

PANZER

Sulpan Div!



Merkblatt 18b/38
vom 15. 9. 44.

Was der Grenadier vom
gepanzerten Kampffahrzeug
wissen muß

GELEITWORT

Diese Schrift soll dazu beitragen, jedem Soldaten und jedem deutschen Jungen das Wesen der schlagkräftigsten und modernsten Waffe des Heeres aufzuzeigen. Der Infanterist kämpft nicht allein, Panzer sind seine treuesten Helfer. Er muß daher nicht nur seine eigenen Waffen beherrschen, sondern auch Kampfweise und Leistung der gepanzerten Kampffahrzeuge kennen. Nur gute Zusammenarbeit aller Waffen verbürgt den Sieg. Sie zu fördern, ist der Sinn des Merkblatts „Panzer helfen Dir“.

Oberkommando des Heeres
Gen. St. d. H. / Ausb. Abt. (II)

Nr. 4000/44

H. Qu. OKH., den 15. 9. 1944

Das Merkblatt 18b 38 „Panzer helfen Dir“ (Was der Genadier vom gepanzerten Kampffahrzeug wissen muß) wird genehmigt.

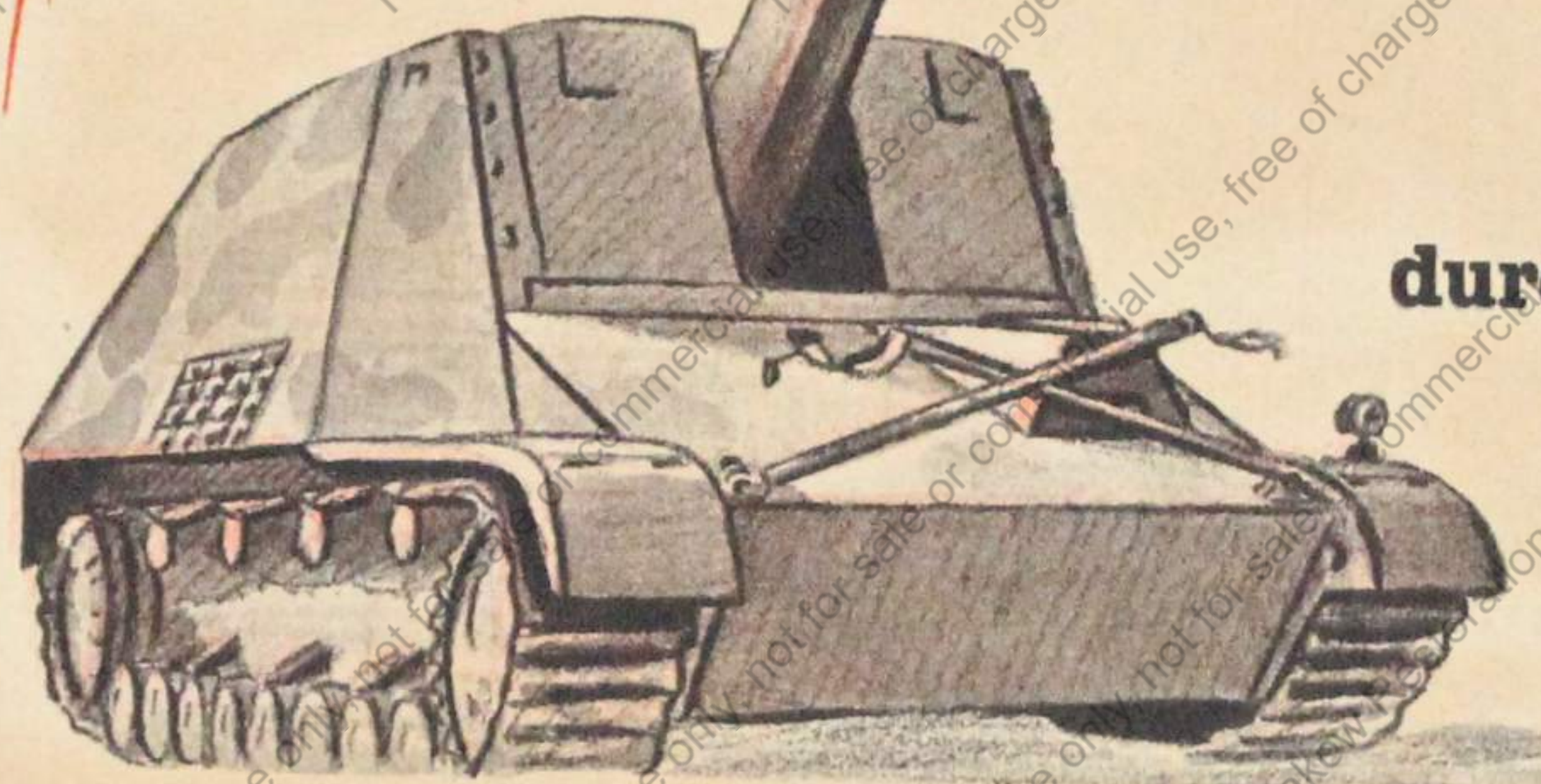
RE.
GUDERIAN

Generaloberst und Chef des Generalstabes des Heeres



**Die Infanterie ist die Königin der Waffen,
Panzer sind die eiserne Faust des Heeres.
Ohne Panzerwaffe sind Entscheidungen im
modernen Krieg nicht mehr denkbar.**

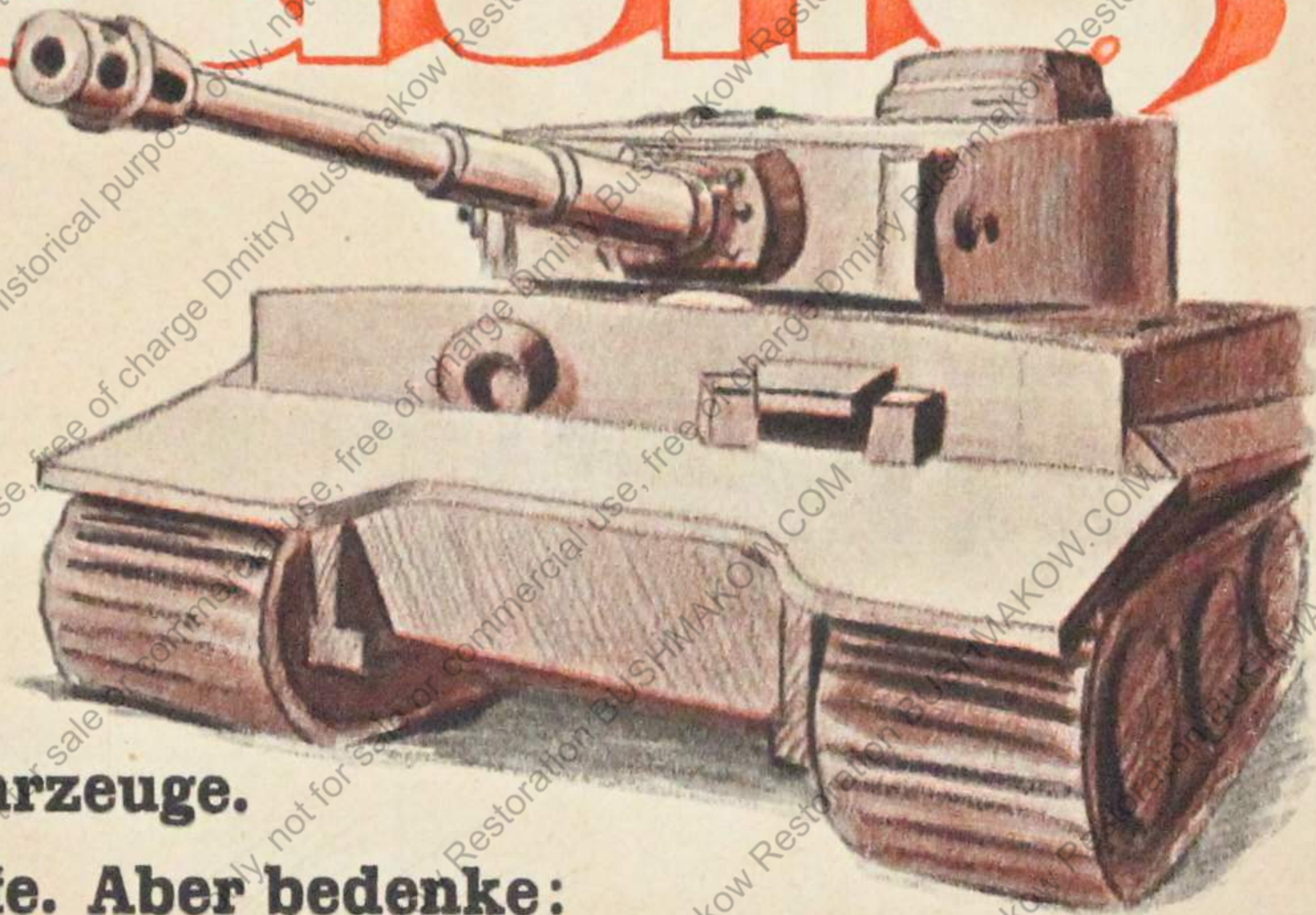
Feuerkraft



**durch schnellschießende
automatische Waffen
oder die Wucht
schwerer Kaliber . . .**

PANZERKUNIG

**durch viele Tonnen
hochwertigen Stahls.
Das sind die Haupt-
merkmale der
gepanzerten Kampffahrzeuge.
Das ist die Panzerwaffe. Aber bedenke:**



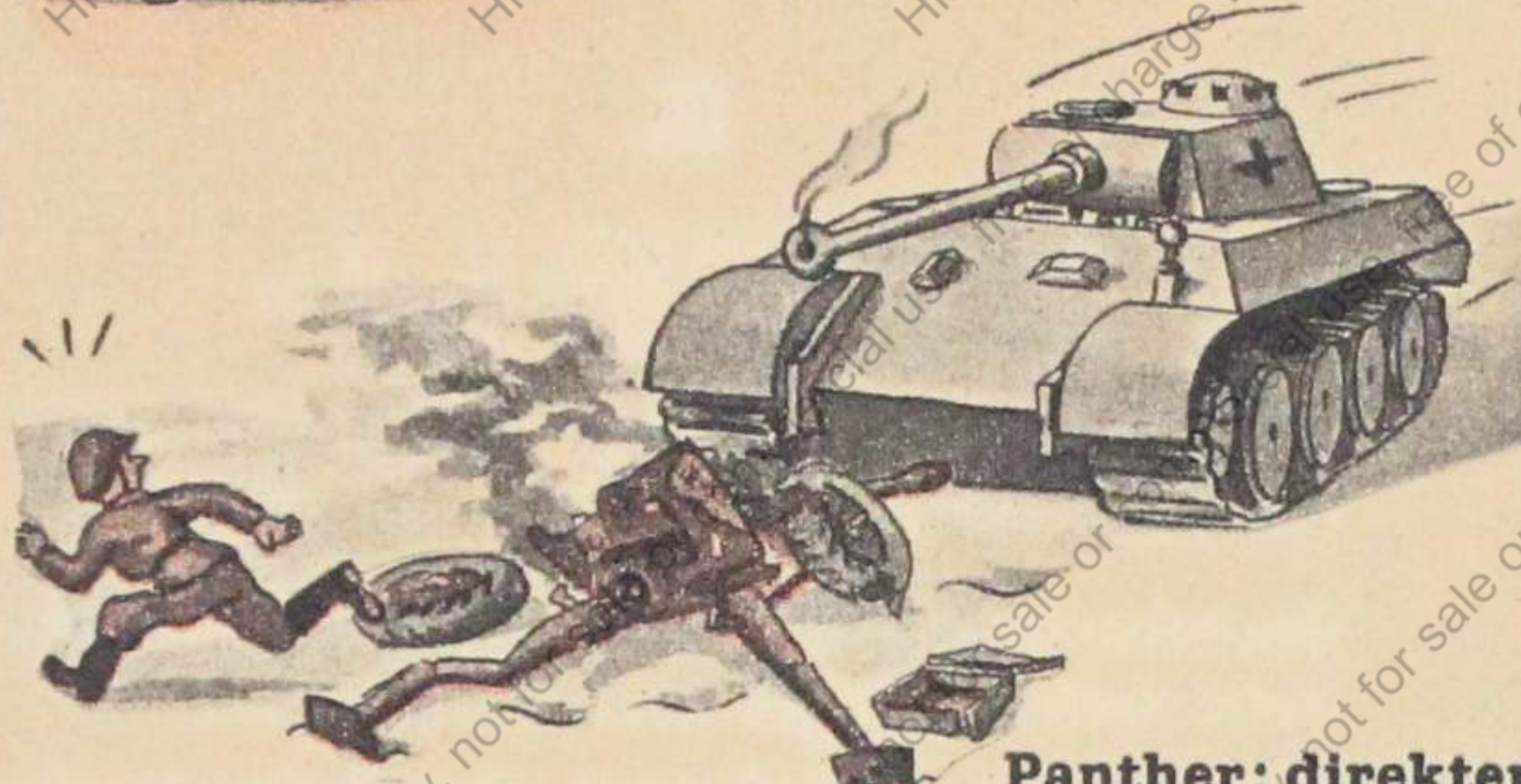
Der Panth
Was ihm ge
Was sie ka



Schuß, s

Der Panther reißt, die Wespe sticht,
Was ihm ganz leicht fällt, kann sie nicht.
Was sie kann, wäre umgekehrt

Für einen Panther sehr erschwert.
Das heißt: ein jeder wie er kann,
Auf rechten Einsatz kommt es an!



Panther: direkter Schuß, schwungvoller Angriff - Vernichtung!

Panzerhaubitze: indirekter Schuß, nieder-kämpfen oder niederhalten.

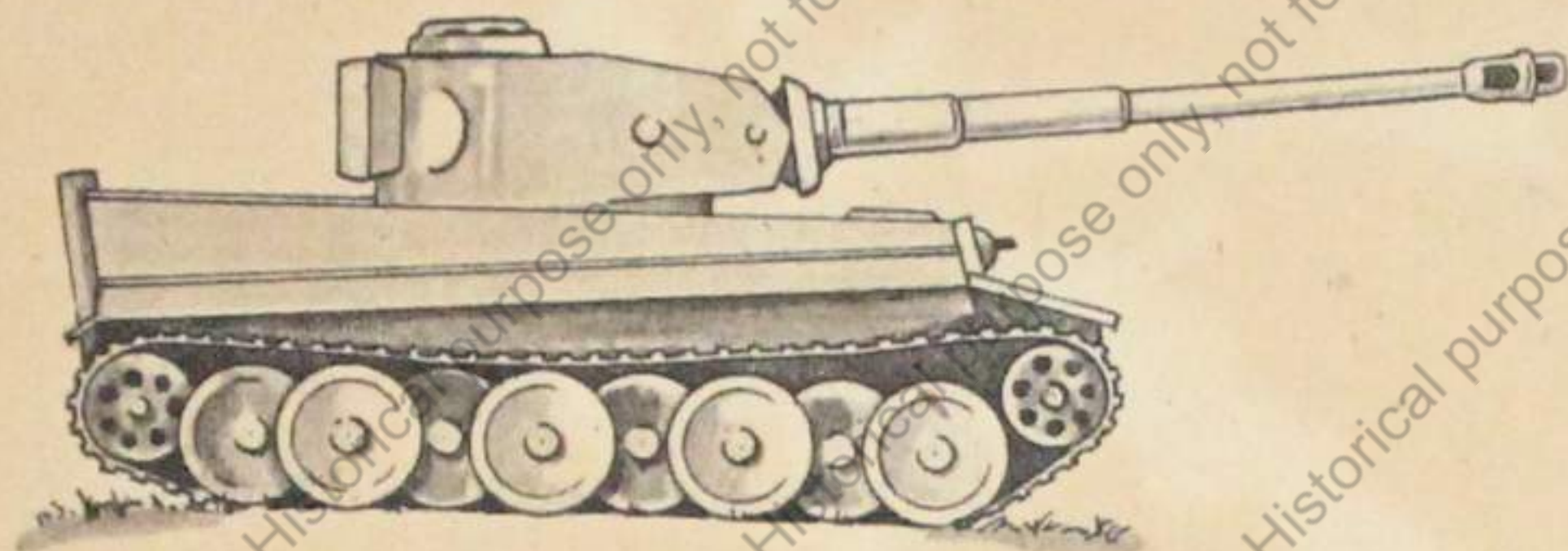
Du kannst nicht von jedem Panzer alles, nicht von jedem Panzer das gleiche verlangen.

Darum lerne die verschiedenen Arten der Panzer und ihre Aufgaben kennen.

Jeder Panzer kostet Tausende von Arbeitsstunden und wertvolles Material. Denk daran: Jede falsche Aufgabe, die ihm gestellt wird, jede falsche Behandlung, die Du ihm zumutest, ist wie ein Überläufer, der dem Feinde hilft.

Das sind die Arten der gepanzerten Kampf-
fahrzeuge:

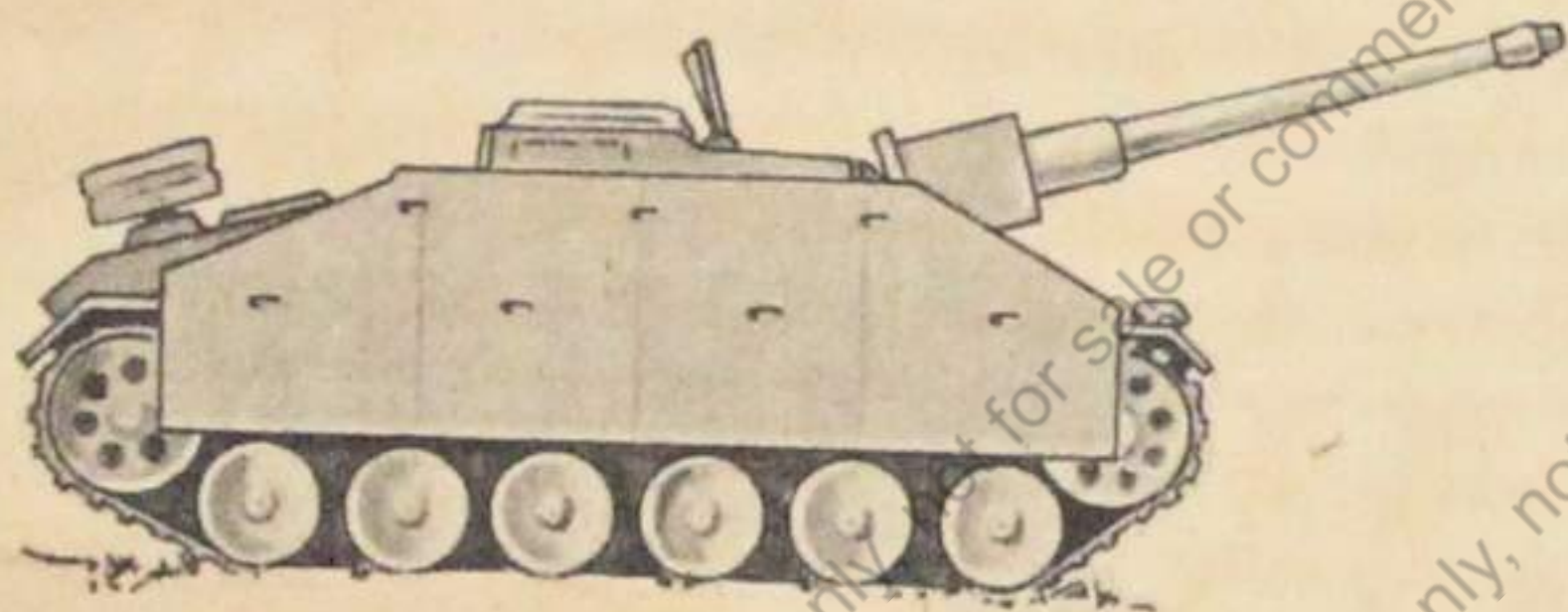
6 Arten - 6 Aufgaben!



I. PANZER

Besondere Kennzeichen: Turm mit Rundumwirkung.

Kennwort: Panzerfaust des Heeres



II. STURM- GESCHÜTZE

Besondere Kennzeichen: Sehr niedrig, Frontalwaffe,
vorne stark, im übrigen schwächer gepanzert.

Kennwort: Rückgrat der Infanterie

III.

PANZER- SPÄHWAGEN

Besondere Kennzeichen: Auf Straßen sehr schnell,
bedingt geländegängig, Turm oben offen.

Kennwort: Gepanzerte Späher



IV.

SCHÜTZEN- PANZERWAGEN

Besondere Kennzeichen: Halbkette, oben offen,
leicht bewaffnet.

Kennwort: Gepanzertes Grenadier

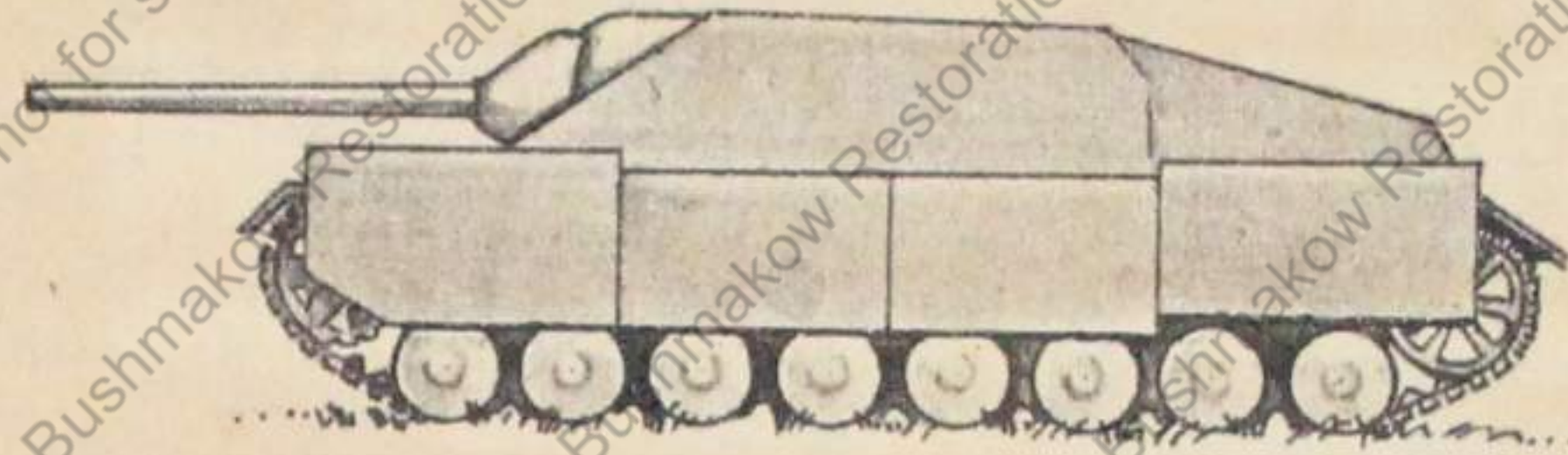


V.

PANZER- JÄGER

Besondere Kennzeichen: Starke Frontpanzerung,
sehr lange Kanone, Frontalwaffe.

Kennwort: Jagd ist die beste Abwehr

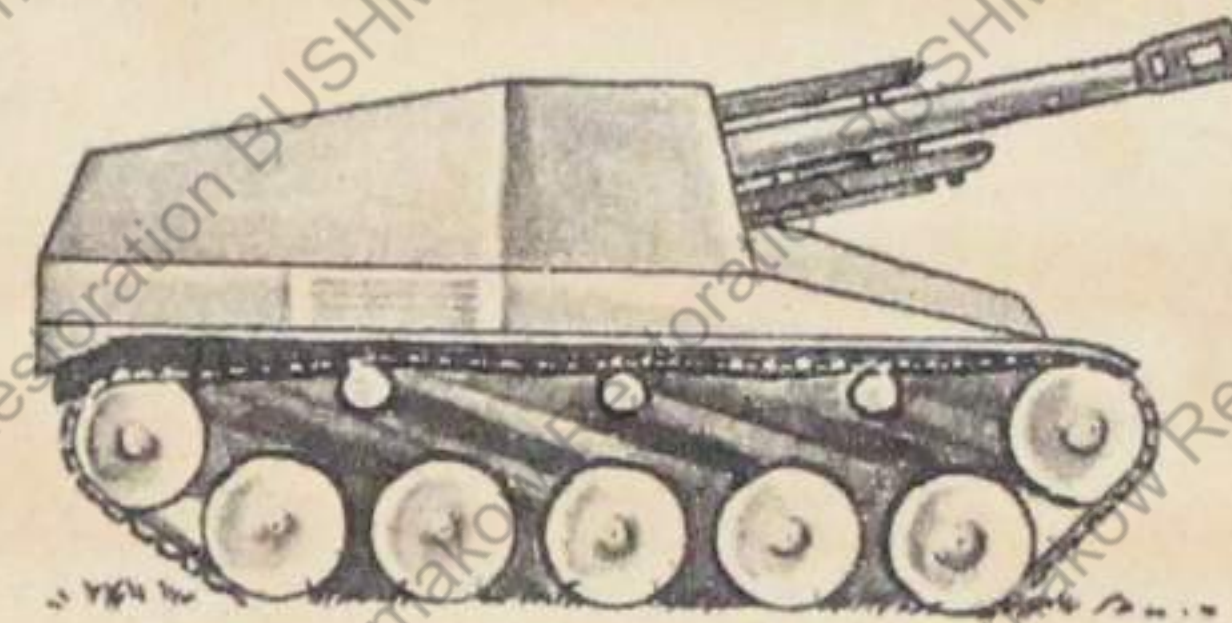


VI.

SELBSTFAHR LAFETTEN

Besondere Kennzeichen: Starke Geschütze, leichter
Panzerschutz.

Kennwort: Bewegliche Panzer-Artillerie



I. *Im*

Seine

Er hat eine E

Sie schützt
feindlichen

Er hat einen

Er trifft au

Er hat starke

Er knackt
nungen lie
zwischen 40

Er ist immer

**Er macht oft
Erscheinen w**

**Er entwickelt
Stoßkraft auc**

In der Stur
schnell wie

I. Panzer

I. ^{DM} PANZER

Seine Stärken:

Er hat eine Elefantenhaut.

Sie schützt ihn gegen einen großen Teil der feindlichen Waffen.

Er hat einen langen Arm.

Er trifft auf 2000 m noch völlig zuverlässig.

Er hat starke panzerbrechende Waffen.

Er knackt jeden Panzer; die Abschußentfernungen liegen je nach Waffe und Gegner zwischen 400 und 2000 m.

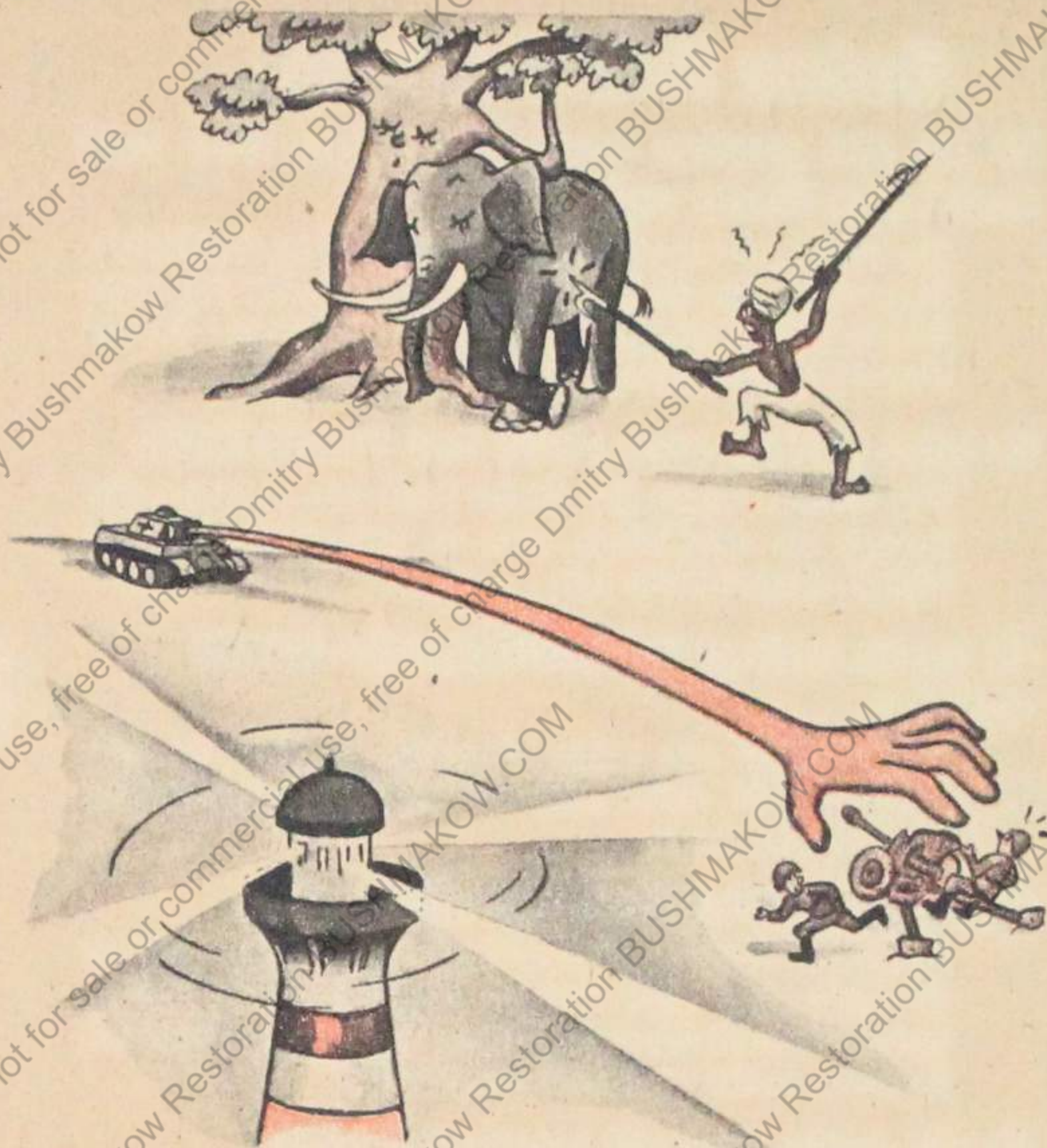
Er ist immer feuerbereit.

Er macht oft den Gegner schon durch sein Erscheinen weich.

Er entwickelt eine hohe Geschwindigkeit und Stoßkraft auch im Gelände.

In der Stunde etwa 15 km, also 3- bis 4mal so schnell wie ein Grenadier.

I. Panzer



Er hat einen Turm mit Rundumwirkung.

Seine Schwächen:

Er ist ein großes und lohnendes Ziel und zieht das Feuer auf sich.

Du weißt, er ist bis zu 3 m hoch. Vom Schlachtflieger bis zur Mine, vom Granatwerfer bis zum Mörser, für alle gibt's nur eine Losung: Wenn Panzer auftauchen, auf sie!

Er hört nichts und sieht nur beschränkt.

Vor allem, wenn die dicke Luft ihn zwingt, die Luken zu schließen, und er nur mehr auf die Optik angewiesen ist.

Er kann sich gegen Nahangriffe kaum wehren.

Um ihn ist ein toter Winkel, in dem er den Feind nicht sieht und nur mit Handgranaten bekämpfen kann.

Er ist sehr vom Gelände abhängig.

Dichter Wald, Wasserläufe und vor allem Sümpfe sind sein Feind. Gräben über 2,50 m kann er nicht überschreiten. Wo Du noch laufen kannst, sinkt er meist schon ein.

Er ist nicht überall unverwundbar.

Vor allem sein Laufwerk ist gegen Beschuß empfindlich, auch durch leichte Waffen.



Er braucht sehr viel Pflege.

In einer Stunde im Gelände schluckt er rund 100 Liter Sprit und leistet so viel wie 700 Pferde. Stelle Dir doch einmal deren Pflege und Futtermenge vor!

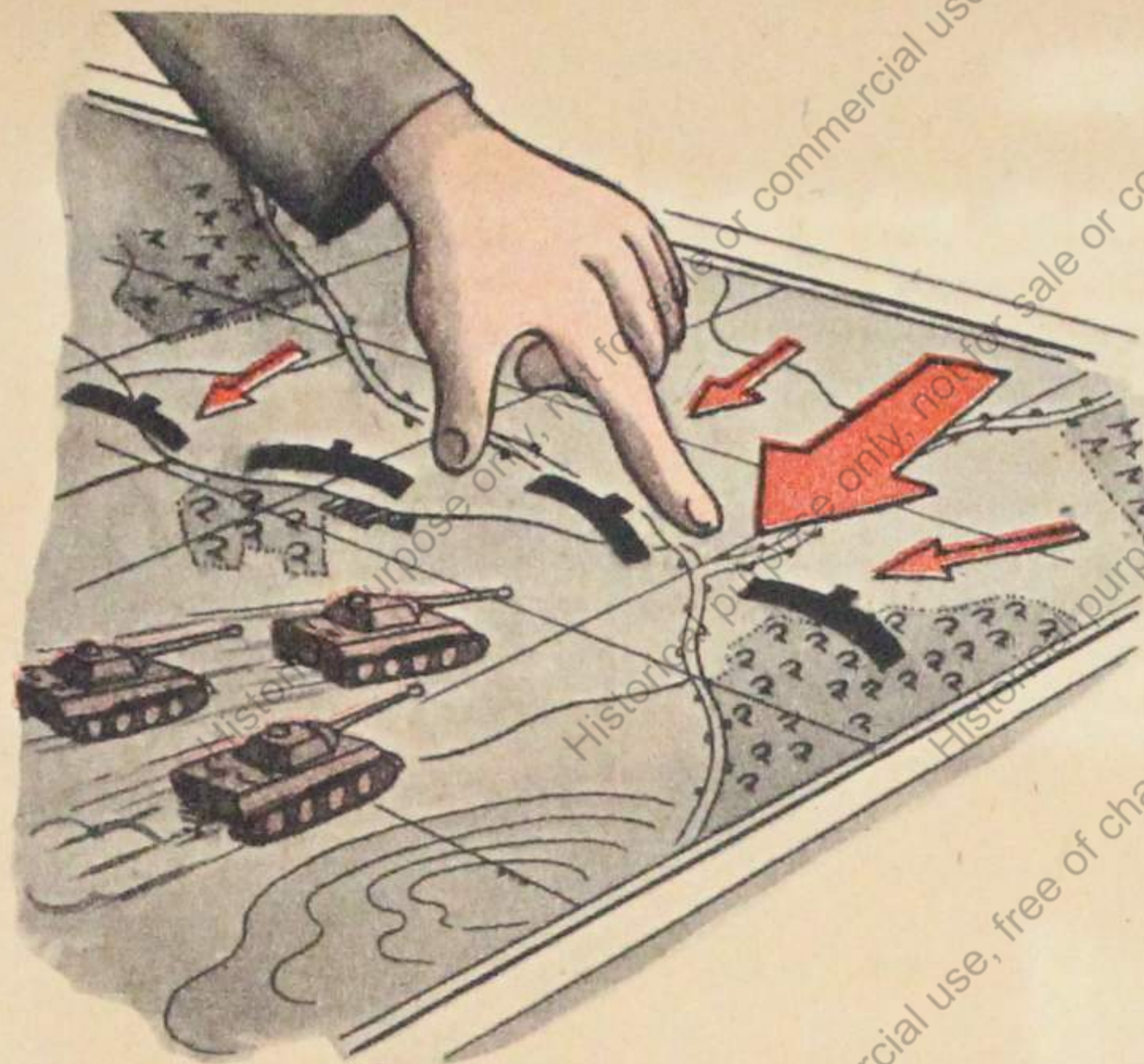
Er führt nur eine beschränkte Munitionsmenge mit.

Bedenke: Eine Patrone 7,5 reicht Dir bis zum Nabel und wiegt so viel wie ein s. MG.



I. Panzer

I. Panzer



Seine Aufgaben:

Der Panzer ist zum Angreifen gebaut und nicht zum Halten. In wuchtigen Stößen durchbricht er den Feind und stößt vernichtend in seine Tiefe vor. Dadurch hilft er Dir, auch wenn Du es nicht siehst.

Wenn er unmittelbar mit Dir zusammen kämpft, dann ist er die Stärke Deines Angriffs. Er spart alle Kräfte für eine Aufgabe. An einer Stelle setzt er alles an und führt den entscheidenden Schlag. Selbst in der Verteidigung hilft er Dir nicht dadurch, daß er dasteht und auf breiter Front kämpft, sondern dadurch, daß er Schläge austeilt.

Denke daran: Der Hieb ist die beste Parade! Das ist das Geheimnis jedes Panzererfolges!



Zum Angreifen



nicht zum Halten!

I. Panzer

Du mußt seine Stärken nützen:

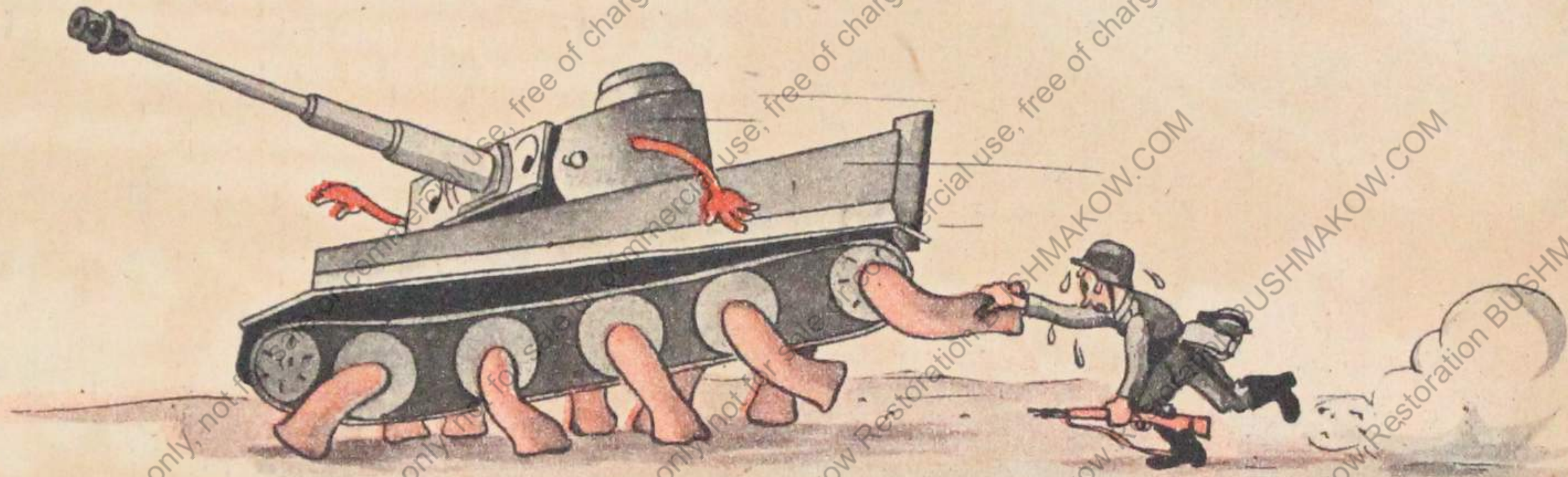
Deine gefährlichsten Feinde (Geschütze, Bunker, Maschinengewehre) sind für ihn nur halb so schlimm. Er vernichtet sie schon auf große Entfernungen.

Aber denk daran: Manches MG. kannst auch Du ausschalten. Feindpanzer dagegen sind für Dich eine zu harte Nuß. Der Kanone des Panzers aber sind sie kein Problem. Also überlaß nicht alles dem Panzer, sondern nur das, was Du nicht schaffst. Es ist noch reichlich genug.

Vor allem denk immer an die Stoßwirkung des Panzers. Du darfst ihm kein Klotz am Bein sein. Auch

wenn Dir noch so sehr der Atem wegbleibt. Schweiß ist viel billiger als Blut. Der Panzer soll seinen Motor nicht umsonst haben. Er könnte ja sonst sein MG. ebensogut unter den Arm nehmen und seine Kanone aufprotzen wie Anno Tobak.

Wenn Panzer angreifen, heißt es das Letzte hergeben. Den Schrecken, den sie verursachen, muß Du ausnutzen. Verlierst Du im Gefecht Deine Panzer aus den Augen, dann ist der Einsatz für sie und für Dich verlustreich und für alle sinnlos. Ihr erreicht nichts.



Begreife

Er ist ein großer

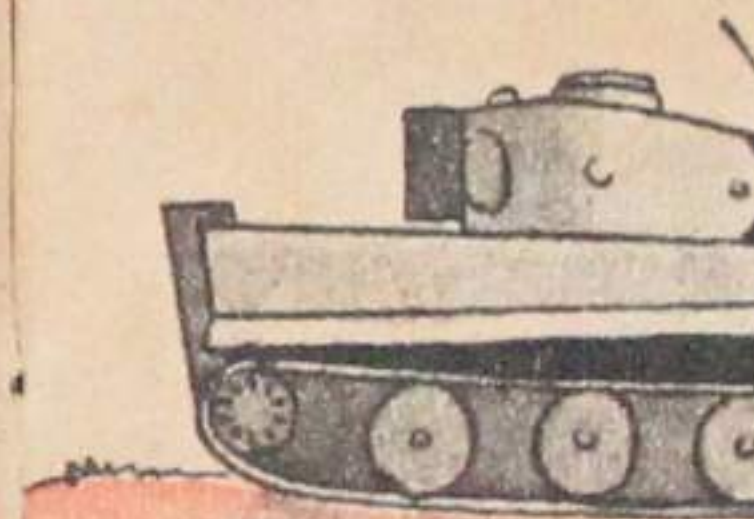
Also nicht am Panzer suchen. Das ist völlig nur beim Anmarsch dann: Verlange nicht lang irgendwo stehen aber auch stärkere G auf den Bauch legen

Auf ihn zielen

Wenn er deshalb ein Bodenwelle, dann tün günstiger Feuerstellu

Er hört nichts u

Dafür muß Du ins Ge ihm seine ärgsten Fei ihm durch Leuchtzei Minen und Geländetu liche Nahkampftrupp auch niederkämpfen. Da schlecht wehren. Da



Begreife und schütze seine Schwächen:

Er ist ein großes Ziel.

Also nicht am Panzer kleben und hinter ihm Deckung suchen. Das ist völlig verkehrt. Aufsitzen auf den Panzer nur beim Anmarsch. Sobald dicke Luft ist: Runter! Und dann: Verlange nicht vom Panzer, daß er für Dich stundenlang irgendwo stehenbleibt. Er hat zwar ein dickeres Fell, aber auch stärkere Gegner als Du, und er kann sich weder auf den Bauch legen noch in ein Loch springen.

Auf ihn zielen alle Waffen.

Wenn er deshalb ein paar Meter zurücksetzt hinter eine Bodenwelle, dann türme nicht. Der Panzer will ja nur aus günstiger Feuerstellung weiterschießen.

Er hört nichts und sieht nur beschränkt.

Dafür muß Du ins Gelände spähen wie ein Luchs und muß ihm seine ärgsten Feinde zeigen: Pak und Panzer. Zeig sie ihm durch Leuchtzeichen, Deutschüsse oder Zuruf. Auch Minen und Geländetücken siehst Du besser als er. Feindliche Nahkampftrupps muß Du nicht nur sehen, sondern auch niederkämpfen. Der Panzer kann sich gegen sie schlecht wehren. Da paß haarscharf auf.

Er ist vom Gelände abhängig.

Der Panzer kann Dir nicht überallhin folgen. Er muß manche Geländestrecke umgehen. Das mußt Du begreifen und ihm solche Strecken zeigen.

Er führt nur eine beschränkte Munitionsmenge mit.

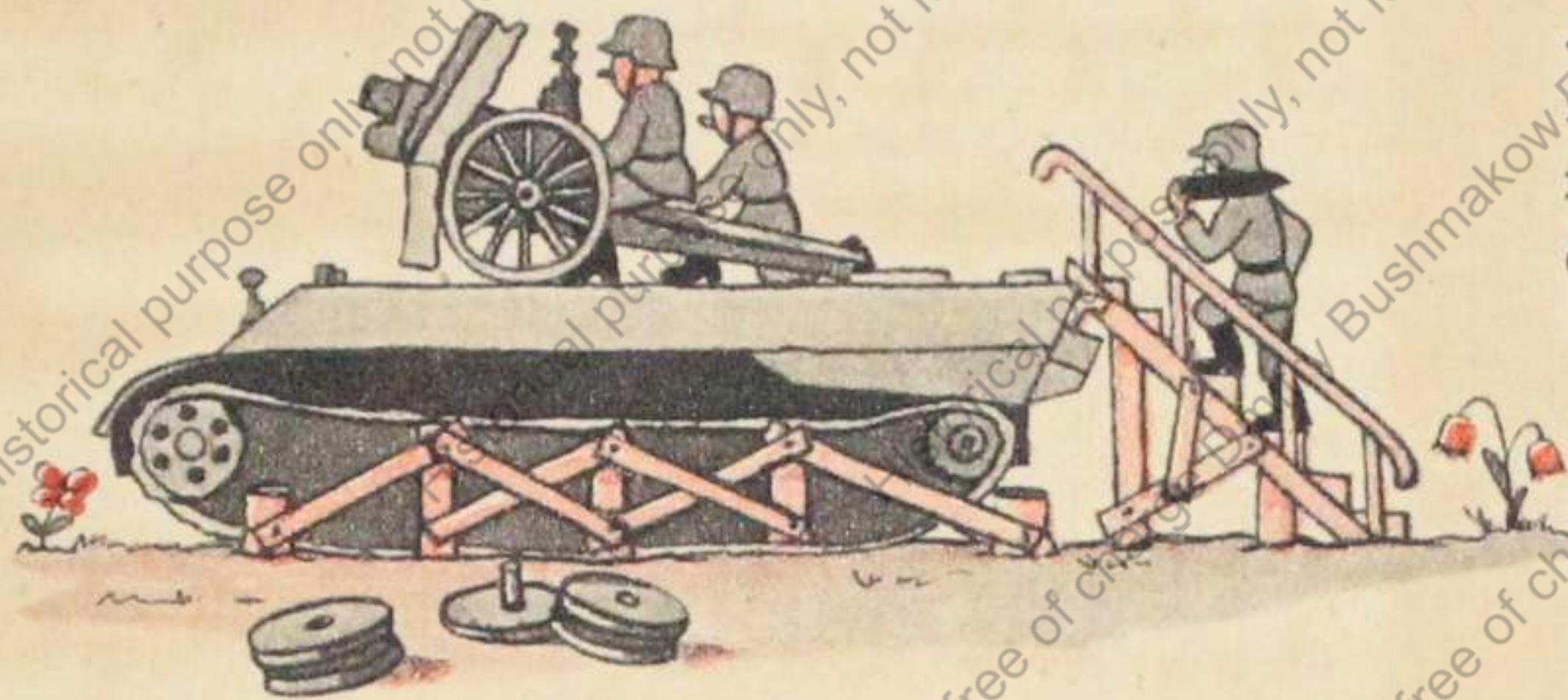
Wenn er munitionieren fährt, dann fluche nicht, sondern freu Dich. Sei gewiß, er kommt in kürzester Zeit zurück. Wenn er viel schießt, vernichtet er Dir viele Gegner.

Er braucht viel Pflege.

Wenn er abends oder nach dem Kampf zurückfährt, dann gebrauch nicht die dumme Parole: „Aha, die feinen Herren!“ Denk lieber daran: So ein Panzer muß munitionieren, auftanken und instandgehalten werden. Ein Motor ist nicht so schnell gereinigt wie ein Paar Stiefel; deine Knarre kannst Du notfalls in einem Erdloch in Ordnung bringen, eine Kanone aber nicht. Was nützt Dir ein Panzer, der entweder nicht schießt, oder nicht fährt?



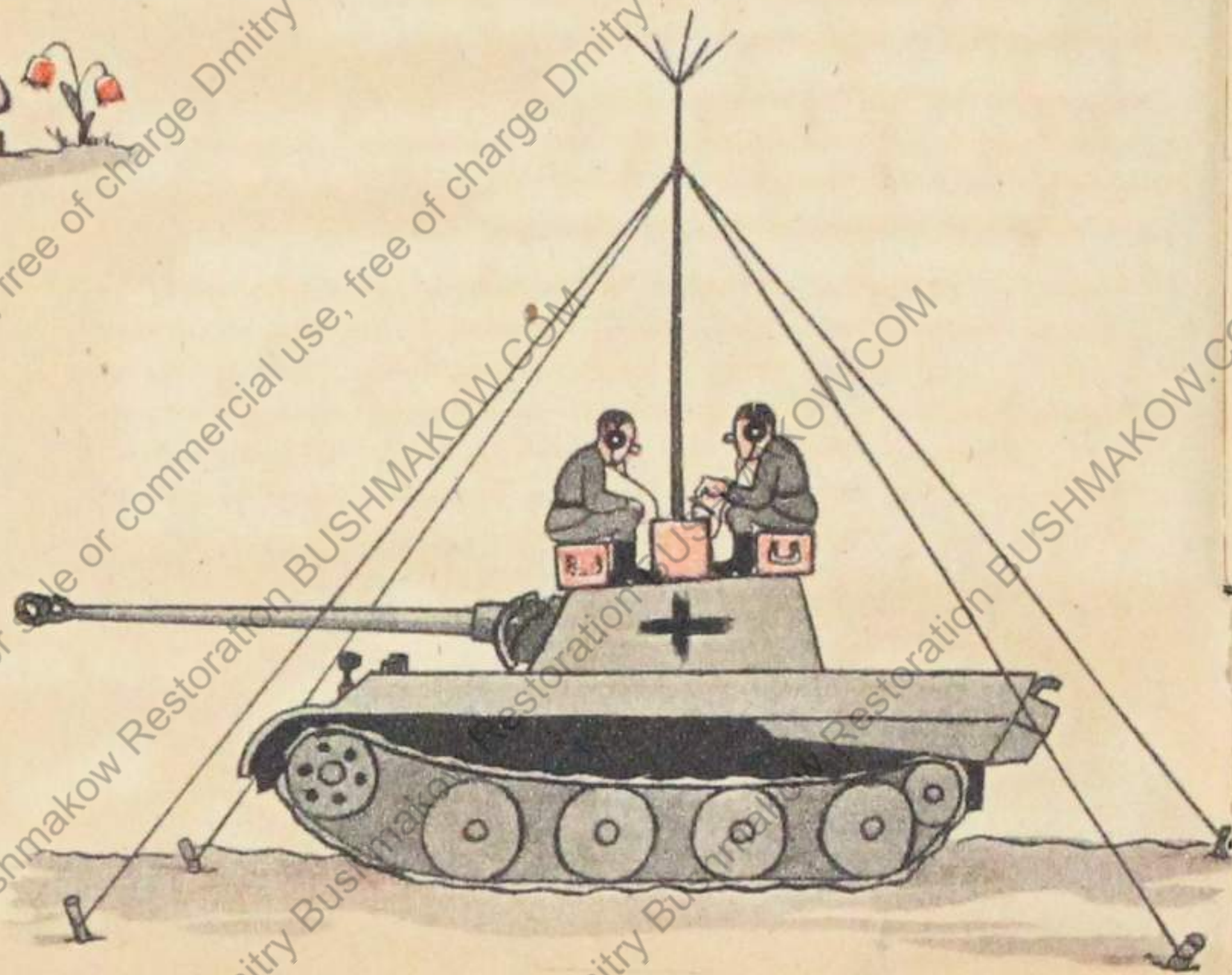
Mute ihm keine falschen Aufgaben zu!



Seine Aufgabe ist, Schläge zu versetzen. Er ist also weder ein IG., das lange Zeit aus ein und derselben Stellung schießt, noch eine gepanzerte Funkstelle, die Dir Fernsprechleitungen erspart.

Beim Angriff kann nicht jede Gruppe einen Panzer zur Beruhigung und als schwere Waffe bekommen. Panzer faßt man zusammen. **Du schlägst ja auch nicht mit gespreizten Fingern, sondern mit geballter Faust.**

Auch in der Verteidigung glaub nicht, daß der Panzer sich hinstellt wie ein Bunker. Er hält sich bereit für Gegenstöße. Vergiß über seiner Feuerkraft nicht das zweite Element: die Bewegung, die Stoßkraft.



Beim

A

Weg vom Panzer, Äußere nicht 1000 soll nicht kleckern

Das heißt aber nicht sollst. Sei sicher, erkennt natürlich besten. Wenn er nicht im Stich. A

Wenn Ihr Euer Z Panzer nur solange Du Dich eingegraben fahren. Er muß sich

I. Panzer

I. Panzer

Beim

Angriff

der Pan-
ich bereit
raft nicht
stoßkraft.

Weg vom Panzer, er zieht alles Feuer auf sich!
Äußere nicht 1000 kleine Wünsche! Auch der Panzer
soll nicht kleckern, sondern klotzen.

Das heißt aber nicht, daß Du ihm nicht Ziele zeigen
sollst. Sei sicher, er will Dir immer helfen. Aber er
kennt natürlich seine Möglichkeiten selbst am
besten. Wenn er munitionieren fährt, läßt er Dich
nicht im Stich. Also bleib Du an Deiner Stelle!

Wenn Ihr Euer Ziel erreicht habt, dann darf der
Panzer nur solange bei Dir bleiben und sichern, bis
Du Dich eingegraben hast. Dann muß er zurück-
fahren. Er muß sich fertigmachen für neuen Einsatz.



I. Panzer

I. Panzer

Und nun 5 Gebote für den klugen Mann:

- 1** Wenn der Panzer schießt, weg von der Mündung!
Es knallt mächtig, das hält Dein Trommelfell
nicht aus.
- 2** In Deckung paß auf!
Er sieht Dich nicht und überfährt Dich leicht.
- 3** Wenn Du raufkletterst, nicht über Ketten und
Laufrollen!
Er fährt plötzlich an und es gibt Beinbrüche.
- 4** Wenn Du obensitzt, halt Dich fest!
Er lenkt ruckartig und Du fällst runter.
- 5** Wenn Du Strippen ziehst im Kampfgebiete, bau
sie hoch!
Er fährt querfeldein, zerreißt sie dabei und Deine
mühsame Arbeit ist beim Teufel.

Das sind die wichtigsten deutschen Panzer:

PANZER IV: Kanone 7,5; 2 MG.; Gewicht 24 t; Länge 5,90 m;

*8 kleine Rollen — merk es Dir —
Hat der bewährte Panzer IV.
Die Kuppel siehst Du rund und deutlich,
Turm hinten senkrecht, schräg nur seitlich.
Hat Mündungsbremse, langes Rohr.
Mit kurzem kommt er selten vor.*

TIGER:

Kanone 8,8; 2 MG.; Gewicht 57 t; Länge 8,30 m;

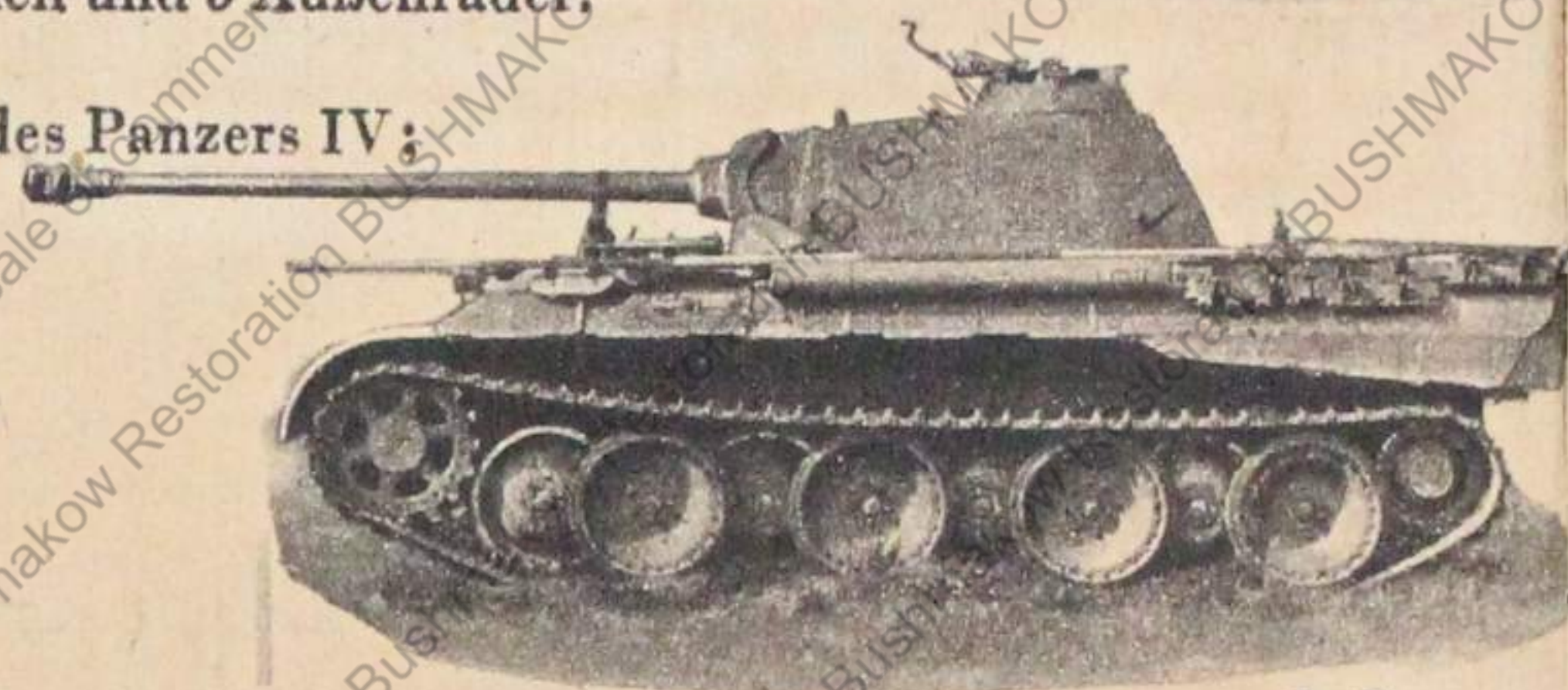
*Den Tiger kennst Du an enormen,
Markanten und meist steilen Formen,
Vor allem merkt an ihm sich jeder:
Er hat vier große Außenräder.
Die Ketten sind sehr breit bei ihm,
Kanone lang: ein Ungetüm.*

Tiger II (Bild) hat abgerundete Formen und 5 Außenräder,

PANTHER:

Kanone 7,5, aber viel länger als die des Panzers IV;
2 MG.; Gewicht 44 t; Länge 8,60 m;

*Dagegen wirkt dann unser Panther
Im ganzen etwas eleganter.
Der Turm nicht steil und ausgeprägt,
Die Flächen alle abgeschrägt.
Vier Außenräder hat auch er,
Lang wie der Tiger, nicht so schwer.*



I. Panzer

II. DAS

Sein

Es ist s
Es hat
Es trifft
Seine K
lichen I
Vernich
granaten
Es gibt
und Sch



II. Sturmgesch

II. DAS STURMGESCHÜTZ

Seine Stärken:

Es ist sehr niedrig und beweglich.
Es hat eine starke Frontpanzerung.
Es trifft haarscharf noch auf 2000 m.
Seine Kanone durchschlägt die meisten feindlichen Panzer bis auf 2000 m.
Vernichtend ist seine Wirkung mit Sprenggranaten auf infanteristische Ziele (Abpraller!)
Es gibt Deinem Angriff und Gegenstoß Wucht und Schwung und macht den Gegner weich.



niedrig und beweglich



II. Sturmgeschütze



Abpraller!

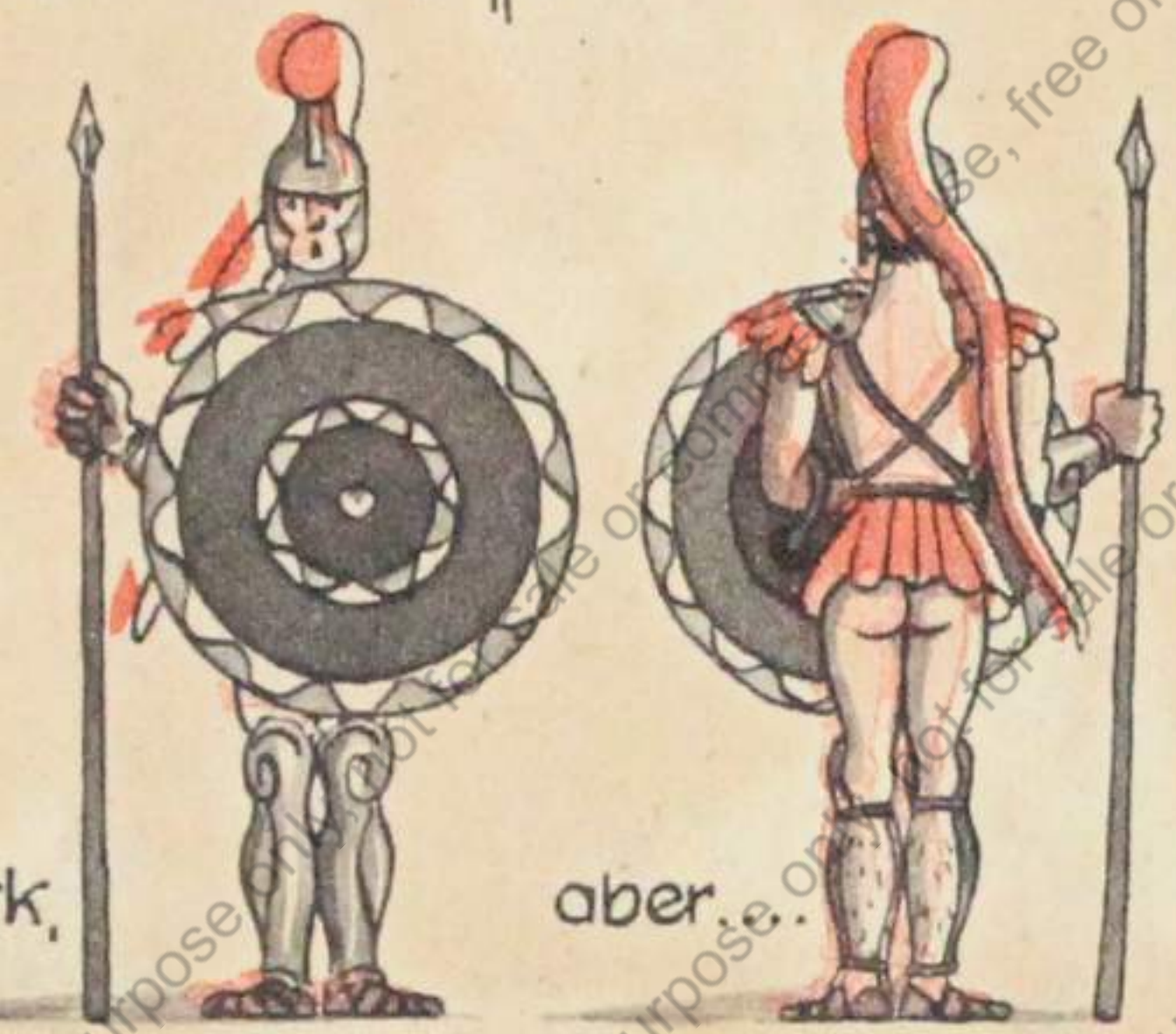


Aber: Das Sturmgeschütz

hat weder einen Drehturm noch ein eingebautes MG.
 Es schießt nur in Fahrtrichtung. Bei geschlossenen Luken ist seine Sicht sehr beschränkt. Nahangriffen ist es fast wehrlos ausgeliefert. Seiten und Heck sind leicht verwundbar.
 Es kann nur beschränkt Munition und Sprit mitführen.

Von Geländeschwierigkeiten (Sumpf, dichten Wäldern, Ortschaften, Wasserläufen) ist es besonders abhängig.

Wehrlos gegen Nahangriffe



vorne stark,

aber...



Siegessäule
BERLIN
 Alexanderplatz

II. Sturmgeschütze

Seine A

Dir soll es helfe
 zu nichts ande
 Das Sturmgesch
 die Deinen Angr
 Ausgebaute K
 stand entgegen
 Als geballte I
 sammengefaßt
 Verzetteln de
 kostet Verluste
 In der Verteid
 für Gegenstoß



II. Sturmgeschütze

Seine Aufgaben:

Dir soll es helfen im Angriff. Dazu ist es gebaut, und zu nichts anderem.

Das Sturmgeschütz stürzt sich auf feindliche Panzer, die Deinen Angriff aufhalten wollen, und vernichtet sie. Ausgebaute Kampfanlagen, die Dir harten Widerstand entgegensetzen, zerschlägt es.

Als geballte Faust erzwingen Sturmgeschütze zusammengefaßt den Einbruch an entscheidender Stelle. Verzetteln der Sturmgeschütze ist Unsinn und kostet Verluste.

In der Verteidigung sind sie die eiserne Kraftreserve für Gegenstoß und Gegenangriff.



II. Sturmgeschütze

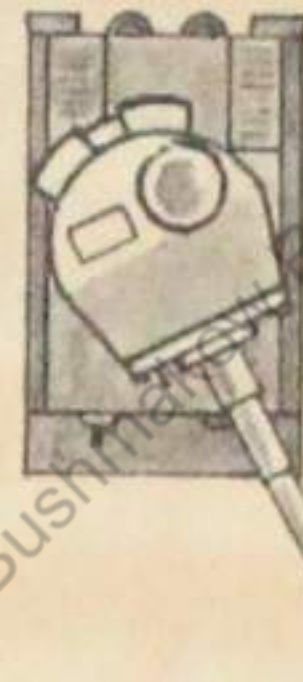
Wenn sich die Schußrichtung ändert.....

bewegt das Stugesch 22 to
das heißt:



seines Gewichtes

der Tiger aber nur 8 to
das heißt:



seines Gewichtes

Also:

Das Sturmgeschütz ist

kein Panzer, weil es weder Drehturm noch eingebautes MG. hat,

kein Infanteriegeschütz. Das Sturmgeschütz hat seine 300 PS nicht, um nur zweimal wöchentlich die Stellung zu wechseln,

kein Bunker, weil es durch seine Stoßkraft wirken soll,

keine Funkstelle, weil sonst 2 Mann und eine Kanone überflüssig sind,

keine technische Nothilfe und kein San.-Kraftwagen, weil es vorne wichtiger ist,

kein Schneepflug, weil es dazu weder geeignet noch gedacht ist.

Achtung: Im Verbands der Panzerjäger-Abteilung wird das Sturmgeschütz auch als Panzerjäger eingesetzt. Schau Dir deshalb auch das Kapitel Panzerjäger an!

Das Sturmgeschütz

greift mit Dir zusammen an.

Also bleib immer ran, halte Verbindung! Schweiß spart Blut!

Deine ärgsten Feinde sind seine lohnendsten Ziele.

Also zeig sie ihm.

Das Sturmgeschütz ist in Hinterhangstellung kaum zu sehen.

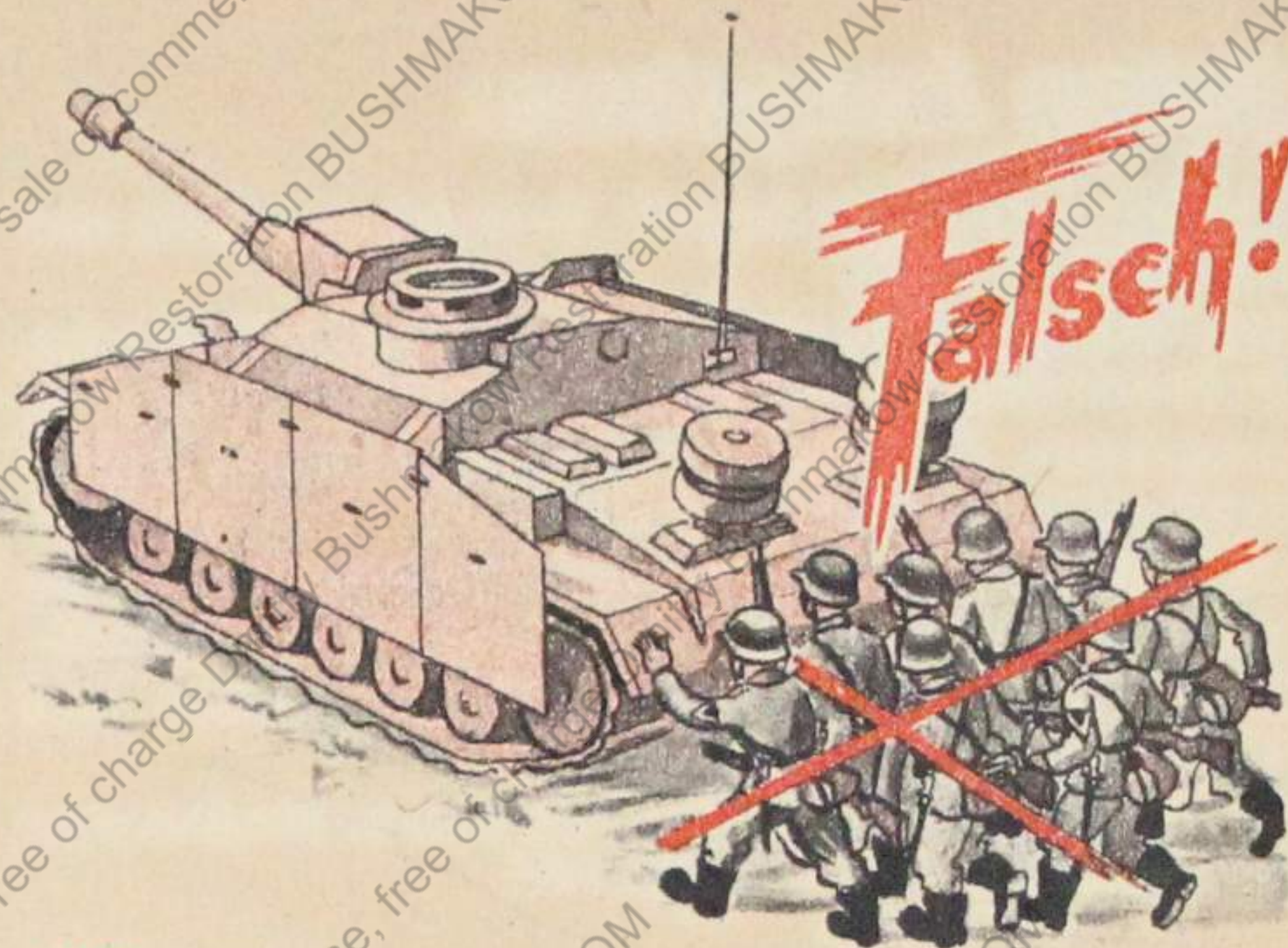
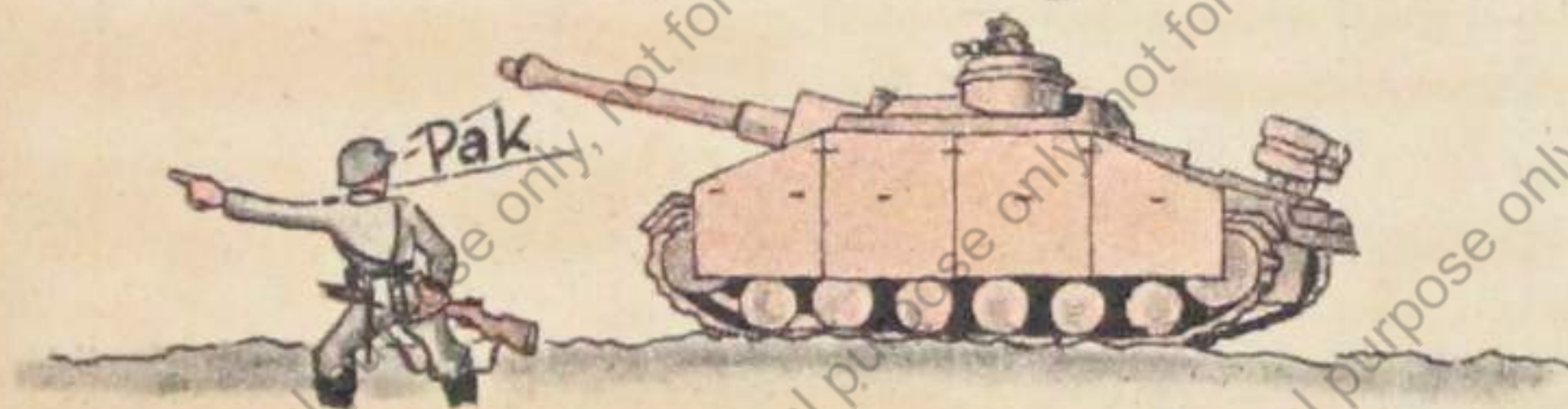
Also verlange von ihm keine Vorderhangstellung, weil es gepanzert ist, und kein vorzeitiges Eingreifen. Nimm ihm nicht die Möglichkeit der Überraschung.

Das Sturmgeschütz hat eine Mords-Kanone, aber wenig Munition.

Also nimm ihm die Ziele ab, die Du leicht erreichen kannst. Sei doch froh, wenn es dafür die herauspickt, die für Dich zu weit oder zu dick sind. Schrei nicht, wenn es sich ohne Rücksicht auf Deinen Auftrag auf Panzer stürzt.

Das Sturmgeschütz hat einen starken Motor.

Also nütze diese Stoßkraft aus und klotze mit aller Kraft in die Bresche, die es schlägt.



Aber:

Klebe nicht am Sturmgeschütz, es zieht genau wie der Panzer das Feuer auf sich. Laß das Sturmgeschütz nicht im Stich, es ist wehrlos gegen Nahangriffe.

Zeige ihm seine Ziele, es sieht und hört sehr wenig. Denke immer daran: Ein Sturmgeschütz, ohne Infanterie, ist wie ein S.P.W. ohne Grenadiere. Das hat nichts mit Feigheit zu tun, sondern es ist eben sinnlos. Das Sturmgeschütz hat zwar mehr Eisen vor dem Kopf; ihm wird aber auch wesentlich mehr Eisen entgegengejagt als Dir.

Das s



Das sind die wichtigsten deutschen Sturmgeschütze:



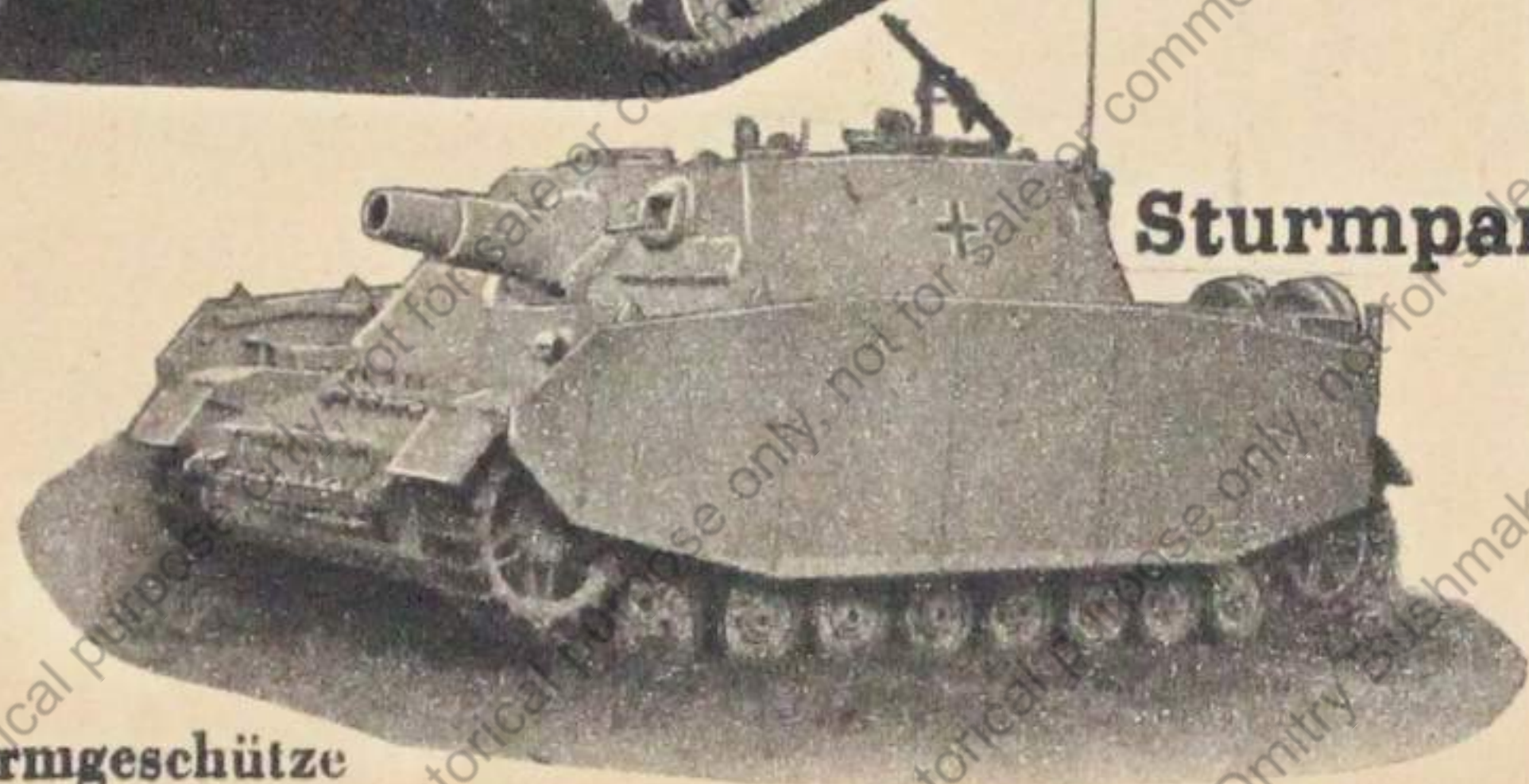
Sturmgeschütz III und IV (7,5 cm L/48)

*Das Sturmgeschütz begegnet Dir
Auf Panzer III und Panzer IV.
Die zwei sind ähnlich, nah verwandt:
Links kleine Kuppel (Kommandant).
Sie sind sehr niedrig, haben seitlich
Zum Schutze Schürzen, groß und deutlich.
Merke: Panzer III: 6 Laufrollen (Bild);
Panzer IV: 8 Laufrollen*



Sturmhaubitze (10,5-cm-Haubitze auf Fahrgestell des Panzers III)

*Genau so zu den Sturmgeschützen
Gehören dann die Sturmhaubitzen.
6 Rollen (Panzer III) und drüber
Ein Rohr mit größerem Kaliber.
Sonst ganz so wie das Sturmgeschütz,
Mit Kuppel, niedrig, ... alter Witz.*



Sturmpanzer (15-cm-Haubitze auf Fahrgestell des Panzers IV)

*Sturmpanzer nennt man diese Wagen,
Die kurze dicke Rohre tragen.
Sie sind auf Panzer IV gebaut,
Dies Fahrgestell ist Dir vertraut.
Mit hohem Panzeroberteil,
Die Seitenwände ziemlich steil.*

Sicher hast Du schon gemerkt, worum es bei der Panzerwaffe geht?

Schau her:

Einen Nagel kannst Du nicht in die Wand drücken, aber schon ein Schlag mit dem Hammer treibt ihn hinein. So ist es auch mit der Panzerwaffe. Sie nützt nicht nur ihre Masse, ihr Gewicht aus, sondern auch ihre Bewegung. Das erst ergibt ihre Wucht.

Der eine Hammer hat einen längeren Stiel, ein anderer eine schwerere Masse. Je nach dem Zweck, für den er gedacht ist. So auch hier: Ein Panzerspähwagen ist schnell, ein Tiger dafür massig. Doch beide teilen wuchtige Schläge aus. Das ist ihnen gemeinsam: Sie sind Hämmer, mit denen man zuschlägt. Nimm ihnen den Schwung nicht, fall ihnen nicht in den Arm. Nütze vielmehr den Schwung und fasse den Hammer nicht unter dem Kopf. Sonst schlägst Du völlig kraftlos.

Laß den Hammer mit seiner ganzen Wucht zuschlagen.



Das he

Was ist di

Schon als

Wenn o

Wenn o

Aus allen Lö
„Sprung auf
Dann geht di
Der Landser

Das heißt aber nicht . . .

wenn gepanzerte Kampffahrzeuge losfahren, sofort auf, mit Caraccho hinterher. Das ist falsch!

Was ist die Folge?

Alles läuft. Keiner schießt. Nur der Feind.

Sturmgeschütze und Panzerjäger können im Fahren ebensowenig gezielt schießen, wie Du im Laufen. Und sie haben nicht einmal ein eingebautes MG., mit dem sich der Panzer immerhin noch einiges vom Leibe halten kann.

Schon als Rekrut . . .

hast Du gelernt: „Schieß Du — ich spring!“ Also Wechsel von Feuer und Bewegung. Gegenseitige Unterstützung wie Stürmer und Läufer beim Fußball.

Wenn der Panzer fährt . . .

oder das Sturmgeschütz, der Panzerjäger, dann müssen Teile von Euch Feuerschutz übernehmen. Vor allem gegen Nahangriffe. Kein Feind darf den Kopf hochnehmen können . . .

. . . dann mußt Du schießen.

Wenn der Panzer schießt . . .

dann aber sofort hinterher mit Dampf! Anschluß aufnehmen. Wirkung der Panzerfahrzeuge ausnutzen. Es ist durchaus kein Unglück, wenn Du einmal vor ihnen bist.

Nicht immer kann Dich der Panzermann vorziehen, vorreißen. Oft muß er Dich vorschießen . . .

. . . dann mußt Du laufen.

Aus allen Löchern schießt der Panzer.

„Sprung auf, marsch, marsch!“ heißt's für den Landser.

Dann geht die Sache umgekehrt:

Der Landser schießt, der Panzer fährt.

Wer hilft Dir, Grenadier?

In erster Linie das Sturmgeschütz

Es ist dazu gebaut, Deinen Angriff, Deinen Gegenstoß in unmittelbarem Zusammenwirken zu unterstützen. Als geballte Faust, im Schwerpunkt.

Manchmal muß auch der Panzer nach Art der Sturmgeschütze eingesetzt werden. Doch immer geschlossen und im Schwerpunkt.

Der Panzerjäger. Er jagt einen Deiner gefährlichsten Gegner, den feindlichen Panzer.

Mit Panzerspähwagen, Schützen-Panzerwagen und Panzerartillerie hast Du nur selten zu tun. Nur in Ausnahmefällen kämpfen sie mit Dir unmittelbar zusammen.

Was verlangen alle Panzerfahrzeuge von Dir, Grenadier?

Vor dem Kampf:

Genaue Erkundung der Anmarschwege und des Kampfgebietes. Einweisung auf dem Anmarsch, vor allem an Brücken. ● Genaue Angaben über Zustand der Straßen und Brücken und über Lage eigener Minenfelder.

Im Kampf:

Schutz gegen feindliche Nahangriffe. ● Hinweis auf versteckte Ziele, Pak, Panzer und Minen.

Nach dem Kampf:

Zeit für Pflege des Fahrzeuges und der Waffen.
Infanteristischen Schutz für die Stellung, in der die Arbeiten durchgeführt werden.

Warum

müssen Panzerfahrzeuge abends zurückfahren



Auftanken, Munitionieren, Nachstellen der Ketten, Pflege der Waffen (vor allem der Kanonen) und des optischen Geräts sind Arbeiten, die jeden Tag erledigt werden müssen. Sonst ist der Panzer nur kurze Zeit einsatzbereit und hilft Dir nichts. Nach 200 km muß er an über 50 Stellen abgeschmiert werden und oft muß schon nach 250 km Ölwechsel gemacht werden. Filter müssen gereinigt, Sprit- und Ölleitungen geprüft werden. Die geringste Kleinigkeit kann schlimme Folgen haben! Dabei sind die Schäden, die auf großen Landmärschen oder nach weiten Geländefahrten, vor allem aber im Kampf auftreten, noch gar nicht berücksichtigt.

III. PANZERSPÄHWAGEN

Wie der Bergsteiger...

Der Bergsteiger fühlt erst mit dem langen Stiel seines Pickels unter den Schnee, wo er Fuß fassen kann.

Dasselbe tut der Panzeraufklärer mit seinem Rad-aufkl.-Wagen (Fernaufklärung). Spähend und kämpfend fühlt er dem Feind den Puls.



Der Aufklärer fühlt dem Feind am Puls.....



Wie der Bergsteiger...

Dann räumt der Bergsteiger den losen Schnee beiseite, damit er Stufen schlagen kann.

Dasselbe tut der Panzeraufklärer mit seinen Halbketten- und Kettenaufklärungswagen (Nahaufklärung.)

Er verdichtet die weitreichende Aufklärung und schafft so das klare Bild für den Angriff: Wo ist der Feind am schwächsten? Wo muß ich am stärksten sein?

III. Panzerspähwagen



hohe
gute S
große
Schne
großer
weitre

Abe
Des

— n
I
— n
f
— n
(
— n
F

Ketten
klärung
fahren
Panze

III. Pa

Zu diesem Zweck...

... haben die Panzerspähwagen hohe Geschwindigkeit auf Straßen und Wegen, gute Sichtverhältnisse, große Feuerkraft gegen Infanterieziele durch ihre Schnellfeuerwaffen, großen Fahrbereich und weitreichende Funkverbindung.

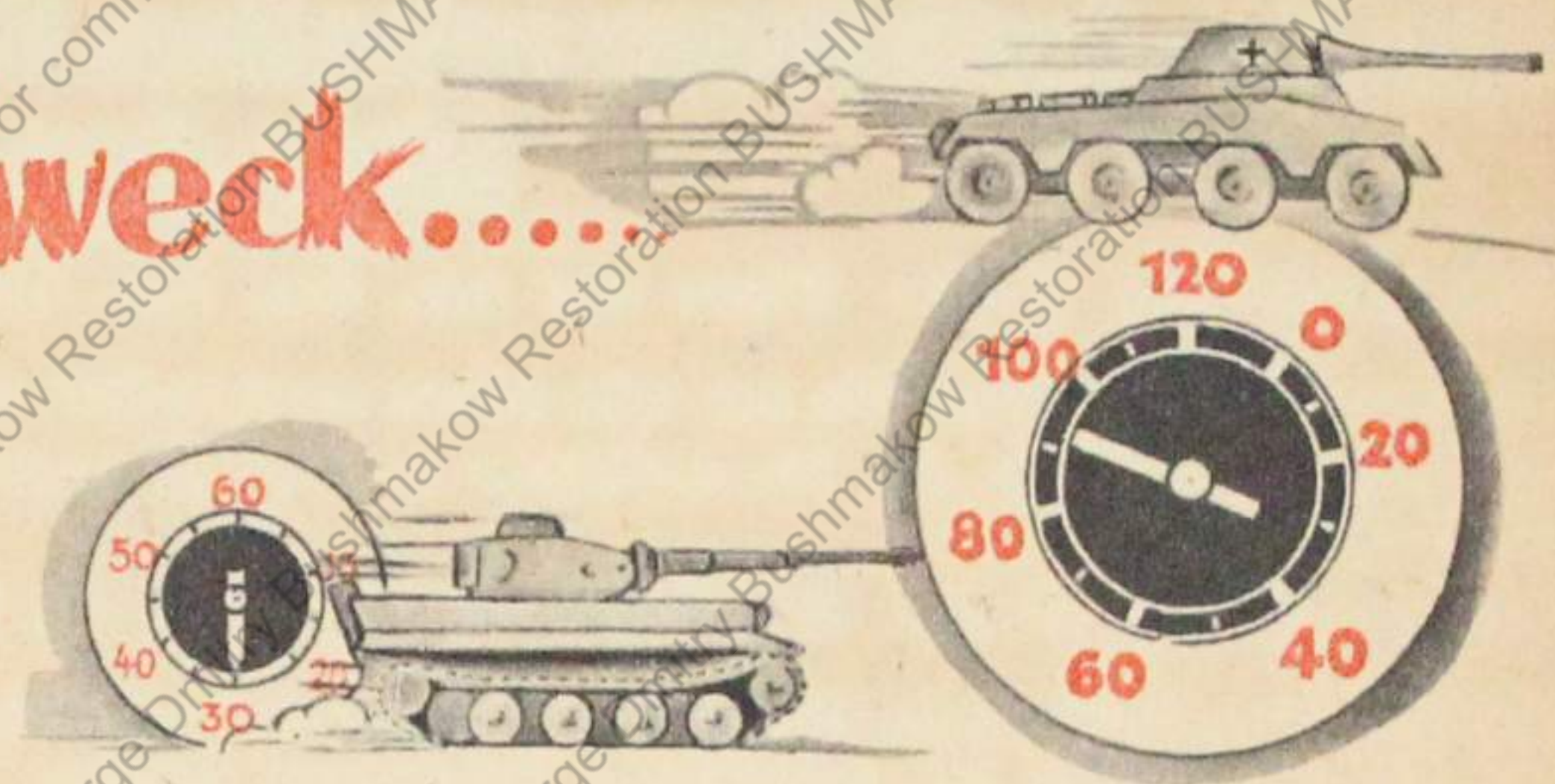
Aber einer kann nicht alles haben.

Deshalb sind die Panzerspähwagen

- nur schwach gepanzert. Sie schützen gegen Infanteriegeschosse und Granatsplitter,
- nur bedingt geländegängig. Vor allem die Radfahrzeuge sind an Straßen und Wege gebunden,
- nur wenig geschützt gegen Laufwerkschäden (Radfahrzeuge),
- nur einsatzbereit bei bester und dauernder Pflege.

Kettenaufklärungsfahrzeuge verdichten die Aufklärung. Sie können dazu auch abseits von Straßen fahren. Sie sind aber nicht so geländegängig wie Panzerkampfwagen.

III. Panzerspähwagen



Die Pz.-Aufklärer schaffen Dir frühzeitig Nachrichten über den Feind.

Das heißt für Dich: Nütze das aus, frag den Aufklärer und richte Dich nach dem, was er weiß.

Im Kampf dagegen hast Du nur sehr selten unmittelbar mit ihnen zu tun.

Die wichtigste Waffe der Pz.-Aufklärer ist ihre Beweglichkeit. Wenn sie ausbooten müssen, ist ihnen diese Waffe genommen.

Das heißt für Dich: Hilf ihnen, wo es möglich ist. Vor allem hilf ihnen, Sperren und Minen beseitigen.

Die Aufklärer haben hohe Feuerkraft gegen Infanterieziele. Diese ist am wirksamsten im Kampf vom Fahrzeug aus. Oft muß damit die Aufklärung erzwungen werden. Dann achtet der Feind auf Dich nur mehr wenig, wenn die Spähwagen schießen.

Das heißt für Dich: Unter ihrem Feuerschutz kannst Du Dich unbemerkt vorarbeiten. Nutze das aus!



8-Rad-Spähwagen (2 cm)



8-Rad-Spähwagen (5 cm)



1e. S.P.W. mit 2-cm-Turm

III. Panzerspähwagen

Ge



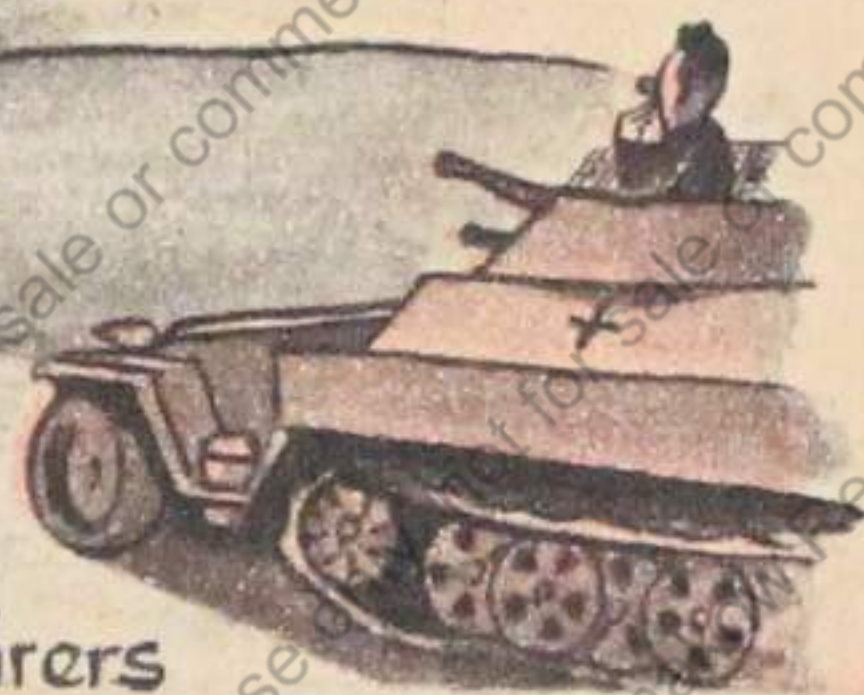
Ortsch
unübers

III. Pa

Geschwindigkeit gleicht schwache Panzerung aus!



Ortschaften,
unübersichtliches Gelände -
Feind des Aufklärers



Spähwagen haben nur eine dünne Panzerung. Die Geschwindigkeit gleicht diese Schwäche aus.

Spähwagen haben keine panzerbrechenden Waffen.

Also: Nicht als Panzerjäger einsetzen oder vor der Nase des Gegners herumstehen lassen.

Ortschaften und unübersichtliches Gelände sind der Feind des Pz.-Spähwagens.

Das heißt für Dich: Hilf ihm durch Vorausschicken von Spähtruppen oder einzelnen Leuten.

Spähwagen sind besonders gefährdet durch Angriffe feindlicher Flieger.

Die ärgsten Feinde des Spähwagens aber sind Panzer und Pak.

Spähwagen sind nur bedingt geländegängig.

Der Spähwagen kann also nicht

Panzer ersetzen,

Lkw. oder Pkw. abschleppen und bergen,

Bäume überwalzen,

über Stümpfe fahren,

tiefe Flußläufe, Sümpfe und Drahtverhaue durchfahren.

IV. SCHÜTZENPANZERWAGEN (S.P.W.)

Gleich vorweg: Der S.P.W. kann nicht wie ein Panzer kämpfen.

Er ist nicht dazu da, um Dich zu unterstützen, sondern er soll den gepanzerten Grenadier schützen und beweglich machen. Denn der gepanzerte Grenadier muß dem Panzerangriff folgen können. Es ist seine Aufgabe, den Erfolg des Panzerstoßes blitzartig auszunutzen und sofort zu sichern.

Auch der Panzer kann nicht ohne Grenadiere kämpfen. Damit aber die Grenadiere seinem Tempo, seiner Stoßkraft folgen können, dazu gibt es S.P.W. Auch die Spezialwagen (Kanonenwagen, Granatwerferwagen, Flammenwerferwagen) haben keine andere Aufgabe: Infanteriewaffen und ihre Bedienung schützen und beweglich machen.

Merke:

Der m.S.P.W. ist das Fahrzeug der gepanzerten Grenadiere;

le.S.P.W. haben nur die Pz.-Aufklärer zum blitzschnellen Ausnützen der Aufklärung.



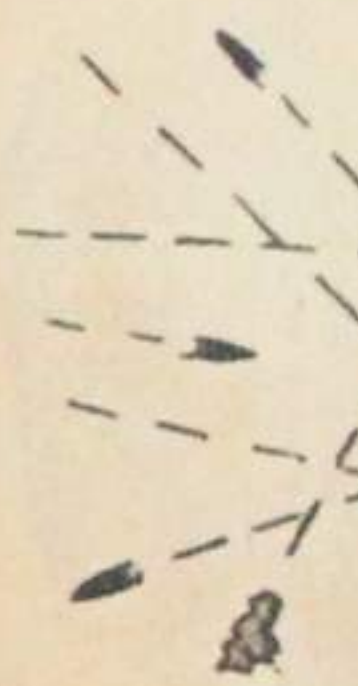
m.S.P.W. (2 cm)



le.S.P.W. (MG.)

IV. Schützenpanzerwagen

Wo



IV. Schi

Wozu dient ein Schützenloch?



Es schützt gegen Infanteriegeschosse und Granatsplitter.
Es erhält also die Feuerkraft der Grenadiere.
Aber: Es schützt nicht gegen Volltreffer.
Es schützt nicht gegen Gefahr von oben.

Wozu dient ein Fahrzeug?

Es macht beweglich. Es spart Kräfte und bringt schnell ans Ziel.
Aber: Es ist groß und viele Menschen sind auf engem Raum zusammengedrängt.

Wozu dient der S.P.W.?

Er ist beides: Ein Schützenloch und ein Fahrzeug: ein fahrbares Schützenloch.

Also: Er schützt gegen Infanteriegeschosse und Granatsplitter und gegen viele Minen.

Aber: Er schützt nicht gegen Volltreffer (vor allem Paktreffer).
Er schützt nicht gegen Gefahr von oben (vor allem Schlachtfieger).

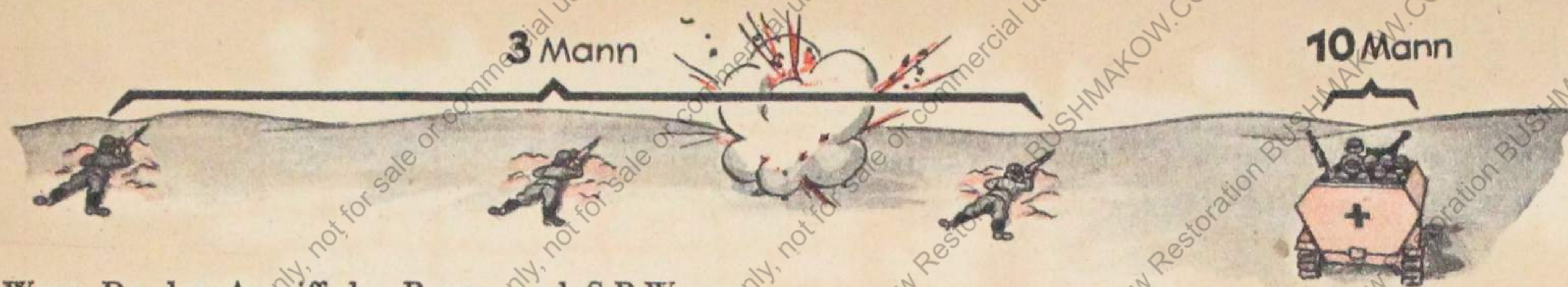
Also: Er bringt die Feuerkraft der Gruppe schnell an den Feind.

Aber: Er ist ein großes und ziemlich hohes Ziel, eine ganze Gruppe ist in seinem Bauch zusammengedrängt. Er fährt zwar auf Straßen schnell;

Aber: Im Gelände kann er nicht überall hinfahren, wo der Panzer durchkommt.



Daumenstarke Panzerung – nur gegen Infanteriegeschosse



Wenn Du den Angriff der Panzer und S.P.W. verstärken sollst, dann merk Dir ein paar Regeln:

Du mußt . . .

Verbindung mit dem S.P.W. halten, mit abgessenen Panzergrenadiern im infanteristischen Kampf reibungslos zusammenarbeiten.

Du darfst nicht . . .

wie eine Klette am S.P.W. kleben, von ihm sinnlose Hurra-Attacken erwarten.

Eine Pak z. B. müssen die gepanzerten Grenadiere ebenso zu Fuß angreifen wie Du, das dauert also ebensolange wie bei Dir. Die Panzerung des S.P.W. ist ja nicht dicker als Dein Daumen. Im Wagen sitzen die Grenadiere einen Meter über dem Boden. Du aber kannst robben oder Dich hinlegen!

Keine Attacken gegen Pak!



IV. Schützenpanzerwagen

V. PAK

„Nashorn“
(8,8 cm Panzerjäger, früher „Hornisse“)

Jagdpanzer 38

Panzer IV lang

V. PANZERJÄGER

„Nashorn“
(8,8 cm Panzer-
jäger, früher
„Hornisse“)



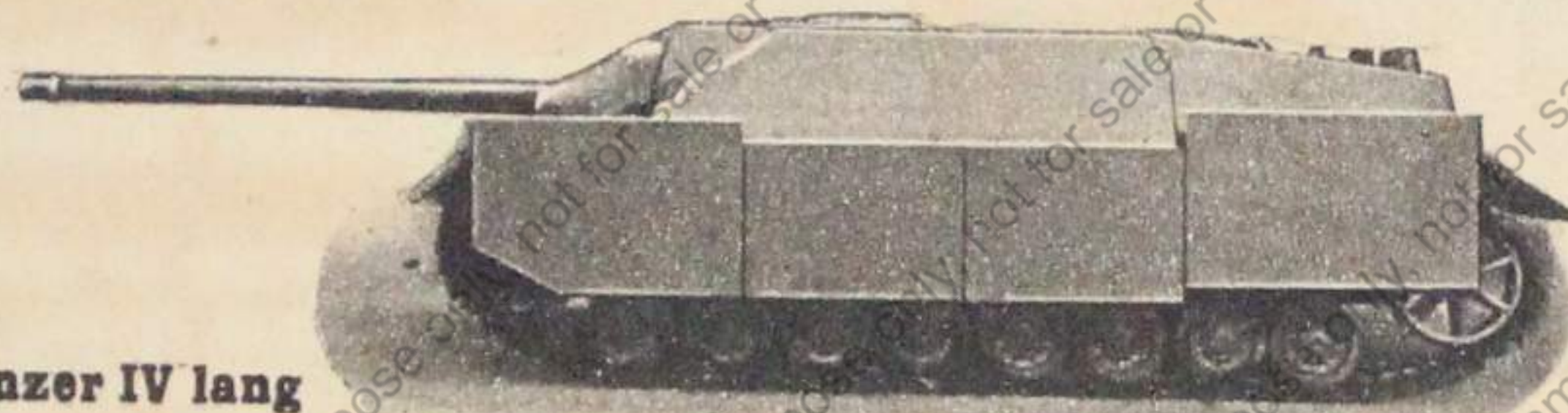
Jagdpanther



Jagdpanzer 38



Panzer IV lang



Durchschlagskraft

wie die Panzerjägerkanone

Beweglichkeit

wie der Panzer

Panzerschutz

wie das Sturmgeschütz

Das braucht der Panzerjäger

Dafür gibt es drei Lösungen:

Pak auf Selbstfahrlafette („Nashorn“)

Sturmgeschütze als Panzerjäger und

die eigentlichen Jäger: Jagdpanzer 38, Jagdpanzer IV, Panzer IV lang, Jagdpanther und Jagdtiger.

Die Panzer-Jäger



Pak Sf.: Unterscheidet sich von der Artillerie Sf. nur durch das längere Rohr, also durch höhere Durchschlagskraft, und durch die Zieleinrichtung. Sonst sind ihre Stärken und Schwächen dieselben wie die der Artillerie Sf. Die große Reichweite und Treffsicherheit muß die schwache Panzerung ausgleichen. Also: Sf. nicht als Panzer einsetzen!

Sturmgeschütze: Für Dich ist ein Unterschied kaum erkennbar, ob sie nun als Panzerjäger oder als Sturmgeschütze eingesetzt sind. Ihre Aufgabe ist dann eben in erster Linie die Panzerjagd. Wie diese Aufgabe am besten gelöst werden kann, das überlasse dem Führer der Panzerjägerinheit:

Entweder durch Anpirschen oder Anstehen (Lauerstellung).

Oder durch Hatz und Treibjagd (Einzeljagd und geschlossener Einsatz).

Er unterstützt Dich immer, auch wenn er nicht in Deinem Angriffsstreifen bleibt. Denk daran, er ist Jäger. Er jagt Deine gefährlichsten Feinde.

V. Panzerjäger

Wenn

mit dem Jäger
dieselben Punkte

Frontalwaffe
geringer Munition
hängig.

Nichts vom Jäger
gabe ist.

Abschleppen
Aufklärungsfahrer

Vor dem Angriff
gen. Vor allem

Verbindung halten

Das Funkgerät
Deiner Kompanie

Nimm ihm die
schaffst.

Vor allem gegen
Gefahr zeigen

Nicht am Jäger

V. Panzerjäger

Wenn Du . . .

mit dem Jäger zusammenarbeitest, dann beachte dieselben Punkte wie beim Sturmgeschütz:

Frontalwaffe — empfindlich gegen Nahangriffe — geringer Munitionsvorrat — stark vom Gelände abhängig.

Nichts vom Jäger verlangen, was nicht seine Aufgabe ist.

Siehe Sturmgeschütz!

Abschleppen ist ebensowenig sein Handwerk, wie Aufklärungsfahrten.

Vor dem Angriff schon sag ihm Deine Beobachtungen. Vor allem: Wo steht Pak?

Verbindung halten! **Siehe Sturmgeschütz!**

Das Funksprechgerät erleichtert die Verbindung Deiner Kompanie zum Mann im Panzer.

Nimm ihm die Ziele ab, die Du mit Deinen Waffen schaffst.

Siehe Sturmgeschütz!

Vor allem gegen Pakfronten muß Du ihm helfen: Gefahr zeigen und mit bekämpfen.

Nicht am Jäger kleben! **Siehe Sturmgeschütz!**

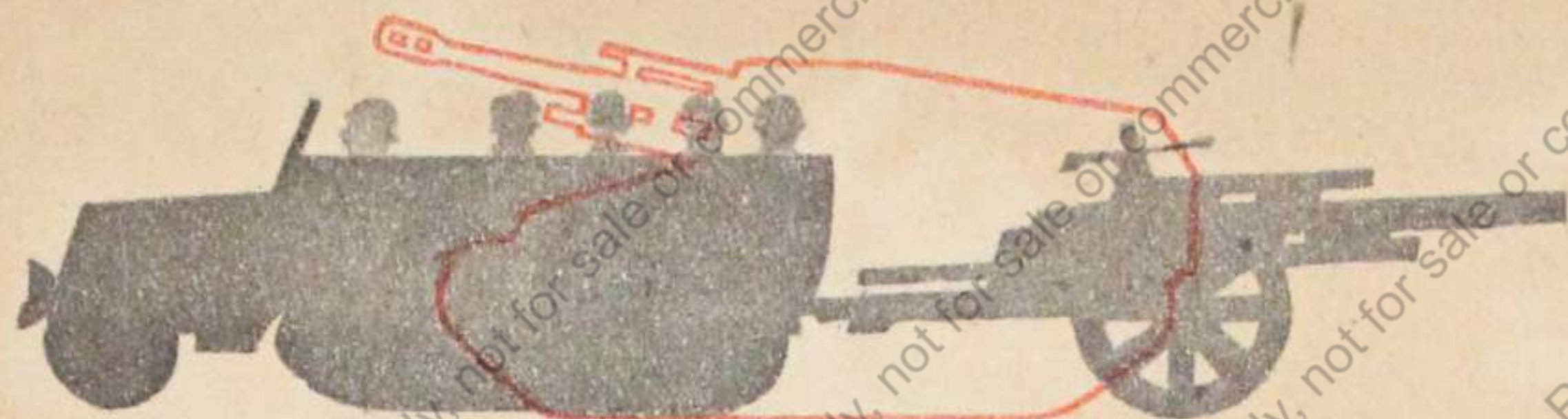
V. Panzerjäger



Schick den Jäger nicht überall hin! Überleg Dir: Er hat einen mindestens 4 mal so hohen Bodendruck wie Du. Das heißt: Nimm einen Kameraden auf den Rücken und stehe auf einem Bein. Wenn Du dann einsinkst, versackt der Panzerjäger auch.

Gräben, die so breit sind, wie ein Mann hoch ist, kann der Panzerjäger überschreiten, aber nicht mehr.

Bäume überwalzen ist für die Illustrierte gut, weniger gut aber für die Kanone. Sie wird dejustiert, mit der Treffsicherheit ist es Essig.



VI. SELBSTFAHRLAFETTEN

Ein leichtes Feldgerät

mit Zugmaschine ist über 10 m lang und braucht mindestens 5 Minuten, bis sie feuerbereit ist. Ebensoviel Zeit ist nötig, bis sie wieder flott wird, wenn sie Stellungswechsel machen will.

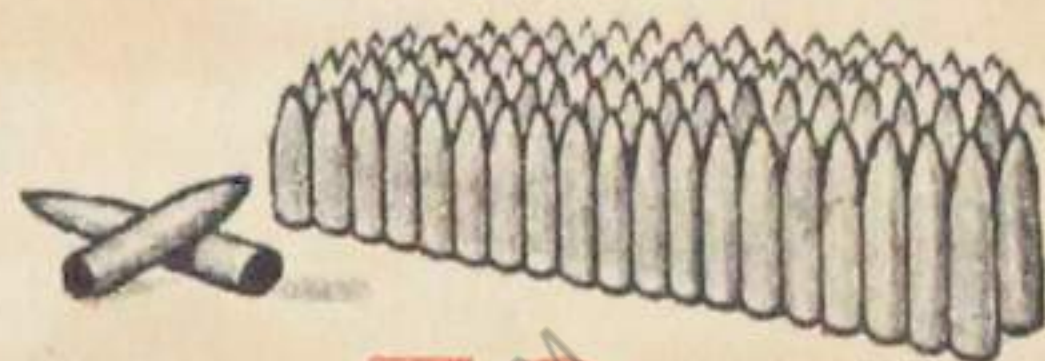
Ein leichtes Panzergerät

ist 4,80 m lang und ist immer feuerbereit. Will sie Stellungswechsel machen, oder wird die Luft zu dick, so drückt der Fahrer auf die Tube, und schon geht's los!



TIGER

92 Schuss



le. Pz.H.

30 Schuss



s. Pz.H.

20 Schuss



VI. Selbstfahrlafetten

Also die

ein v
wesch
und i

Aber si

nur l
gerin
und l



VI. Selbstfahrlafetten

Also die Panzerhaubitze ist

ein viel kleineres Ziel,
wesentlich beweglicher
und immer feuerbereit.

Aber sie besitzt

nur leichten Panzerschutz,
geringe Munitionsmenge
und beschränkte Geländegängigkeit.



Eine Pz.Haubitze

VI. Selbstfahrlafetten



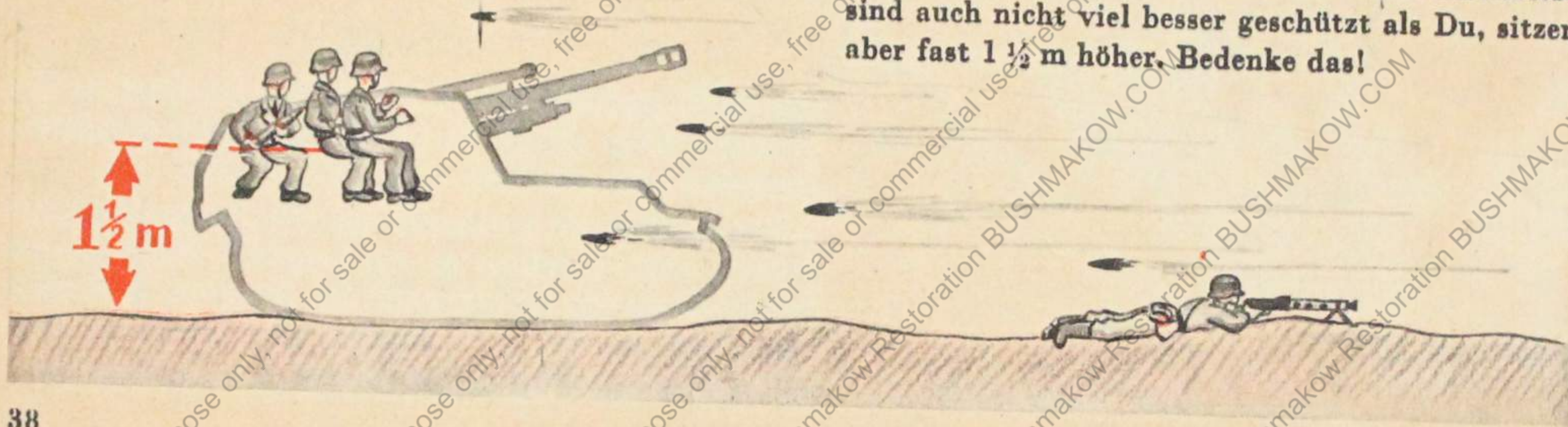
.... ist noch lange kein Panzer

Das heißt, gegenüber der aufgeprotzten Haubitze ist die Panzerhaubitze klein, beweglich und leicht gepanzert. Deshalb ist sie aber noch lange kein Panzer.

„Wer aussieht wie ein Panzer und sich benimmt wie ein Panzer, wird behandelt wie ein Panzer?“ Nein! Das ist falsch! Denn der Schutzschild der Haubitze hält etwa ebensoviel aus wie 8 Stahlhelme hintereinander. Ihre Front ist aber 175 mal so groß wie die eines Stahlhelms.

... und die Aufgaben der Artillerie-Selbstfahrlafetten?

Sie sind bewegliche Artillerie! Schnell müssen sie dem Panzerangriff folgen und schlagartig den Schwerpunkt des Feuers dahin und dorthin verlegen können. Nur wo Not am Mann ist und panzerbrechende Waffen nicht gegenüberstehen, oder wenn sie starken Feuerschutz durch Panzer haben, können sie offen auffahren und in direktem Schuß ins Gefecht eingreifen. Oben und hinten sind sie ja völlig offen.



38

Also erwarte nicht,

daß sie Dir helfen wie ein Panzer.

Eine schwere Panzerhaubitze z. B. hat weniger als ein Viertel der Munition bei sich, die ein Tiger mitführt.

Wenn Du mit Panzerhaubitzen zusammenarbeitest, dann weg davon, sie ziehen das Feuer auf sich. Und unterstütze sie gegen alle Bedrohung, so gut Du kannst. Wenn sie ausfallen, helfen sie Dir nichts mehr. Deine Kameraden auf der Panzerhaubitze sind auch nicht viel besser geschützt als Du, sitzen aber fast $1\frac{1}{2}$ m höher. Bedenke das!

VI. Selbstfahrlafetten

Jeder a
für Dich

Jeder ka
in Deine

Denk da
und ver

Du darfs
unnötig

Nicht E
Zusamm

Der Pan
Du nicht

Ihr stürz
und verr

Reibung
mußt D



Jeder ausgefallene Panzer ist eine Hilfe weniger für Dich!

Jeder kampfbereite Panzer aber ein starker Trumpf in Deiner Hand!

Denk daran, er kostet viele 1000 Arbeitsstunden und verbraucht viele Tonnen Stahl!

Du darfst diesen Trumpf nicht frühzeitig und nicht unnötig aus der Hand geben!

Nicht Einzelleistungen verschiedener Waffen, nur Zusammenarbeit aller Waffen bringt den Sieg!

Der Panzer kämpft nicht für Dich, Grenadier, und Du nicht für den Panzer!

Ihr stürzt Euch beide auf den gemeinsamen Feind und vernichtet ihn!

Reibungslose Zusammenarbeit spart Verluste. Das mußt Du wissen und immer beachten und dann

Kan an den Feind!





Par

Sie ver

Du sie

Hilf I

Panzer helfen Dir!

**Sie verlangen aber von Dir Gegendienste. Vor allem, daß
Du sie kennst und Dein Verhalten ihrer Eigenart anpaßt:**

Hilf Du dem Panzer wie er Dir!

