

**Zeitschrift:** Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung  
**Herausgeber:** Verlagsgenossenschaft Schweizer Soldat  
**Band:** 35 (1959-1960)  
**Heft:** 5: Sonderausgabe "Verteidigung"  
  
**Artikel:** Die Aufklärung  
**Autor:** [s.n.]  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-705449>

### **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**

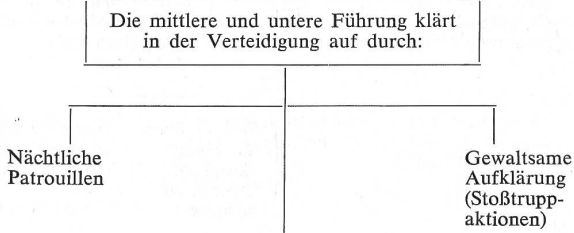
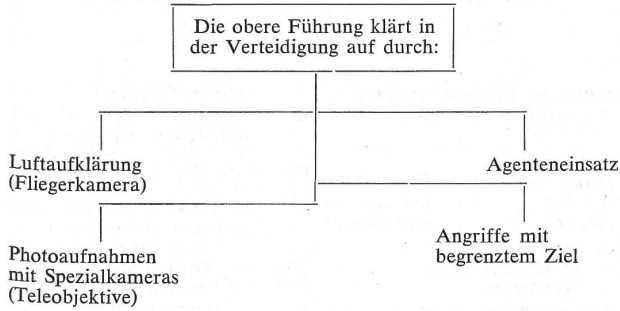
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 14.03.2025

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

# Die Aufklärung

## 1. Allgemeines



Unausgesetztes Beobachten der feindlichen Stellungen mit

- Beobachtungsposten
- Horchposten
- Scharfschützen\*

- Entfalte eine rege Patrouillen- und Stoßtrupptätigkeit, um
  - das Vorfeld zu beherrschen;
  - die Moral und das Selbstvertrauen deiner Leute zu heben.
- Die dauernde und lückenlose Beobachtung des Gegners aus der Stellung heraus soll dir Klarheit geben über:
  - Verhalten des Feindes
  - Stärke des Feindes (Art und Zusammensetzung)
  - Aufstellung seiner schweren Infanteriewaffen
  - Lage seiner Gefechtsstände, Beobachtungsposten und KP
  - seine taktischen Gewohnheiten beim Einsatz der schweren Inf.-Waffen, der Artillerie, Panzer und Flieger
  - feuerarme Zeiten, feuerarme Räume
  - Lebensgewohnheiten des Gegners, Verpflegungszeiten, Ablösungszeiten usw.
  - eventuelle Stellungen- und Hindernisbauten, denn auch der Angreifer wird sich in gewissen Situationen eingraben.

## 2. Patrouillentätigkeit bei Nacht

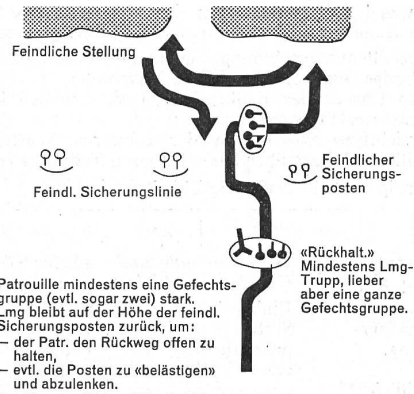
- Nächtliche Patrouillen überwachen das Niemandsland und sollen:
  - durch Beobachten und Horchen aus nächster Nähe über das Verhalten des Gegners in seinen vordersten Stellungen Klarheit verschaffen,
  - das Niemandsland beherrschen und feindliche Spähtrupps von den eigenen Stellungen fernhalten.
- Zusammensetzung der Patrouillen:
  - wenn der Gegner *nahe* vor unsern Stellungen liegt (50 bis 300 Meter), soll die Patr. nur schwach sein (ein Führer und drei Mann), da du sie sofort und wirksam mit Feuer und «Licht» (Leuchtraketen) aus der Stellung heraus unterstützen kannst.
  - wenn der Gegner *weit* von unsern Stellungen entfernt steht (über 300 Meter), muß die Patrouille stärker sein und eine, eventuell sogar zwei Gefechtsgruppen umfassen.

Dadurch

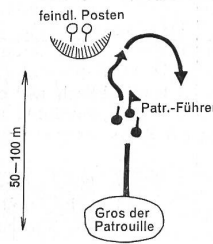
- braucht sie nicht jedem feindlichen Spähtrupp auszuweichen
- wird sie nur schwer gefangen genommen
- kann sie selber leicht Gefangene machen
- ist sie nicht völlig von deiner Unterstützung abhängig, die der relativ großen Distanz wegen wenig rasch und wenig wirksam ist.

\* Da die Scharfschützen ständig auf der Lauer liegen, sehen sie auch sehr viel.

## Erkunden des Verlaufes der feindlichen Stellung

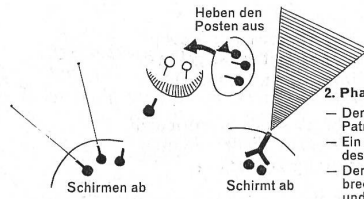


## Ausheben eines feindlichen Postens



### 1. Phase:

- Patrouille mindestens eine Gefechtsgruppe stark.
- Eigene Mg beschließen während des Vorgehens der Patrouille sporadisch die feindl. Stellungen, um den Gegner beim unbehinderten, sorgfältigen Beobachten des Vorfeldes zu stören.
- Ca. 50-100 m vor dem feindlichen Posten wartet das Gros der Patr., währenddem sich der Patr.-Führer mit 1 bis 2 Begleitern weiter vorarbeitet, um die nähere Verhältnisse des Postens zu erkunden.

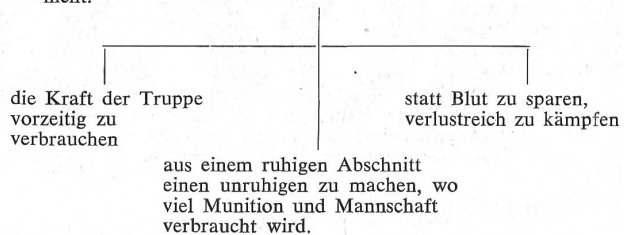


### 2. Phase:

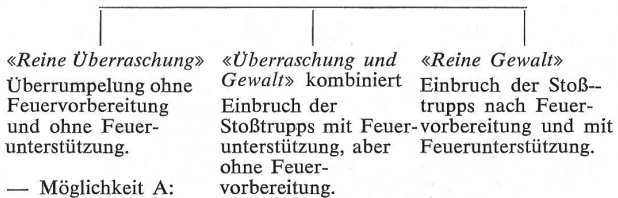
- Der Lmg-Trupp und ein Teil der Patrouille schirmen seitlich ab.
- Ein Mann lenkt die Aufmerksamkeit des Postens ab.
- Der Patr.-Führer und zwei Begleiter brechen in den Postenstand ein und heben die Besatzung aus.
- Mg und Mw sind feuerbereit, um die Rückkehr der Patrouille notfalls zu decken.

## 3. Gewaltsame Aufklärung

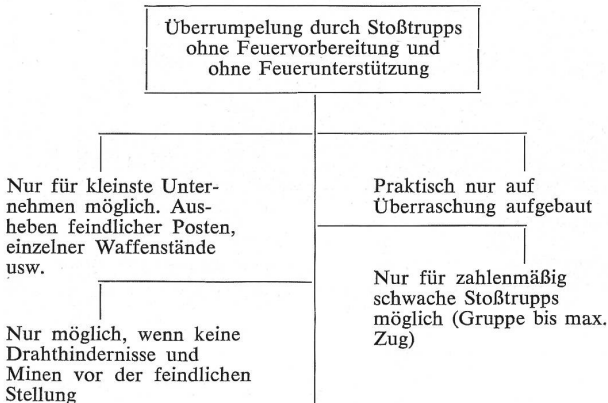
- Im Stellungskampf — speziell in Zonen verstärkter Feldbefestigungen oder gar permanenter Befestigungen —, wo Stacheldraht, Personenminen und geringe Distanzen das Tätigkeitsfeld der Aufklärungspatrouillen einengen, tritt meist der Stoßtrupp (gewaltsame Aufklärung) an deren Stelle.
- Mannschaften für Patrouillen und Stoßtrupps werden immer der Reserve entnommen.
- Normalerweise verschafft erst der Einbruch in die Feindstellung (Gefangene, Beutematerial usw.) Aufklärung über die Absichten des Gegners.
- Gewaltsame Aufklärung ist daher ein wichtiger Teil deiner Gefechtstätigkeit in der Verteidigungsstellung.
- Wenn ein feindlicher Angriff zu erwarten ist, oder wenn du gar selber anzugreifen beabsichtigst, erhöht sich der Wert der gewaltsamen Aufklärung.
- Bei der gewaltsamen Aufklärung mußt du aber Maß halten, um nicht:



- Bei jeder gewaltsamen Aufklärung (Stoßtruppaktion) ist Überraschung entscheidend.
- Die Überraschung soll verhindern:
  - das rechtzeitige Auflösen des feindlichen Abwehrfeuers;
  - den rechtzeitigen Einsatz der feindlichen Reserven und überlegenen Mittel.
- Alles, was bei Vorbereitungen das Mißtrauen des Gegners erregen und ihn beunruhigen könnte, muß du vermeiden. Deshalb:
  - Patrouillenunternehmungen nicht plötzlich inszenieren.
  - Bisherige Kampfgewohnheiten beibehalten.
  - Beim Einsatz der Funkgeräte Vorsicht walten lassen. Kein vermehrter Funkverkehr.
  - Vorsichtiges Einschießen der schweren Waffen und der Artillerie. Dieses über einen längeren Zeitraum verteilen.
- Im Prinzip hast du drei Möglichkeiten:

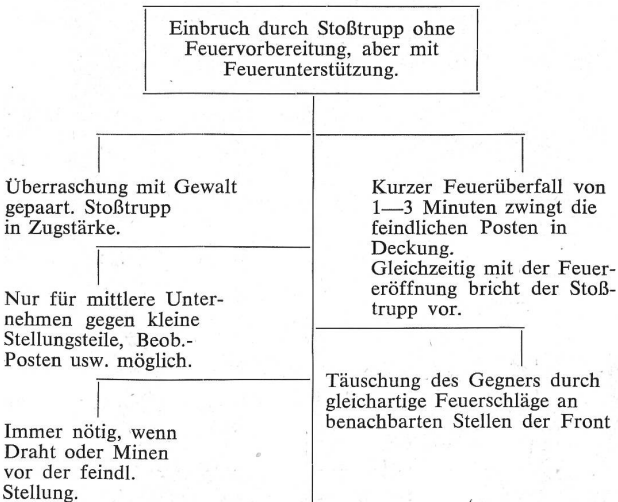


— Möglichkeit A:



Nur möglich, wenn keine Drahthindernisse und Minen vor der feindlichen Stellung

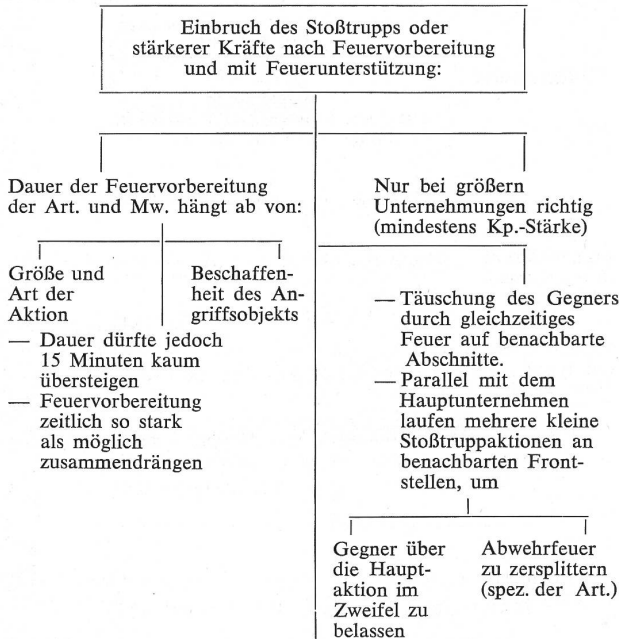
— Möglichkeit B:



Immer nötig, wenn Draht oder Minen vor der feindl. Stellung.

Artillerie riegelt einen bestimmten feindlichen Stellungsteil ab, um das Angriffsobjekt zu isolieren, das heißt — der Besatzung ein Ausweichen zu verunmöglichen — Gegnerische Reserven am Eingreifen zu hindern

— Möglichkeit C:



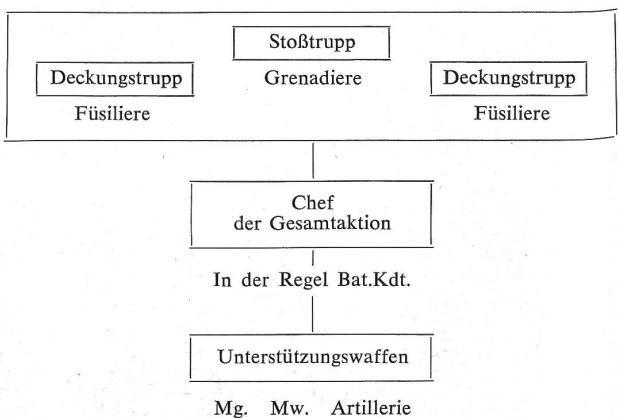
Feuervorbereitung soll:

- die feindlichen Posten nachhaltig in Deckung zwingen und den Gegner erschüttern.
- der eigenen Truppe vermehrt Zeit verschaffen, Hindernisse (Draht und Minen) zu überwinden.

#### Vorbereitungen

- Werte die bisherigen Erfahrungen mit dem Feind aus.
- Nimm eine scharfe Begrenzung des Angriffsziels vor. (Nicht zu viel wollen!)
- Erkunde das Angriffsgelände auf:
  - Hindernisse (Minen und Draht)
  - feindliche Waffenstellungen
  - gedeckte Annäherungswege
- Anlage und Durchführung der Aktion muß mit allen Beteiligten genau besprochen werden (Modell, Sandkasten, Relief, Fliegerphoto). An diese Besprechung gehören sowohl die Sturmtrupps wie auch die Unterstützungswaffen.
- Eventuell ist die Aktion hinter der Front in ähnlichem Gelände vorzuüben.

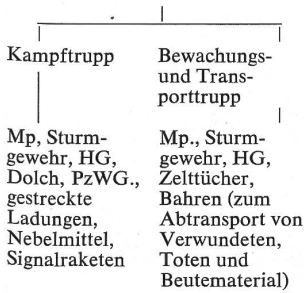
— Die Truppe gliedert sich wie folgt:



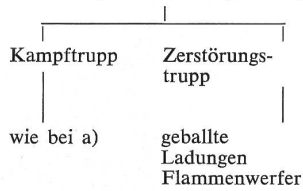
- Der Stoßtrupp bricht in die feindliche Stellung ein. Die Deckungstrupps schützen die Flanken und erleichtern den Rückzug des Stoßtrupps.
- Im übrigen beachte den Abschnitt «Grabenkampf».

### Gliederung des Stoßtrupps

a) wenn Gefangene gemacht werden sollen



b) wenn Objekte zerstört werden sollen (Waffenstellungen usw.)



### Gliederung der Sicherungstrupps (in der Regel zwei pro Stoßtrupp)



### Kampfplan

Der Kampfplan legt fest:

#### A. Artillerie und Mw.

- 1. Vorbereitungsfeuer** → auf Angriffsobjekt und Umgebung
  - Auslösung, Dauer
- 2. Feuerunterstützung** → auf das Angriffsobjekt
  - Auslösung und Dauer
  - Wegverlegen des Feuers oder Einstellen, wenn der Stoßtrupp einbricht
  - Zurückverlegen des Feuers auf das Angriffsziel, wenn der Stoßtrupp zurückgeht (auf Zeit oder Zeichen)
- 3. Feuerschutz** → auf die Umgebung des Angriffsziels
  - Niederhalten feindlicher Waffennester, die aus Flanke oder Rücken stören könnten
  - Abriegeln (isolieren) des Angriffsobjektes

#### B. Stoßtrupp

##### Stoßtrupp

- Ziel der Aktion
- Bereitstellungsorte
- Weg des Stoßtrupps
  - wo die eigenen Hindernisse (Minen, Draht) passiert werden sollen
  - Wo die feindlichen Hindernisse überwunden werden sollen
  - Einbruchsstelle
- Tätigkeit in der feindlichen Stellung
- Rückweg

##### Deckungstrupp

Aufgabe, Weg, Aufnahme der Stoßtrupps (Deckung des Rückzuges)

Schließen der eigenen Hindernisse (z. B. Gassen in Minenfeldern) nach geglücktem Rückzug.

### C. Täuschungsmaßnahmen

Ort, Zeit, Art

### D. Verschiedenes

- Der Stoßtruppführer muß die Möglichkeit haben:
  - gewisse Feuerschläge wiederholen zu lassen (Signalraketen, Funk)
  - das Feuer stoppen zu können (Signalrakete, Funk)
  - das Feuer wenigstens beschränkt lenken zu können (Anschließen von Zielen, die er mit Feuer belegt haben möchte, durch Signalraketen oder Leuchtpurmunition)
  - Die Signale können nicht einfach genug sein. Jede Künstelei wird in Not und Drangsal des Gefechts versagen.
- Beispiele für einfache Raketensignale:
  - «weiß» = Feuer auf Angriffsobjekt wiederholen
  - «grün» = Feuer auf Angriffsziel einstellen
  - «rot» = hier möchte ich Feuer haben
- Schriftstücke und hindernde Ausrüstung deponieren
- Uhren vergleichen
- Angriffsziel nicht überschreiten. Selbst dann nicht, wenn es an sich leicht gehen würde. Sonst sind Rückschläge unvermeidlich, da der Plan durcheinandergerät.
- Äußerster Zeitpunkt für die Rückkehr festlegen, damit sprengte Leute darnach handeln können.
- Gut vorbereitete Unternehmen gelingen fast immer mit einem Minimum an Verlusten. Völlige Überraschung ist aber unerlässlich.
- Das Ganze lieber abblasen und auf einen unbestimmten Zeitpunkt verschieben, wenn die Überraschung plötzlich in Frage gestellt wird. Munitionsverbrauch und Verluste stehen sonst in keinem vernünftigen Verhältnis mehr zum Erfolg.

#### 4. Angriff mit begrenztem Ziel

- Angriff gegen Abend günstig. Sturmtruppen und schwere Waffen können sich nach erfolgreichem Angriff noch im letzten Tageslicht einrichten und Abwehrfeuer vorbereiten. Verstärkungen, Munitionsträger usw. können dagegen schon den Schutz der Dunkelheit ausnützen.
- Der Gegner kann die neue Situation des Nacheinbruchs wegen nicht mehr genügend klären, und bis am nächsten Morgen bist du weitgehend zur Abwehr eingerichtet.
- Zu den seriösen Angriffsvorbereitungen gehören auch alle Maßnahmen zum spätern Halten der neu gewonnenen Stellung:
  - Hindernisse errichten (Stahldrahtwalzen, Spanische Reiter usw. bereitstellen und Trägertrupps einteilen)
  - Gräben abdämmen und Waffenstellungen in neuer Feindrichtung umbauen (Schanzwerkzeug und Schanztrupps bereitstellen)
  - Pz.-Minen verlegen (Träger und Personal bereithalten)
- Träger und Arbeitskräfte dürfen nicht der ehemaligen Sturmtruppe entnommen werden.
- Die abgekämpfte Angriffstruppe darfst du nicht zu früh nach gelungenem Angriff ablösen, denn sie kennt sich nun in der neuen Stellung aus. Lieber die gelichtete Truppe als Ganzes belassen und ihre Reihen mit Ersatzleuten auffüllen.
- Das Halten der neu gewonnenen Stellung ist in der Regel verlustreicher und schwieriger als der vorhergegangene Angriff.

# Durisol

das bewährte Baumaterial

DURISOL AG für Leichtbaustoffe Dietikon

Tel. 051/91 86 65