

Zeitschrift: Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung
Herausgeber: Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat
Band: 33 (1957-1958)
Heft: 23

Artikel: Waldkampflehrgang
Autor: Dach, H.v.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-709517>

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: 19.03.2025

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

Der Schweizer Soldat

ZEITSCHRIFT ZUR FÖRDERUNG DER WEHRHAFTIGKEIT UND DES WEHRSPORTES

Herausgeber: Verlagsgenossenschaft «Schweizer Soldat», Zürich 1, Redaktion: E. Herzig, Gundeldingerstr. 209, Basel. Telephon (061) 34 41 15 Administration, Druck u. Expedition: Aschmann & Scheller AG., Zürich 1, Tel. 32 71 64. Post-Konto VIII 1545. Abonnement Fr. 9.— im Jahr

Erscheint am 15. und Letzten des Monats

23

XXXIII. Jahrgang

15. August 1958

Der Kämpfer als Mensch

In den Zeiten des Friedens, besonders aber in einem Volke, das, wie wir Schweizer, sehr lange in Frieden und Wohlstand gelebt hat, glaubt man gern, das Leben sei nicht erträglich ohne ein erhebliches Maß von Vergnügungen, Bequemlichkeit und Komfort aller Art. Der Mensch richtet sich das Leben so vorteilhaft wie möglich ein und verfällt vielfach der Sucht nach Vergnügen und Genuß. Das kann so weit gehen, daß die Hauptwerte, wie Freiheit und Glaube, saubere Lebensführung sowie der Charakter, darunter leiden oder gar verkommen. Der Mensch wird verwöhnt, verweichlicht, anspruchsvoll. Damit ist er nicht mehr frei. Deshalb sind diejenigen Volkskreise, welche im harten Lebenskampf stehen und dauernd menschlich, geistig und körperlich vom Schicksal hart angefaßt werden, von Haus aus im Vorteil, wenn es gilt, sich im Kriege zu bewähren. Der Kampf macht den Menschen frei von vielen, oft nur eingebildeten Bedürfnissen und frei von allen überflüssigen Begehrlichkeiten. Der Soldat, welcher wochenlang draußen in der Natur im Kampfe gestanden hat, steht dem Leben, besonders aber seinen Kameraden, natürlicher und offener gegenüber. Der Krieg macht alle Menschen gleich. Sie werden eine Gemeinschaft von Kämpfern. Es beginnt das Leben der Kameradschaft.

*

Wer einmal zum Kampfe angetreten ist, hat schon den ersten Teil der Bewährung hinter sich, denn die erste Schwierigkeit liegt darin, daß der Mensch überhaupt die innere Kraft zur Aufnahme des Kampfes aufbringt. Nicht wenige versagen schon angesichts der drohenden Gefahr. Der Grund liegt in mangelndem Halt. Es fehlt das geistige, seelische und moralische Fundament. Dieses gilt es im Frieden zu begründen.

*

«Wir wollen trauen auf den höchsten Gott und uns nicht fürchten vor der Macht der Menschen.» Die alten Eidgenossen pfl egten als

gläubige Leute vor der Schlacht niederzuknien und Gott um seinen Beistand zu bitten. Sie wurden darob von den Feinden verhöhnt, aber ihre Kraft führte sie nachher zum Siege. Gottvertrauen erhält ein zwar nicht überhebliches, aber gesundes Selbstvertrauen. Vertrauen macht dich zehnmal stärker! Das Wissen um das eigene Können und die eigene Kraft hebt deine Zuversicht. Nur wer sich diese Dinge durch zähe und harte Leistung erworben hat, hat Grund zu solcher Zuversicht. Auch das Vertrauen in die Führung und in die Kameraden gibt Kraft und Halt. Wir Schweizer Soldaten kämpfen nicht, um zu töten und zu sterben, sondern für das Leben und die Freiheit. Wir rechnen nüchtern: Wer uns überfällt, soll erfahren, daß wir wach und willens sind, ihm zuzukommen.

*

Die Leiden und die Entbehrungen im Kampfe sind groß, und die Anforderungen sind hart. Gegen Verzagtheit wehrst du dich mit Gleichmut. Wer den Mut zum Wagnis nicht aufbringt, kann vor seinen Kameraden nicht bestehen, denn er versagt als Mann.

*

Technik oder Mensch? Ohne Zweifel spielt die Technik im modernen Kriege eine große Rolle. Es sind nicht wenige, welche glauben, der Krieg werde überhaupt durch die Technik entschieden und der Mensch spiele eine untergeordnete Rolle. Stelle dir aber einmal das beste Gerät oder die beste Waffe in der Hand eines Feiglings, eines Verzagten oder in der Aufregung Verwirrten oder gar den Nahkampf ohne mutige, kühne und tapfere Männer vor, und du hast die Antwort auf diese Frage. Es ist doch der Mensch, welcher entscheidet. Der Ausgang des Kampfes wird in hohem Maße durch den Kämpfer selbst bestimmt.

(Diesen Beitrag entnahmen wir dem «Soldatenbuch», herausgegeben von der Gruppe für Ausbildung im Auftrag des EMD.)

Waldkampflehrgang

Von Hptm. H. v. Dach, Bern

I. Anmerkung

- In Fortsetzung unserer losen Artikelreihe mit speziell auf die WK-Bedürfnisse hin zugeschnittenen Lehrgängen bringen wir diesmal eine Anleitung für den Waldkampf. (Bisher sind erschienen: «Ortskampflehrgang», «Panzerabwehrkampflehrgang», «Lehrgang für Gruppenführung».)
- Der Waldkampf stellt ein stark vernachlässigtes Teilgebiet der infanteristischen Ausbildung dar. In Anbetracht unserer zahlreichen und ausgedehnten Wälder ist aber eine Infanterie ohne genügende Waldkampfausbildung undenkbar.
- Eine Breitenentwicklung des Waldkampfes ist unumgänglich nötig. Der Waldkampf ist eine normale Gefechtsart der Infanterie und somit auch Aufgabe der Füsiliere genauso wie der Grenadiere und darf nicht auf letztere beschränkt bleiben.
- Wenn wir neben den vielen andern *auch wichtigen* und noch *wichtigeren* Ausbildungsthemen im WK den Waldkampf neu hinzunehmen wollen, müssen wir den Einheits-Kommandanten als verantwortlichen Ausbilder in allen Vorbereitungen (ausgenommen der Objektivwahl, die in diesem Falle nicht besonders schwierig ist) weitgehend entlasten, indem wir ihm einen fertigen Lehrgang in die Hand drücken.

- Unbeirrt vom tatsächlichen Zeitmangel, gehen wir dabei von der Idee aus, daß sich bei der Verwertung einer großen Erfahrung sowie bestmöglicher Organisation im Dienst und gründlicher Vorbereitung bereits vor dem Dienst auch in wenigen effektiven Ausbildungsstunden viel erreichen läßt. Es kommt ja nicht nur auf die zeitliche Dauer, sondern ebensowohl auf die Intensität der Ausbildung an.

II. Ausbildung

A. Kaderausbildung

1. Im Kadervorkurs:

- Lichtbildervortrag des Kp.Kdt. über Waldkampftechnik. Unterlagen und Bildmaterial hierfür: Druckschrift «Gefechtstechnik» des SUOV Biel, Band II, Seite 58—69, sowie die Skizzen dieses Lehrganges.

Dauer des Vortrages: zirka 20 Minuten. *Kein Referat*, sondern nur Erläuterung der *Kampftechnik* an Hand der projizierten Bilder.

— Beschaffung des Lichtbilderapparates bzw. des Epidiaskops: In jeder auch kleinen Ortschaft besitzt die Schule ein Epidiaskop. Die Lehrer sind normalerweise gerne bereit, den Apparat sowie das Schulzimmer als Vorführraum zur Verfügung zu stellen. Meist bedienen sie die Apparatur noch selbst. Sollte dies nicht möglich sein, dann Bestellung des Apparates bei der Gruppe für Ausbildung des EMD, Filmdienst, Bern (fünf Wochen vor dem KVK).

2. Im WK:

— Praktische Kaderausbildung: zwei Stunden (reine Arbeitszeit).
 — Es werden durchgenommen: gleiche Arbeitsthemen wie für Füs.-Züge.

B. Ausbildung der Truppe

1. Füsilier-Züge (Grenadier-Züge):

a) Vorgängig mit dem ganzen Zug: «Gruppenformation im Waldkampf» (Zeitbedarf: 20 Minuten).

b) Nachher gruppenweise unter Leitung des Gruppenführers:

Arbeitsplatz 1:

— Tragart der Waffe im Waldkampf,
 — Beobachten im Waldkampf,
 — Vorgehen im Walde (Gruppenformation, Repetition),
 — Reaktion gegen Baumschützen,
 — Unterstützen, Ueberwachen.

} Leiter: Kpl.
 Zeit: 1 1/2 Stunden

Arbeitsplatz 2:

— Ueberwinden eines Verhaus im Waldkampf,
 — Traversieren einer beschossenen Schneise oder eines Weges,
 aa) mit Hilfe künstlichen Nebels,
 bb) ohne Nebel.

} Leiter: Kpl.
 Zeit: 1 1/2 Stunden

Arbeitsplatz 3:

— Niederkämpfen eines Blockhauses.

} Leiter: Zugf.
 Zeit: 1 1/2 Stunden

2. Feuer-Züge:

Grunds Schulung:

— Tragart der Waffe im Waldkampf.
 — Beobachten im Waldkampf.
 — Reaktion gegen Baumschützen.

Gruppenausbildung:

— Gruppenformation im Waldkampf (Mg ohne Lafette an Stelle des Lmg. Trommelmagazin einsetzen). Panzerabwehrleute nur mit Karabiner.
 — Ueberwinden einer beschossenen Straße oder einer Schneise (mit und ohne Nebel).
 — Ueberwachen, unterstützen (Mitr.-Gruppen: Mg auf Vorderstütze, Trommelmagazin; Panzerabwehrleute: nur mit Karabiner.)
 — An Stelle des Ueberwindens des Verhaus und des Niederkämpfens eines Blockhauses treten Stellungsbezüge im Wald mit Mg und Raketenrohr.

3. Bemerkungen:

— Die Ausbildung wird nach dem Turnussystem betrieben. Die Gruppen bewegen sich von einem Arbeitsplatz zum andern. Die Unteroffiziere wechseln mit ihren Gruppen zusammen die Arbeitsstelle. Lediglich der Zugführer bleibt ständig auf dem Arbeitsplatz 3.
 — Vor ihrem Wegmarsch bringen die Gruppen die Objekte auf dem Übungsplatz wieder in Ordnung (z. B. Flicker des Drahtverhaus).
 — Für die Waldkampfausbildung der Gruppe müssen 4 1/2 Stunden eingesetzt werden (reine «Ausbildungszeit», ohne An- und Wegmarsch sowie Materialbereitstellung usw.).

— Willst du noch das «Heranarbeiten an einen Waldrand» üben, dieses geschieht zweckmäßigerweise im Zugs- oder Kompanierahmen, mußt du einen weiteren Arbeitstag einsetzen.

4. Mögliche Arbeits- und Zeiteinteilung im WK (Minimallösung):

- 1. WK-Tag: Mobilmachung, Dislokation, Einrichtungsarbeiten.
- 2. WK-Tag: — Beendigung der Einrichtungsarbeiten.
 — Vorbereitung der Übungsplätze:
 — Scheiben stellen, Feindstellungen markieren (z. B. leichte Erdaufwürfe),
 — Deckungslöcher ausheben (z. B. für Panzernahbekämpfungssübung),
 — Drahthindernisse bauen
 — Munition gurten, geballte und gestreckte Ladungen in Serie bauen usw.

Diesen 2. WK-Tag mußt du bewußt opfern. Dafür kannst du dann an den folgenden Tagen voll ausbilden, ohne durch Hilfsarbeiten aller Art belastet zu sein.

- 1 WK-Tag: Waldkampfausbildung.
- 1 WK-Tag: Ortskampfausbildung.
- 1 WK-Tag: Panzernahbekämpfungsausbildung.
- 1 WK-Tag: Scharfschießen der Gruppe (Einexerzieren der Standardkampfverfahren der Gruppe mit scharfer Munition und HG).
- 1 WK-Tag: Zugsgefechtsschießen.
- 2 WK-Tage: Zur Verfügung des Bat.Kdt. (Kp.-Ausbildung blind und scharf).
- 2 WK-Tage: Rgt.Kdt. (Bat.-Verband).
- 1 WK-Tag: Inspektion (1/2 Tag Vorbereitung, 1/2 Tag Durchführung).
- Einmal: Nachtschießen scharf.
- 3. WK-Woche: Dienstag bis Donnerstag = Manöver, Freitag = Materialrückgabe, Samstag = Entlassung.

Fünf volle Arbeitstage (ohne 1. und 2. WK-Tag) stellen ein Minimum für den Einheits-Kommandanten dar, um etwas zu erreichen. Am besten sollte er über die ganze 1. und 2. WK-Woche verfügen können. Währenddem die 3. Woche für Bat., Rgt. und Div. bleiben würde. Die kleinen Verbände, Gruppen, Züge und evtl. noch Kompanien, sind die wirklichen Träger des Kampfes. Wo sie nicht geschickt handeln, bleibt jede Ausbildung großer und größter Verbände auf Sand gebaut.

III. Rekognoszierung

— Für die Rekognoszierung mußt du folgenden Zeitbedarf einsetzen:

- 1. Rekognoszierung { 1/2 Tag für die Waldkampfabübung,
 1/2 Tag für die Panzernahbekämpfungssübung (siehe «Panzernahbekämpfungslehrgang»),
 1 Tag für die Ortskampfabübung (siehe «Ortskampflehrgang»),
 2 Tage für die Scharfschießübungen (siehe Artikel «Elemente der Übungsanlage»),
- 2. Rekognoszierung { 1 Tag für
 — Einweisung der Zugführer im Gelände,
 — Fw. und Fourier.

— Da die offiziell bewilligten zwei Rekognoszierungstage absolut ungenügend sind und du, um seriös arbeiten zu können, gut vier bis fünf Tage benötigst, bleibt dir nichts anderes übrig, als entweder einige Ferientage zu «opfern» oder aber unter einigen Malen übers Wochenende zu rekognoszieren.

Schweizerische Schmirgelscheiben-Fabrik AG



WINTERTHUR

In der Praxis seit Jahrzehnten erfolgreich bewährt

- Die erste Rekognoszierung mußt du allein durchführen. Erst wenn du dir über die Uebungen ganz im klaren bist (inkl. Stellen *jeder einzelnen* Scheibe), darfst du deine Untergebenen kommen lassen.
- Die Zugführer mußt du auf jeden Fall, die Zugführerstellvertreter wenn immer möglich vordienstlich im Gelände einweisen und die Uebungen an Ort und Stelle mit ihnen vorbesprechen. Transport ins Gelände: mit Privat-Personenwagen oder per Bahn. Rückvergütung der Billettauslagen an die Beteiligten aus der Truppenkasse (Finanzierung wie außerdienstliche Tätigkeit).
- Die zweite Rekognoszierung fällt wenn möglich mit derjenigen von Fw. und Four. zusammen, so daß evtl. Schwierigkeiten mit der Unterkunft geregelt werden können. Lasse übrigens an dieser Rekognoszierung *beide* höheren Uof. teilnehmen. Vergütung der Billettauslagen an denjenigen, der keine Rekognoszierungs-kompetenzen verrechnen kann, wie oben.

IV. Materialbestellung

1. Auf dem Dienstweg, sechs Wochen vor Beginn des WK, bei der Abteilung für Genie und Festungswesen, Bern, Bundeshaus, zu bestellen:

- 6 Stück Stahldrahtwalzen,*
- 8 Rollen gewöhnlicher Ausschuß-Stacheldraht.**

2. Bei deinem Zeughaus zusammen mit dem übrigen WK-Material zu bestellen:

Verbrauchsmaterial	Leihmaterial
4 Rollen glatter Bindedraht,	40 leere Sandsäcke,
4 Pakete Agraffen,	3 große Pickel,
1 Paket 80er-Nägeln,	3 große Schaufeln,
1 Paket 60er-Nägeln.	2 Handsägen,
	1 große Axt.

(Notfalls kann dir für dieses Material die Gren.Kp. aushelfen, wenn du frühzeitig genug mit ihrem Kdt. sprichst.)

* Dürfen nicht beschädigt (zerschnitten) werden. Du mußt sie sonst bezahlen (zirka 50 Fr. pro Stück).

** Ist teilweise Verbrauchsmaterial, d. h. du mußt am Ende des WK zirka 75 Prozent zurückgeben. Der Stacheldraht darf zerschnitten und gesprengt werden.

3. Beim Bat.-Kdt. anzumelden:
Deinen Bedarf von 27 Stück Rauchwurfpatronen (Ankauf durch das Bat. aus dem Geldkredit gemäß AWO, Seite 48, Ziff. 108, und Seite 68, Ziff. 156 B).
4. In einer Sägerei deines WK-Unterkunftsortes bestellen und für den zweiten WK-Tag bereitlegen lassen:
4 Stück Rundholz, je 3 m lang und 8 bis 12 cm Ø,
5 Stück Rundholz, je 1,6 m lang und 10 bis 12 cm Ø
(für Blockhausattrappe).

Lasse dich durch vordienstliche Bestellungen und Rücksprachen mit vielen Instanzen und Amtsstellen nicht abschrecken. Diese «Mehrarbeit» ist nun einmal der Preis für eine saubere Ausbildung. Freude und Interesse deiner Leute im WK werden dich für deine Bemühungen reichlich belohnen.

V. Vorbereitung der Arbeitsplätze

Arbeitsplatz 1: Keine Vorbereitungen notwendig.

Arbeitsplatz 2: Erstellung eines Ast- und Drahtverhaues.

— *Markiere* einen feindlichen Verhau, Länge zirka 60 m.

— Unterteile den Verhau in:

- a) Astverhau (zirka drei Viertel der Gesamtverhauänge),
- b) Stacheldrahtdoppelhecke (ein Viertel der Länge).

— *Markiere* den Astverhau mit Hilfe der Stahldrahtwalzen, über die du möglichst dicht belaubte Aeste häufst.

— Erstellen einer Doppelhecke siehe Reglement «Geniedienst aller Waffen», 1. Teil, Ziff. 24—36, das sich in deinen Kommandoakten befindet.

— Bei dieser Doppelhecke müssen sich die übenden Gruppen mit den Drahtscheren durchschneiden. Am Astverhau (dessen Stahldrahtwalzen nicht zerschnitten werden dürfen) übst du mit den blinden Sprengröhren.

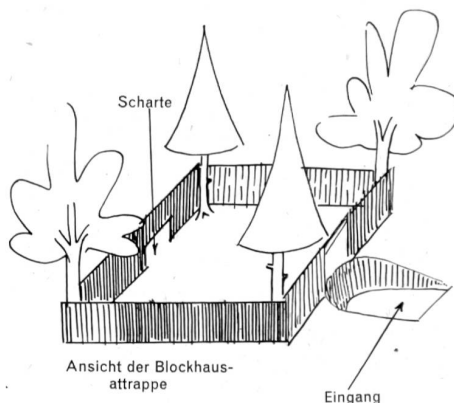
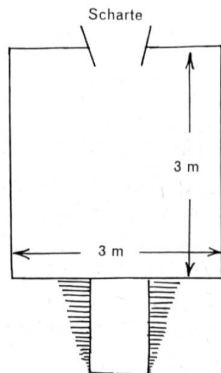
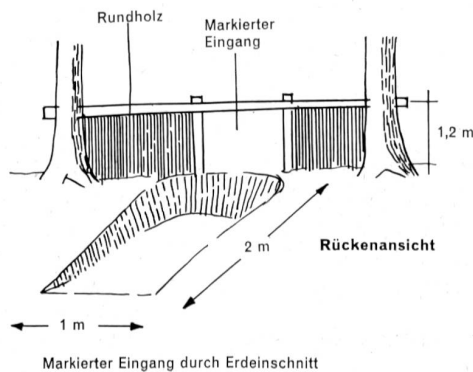
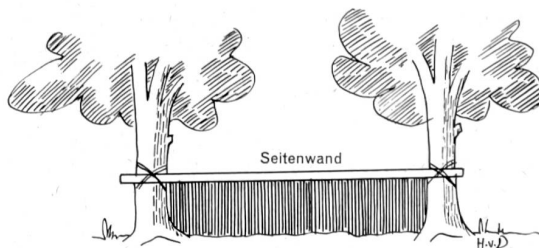
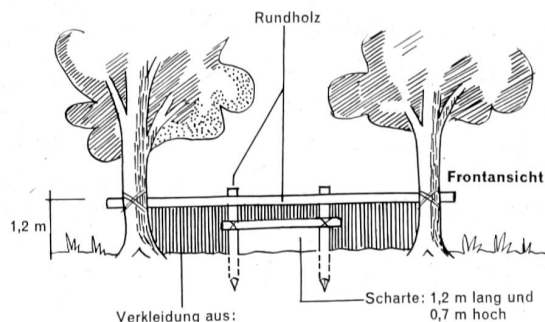
— Zeitbedarf für die Herstellung des Verhaues: eine Gruppe in zwei Stunden.

Arbeitsplatz 3: Erstellen einer Blockhausattrappe und eines zugehörigen Drahtverhaues.

— Blockhausattrappe gemäß Skizze (Bauzeit: eine Gruppe in zwei Stunden).

— Drahtverhau (Doppelhecke) von 50 m Länge (sechs Rollen Stacheldraht) gemäß Reglement «Geniedienst aller Waffen», 1. Teil, Ziff. 24—36. Den Stacheldraht hefst du einfach mit Agraffen an die Bäume. Bauzeit: eine Gruppe in zwei Stunden.

Das Erstellen einer Blockhausattrappe
Arbeitsaufwand: 1 Gruppe in 2 Stunden



Fortsetzung folgt