinde Munition: pro Karabiner 2—3 Patronen, pro Lmg. 10—20 Patronen, 3—4 blinde HG 43 mit Knallpatronen.

Befehl:

«... Gruppe Beutler besammelt sich bei den drei hohen Eichen!» (wird von Loch zu Loch weitergerufen, oder durch Melder übermittelt) nachdem die Gruppe besammelt ist:

«... Gegner hat sich auf dem kleinen Hügel vor dem Walde festgesetzt. — Wir machen einen Gegenstoß! Sturmziel: der Hügel. Sturmstellung: Waldrand. Kriechend in die Sturmstellung vorarbeiten, marsch!» — dort angekommen: «zum Sturm bereitmachen!» — nachdem die Leute bereit sind: «Gruppe Beutler — Sturm marsch!»

