



Der
Panzerknacker

MERKBLATT 77/3

ANLEITUNG FÜR DEN PANZERNAHKÄMPFER

ANLEITUNG FÜR DEN PANZERNAHKÄMPFER



Auch Du....

... kannst Panzer knacken!

Schneid brauchst Du dazu und Geistesgegenwart, Vor allem aber siegt das überlegene Können!

Denk dran: Panzer kommen nicht nur dort, wo Pak steht. Alle Tage geschieht es, daß irgendwo Panzer durchsickern. Auch Du kannst plötzlich so einem Kasten gegenüberstehen. Jeder, ob beim Troß, ob im vordersten Graben, kommt einmal in diese Lage. Der Panzer fragt dann nicht, ob Du im Panzerknacken ausgebildet bist und als was.

Jeder kann das — auch Du!

Oberkommando des Heeres

Gen St d H / Der Panzeroffizier

H. Qu.OKH. den 13. Mai 1944

Das Merkblatt 77/3

„DER PANZERKNACKER“
(Anleitung für den Panzernahkämpfer)

vom 13. Mai 1944 ist zur Vertiefung der Ausbildung in der Panzernahbekämpfung an den einzelnen Soldaten auszugeben.

I. A.

v. GRUNDHERR

ALLE 150 METER EIN PANZER



*Was viele andre können
tätlich,
Das ist für Dich genau so
möglich.*

Über 10 000 deutsche Soldaten tragen das Panzer-
nahkampf-Abzeichen. So viele geknackte Panzer
entsprechen der Ausrüstung von 200 russischen
Panzerbrigaden und der gesamten russischen Panzer-
produktion in einem halben Jahr.

Und das alles nur mit den primitivsten Mitteln. Die
aber lagen in der Hand von ganzen Kerlen, und
darauf kommt's an.

Du fragst Dich, wie das möglich ist bei so ungleichen
Bedingungen? Ganz klar: Erst einmal geht doch der
Panzer auf gleichwertige Gegner los: Panzer, Pak
und Flak. Von Dir will er zunächst gar nichts. Und
dann, paß auf:

PANZER KNACKEN KANNST AUCH DU!

*Dem stärksten Panzer selbst entsprechen
Auch andererseits gewisse Schwächen.*

Hast Du schon einmal zusammen mit Panzern angegriffen? Oder bist Du schon einmal in einem Panzer gesessen? Da wirst Du doch sofort bemerkt haben: Ganz so ungleich ist dieser Kampf, Männer gegen Panzer, gar nicht, denn

Auch ein Panzer hat seine Schwächen!

Er sieht schlecht, am schlechtesten das, was unmittelbar um ihn herum geschieht.

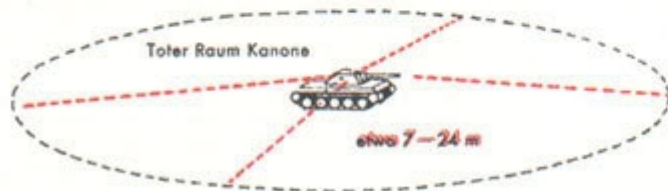
Er hört schlecht.

Er kann sich gegen Dich schlecht wehren, vor allem auf nächste Entfernung.

Er ist stark vom Gelände abhängig.

Die Schwächen der Panzer mußt Du kennen. Für jedes einzelne Baumuster findest Du sie haargenau in

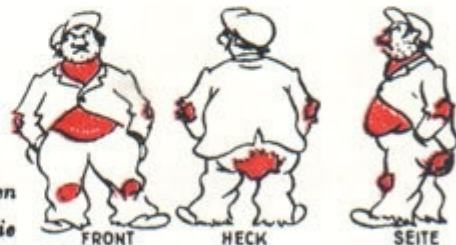
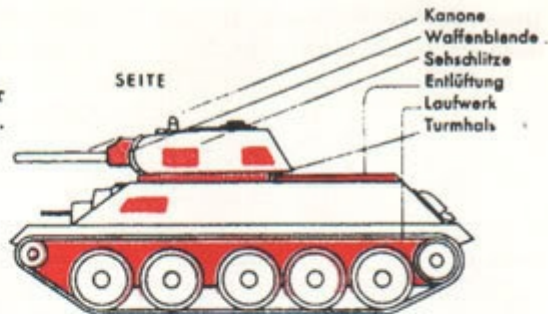
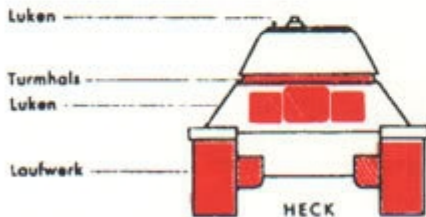
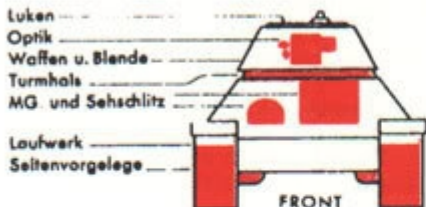
den Panzer-Nahkampftafeln (Anlagen zur H.Dv.469/4). Laß sie Dir geben und studiere sie! Die erste Forderung an den Panzerknacker ist: Typ erkennen! Schwächen wissen! Dazu heißt's natürlich: beobachten, beobachten, beobachten!



GEFÄHRLICHER ALS DER PANZER SELBST

*Die Knackerrei Erfolg verspricht,
Wenn Du die Schwächen kennst — sonst nicht.*

Im großen merke Dir die schwachen Stellen nach dieser Skizze! Das ist aber nur eine schematische Zeichnung.



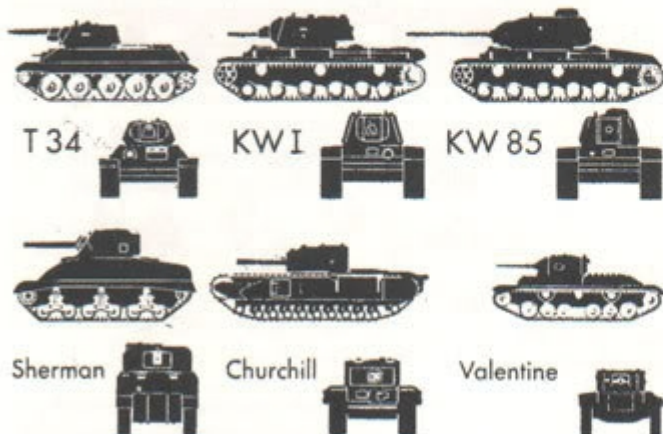
*Sein Frack hat
abgenützte Flächen
So zeigen auch die
Panzer Schwächen!*

Für die Lage dieser Stellen gibt's kein Grundrezept. Drum Panzer-Nahkampftafeln und Panzer-Erkennungstafeln einprägen!

IST DER SCHRECK, DEN ER ERZEUGT!

Diese wichtigsten Baumuster mußt Du sofort erkennen. Erst dann hat es Sinn, daß Du Dir ihre Schwächen einprägst.

Erst merke Dir den eleganten
Mit schrägen Flächen, runden Kanten,
5 Rollen, den studiere fleißig,
Denn das ist der T 34.



Von KW I ist dann zu sprechen,
Wenn scharfe Kanten, steile Flächen,
6 Rollen, massige Figur,
Des Wagens äußere Statur.

Gefährlich oft bemerkbar macht sich
Der starke KW 85:
Vom KW I das Fahrgestell,
Turm größer, runde Kanten, schnell.

Der Sherman ist, das sag ich ehrlich,
Von vorne gar nicht ungefährlich,
Ist ziemlich schnell, auch merk Dir ständig:
6 Rollen, runde Kanten, wendig.

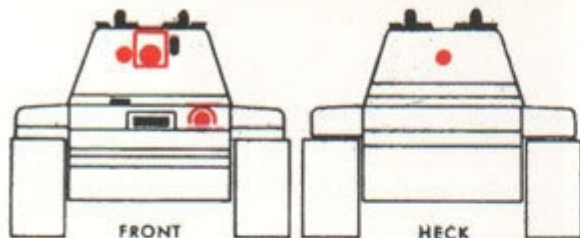
Den Churchill wir erkennen sollen
An vielen, dafür kleinen Rollen,
Senkrechten Flächen. Er ist kläglich
Trotz großer Ketten unbeweglich.

Doch niedrige und schnelle Wagen,
Die zwei mal drei die Rollen tragen,
Das müssen Valentinen sein:
Das Tempo groß, die Stärke klein.

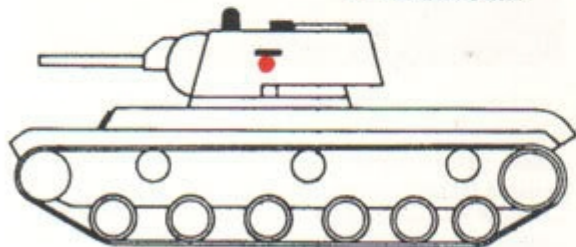
Sieh Dir die neuesten Panzer-Erkennungstafeln
gründlich an! (Anl. zur H.Dv. 469/2 a bzw. 2 b.)

ERKENNEN AUF DEN ERSTEN BLICK!

*Gefahren sind schon halb gebannt,
Sobald wir sie nur klar erkannt.*



■ Da heraus sieht er Dich
● Hier droht Gefahr



SEITE



Ganz wehrlos gegen Nahangriff ist ein Panzer aber auch nicht. Er hat Nahkampfoffnungen, durch die der Panzermann mit Pistolen und Maschinenpistolen schießt und durch die er Handgranaten werfen kann. Heck-MG. sind auch gefährlich. Du mußt nur wissen: Wo sieht er mich am leichtesten? Wo droht Gefahr?

Merke: Mit Handgranaten reicht er auch in den toten Raum hinein.

PASS AUF, HIER DROHT GEFAHR!

*Gewicht ist nicht für Dich gefährlich,
Es ist vielmehr für ihn beschwerlich.*

Jeder Panzer

muß halten, wenn er gezielt schießen will. Dann kommst aber auch Du viel leichter an ihn ran. Also: Wenn er's nicht von selber tut, zwing ihn zum Halten! Dabei sieh Dir erst das Gelände an! Denn jeder Panzer ist stark vom Gelände abhängig. Je schwerer, desto schwerfälliger ist er auch. In bedecktem Gelände wird seine schlechte Sicht noch schlechter. Also: Du mußt ihn dorthin locken, ihn da zum Halten bringen, wo Du die beste Deckung hast, er aber die größten Hindernisse. Sind von Natur aus keine da, dann mach' welche.



Diese Sperre kann natürlich keinem Panzer ein ernstes Hindernis sein. Aber sie hält ihn kurz auf, er muß langsam fahren, verliert den Überblick, und das ist Dein Moment. Jetzt kannst Du ihn knacken.

JE SCHWERER, DESTO SCHWERFÄLLIGER!

*Daß man sie sich zunutze macht,
Sind schwache Stellen angebracht.*

Halt!

Immer sachte. Erst mußt Du hier noch ein paar wichtige Dinge lernen. Ein Boxer, der auf Draht ist, der merkt nicht nur, wo der Gegner schwach ist, er nützt das auch aus und klotzt immer dort hin, wo er eine solche Stelle entdeckt hat. Mach's genau so!

Du weißt, er sieht schlecht. Also nicht rühren. Wer läuft, stirbt. Übrigens kannst Du ihm seine schlechte Sicht sogar noch ganz nehmen. Dazu hast Du Blendmittel. Schieß außerdem mit Handwaffen auf Schlitze und Optik. Auch mit der Leuchtpistole. Das ist nachts besonders wirkungsvoll. Wenn der Panzer steht, sind Schlitze gar nicht schwer zu treffen.

Daß er schlecht hört, das kommt Dir bei der Verständigung mit Deinen Kameraden zugute. Aber wenn der Motor nicht läuft, sei darin vorsichtig!



Du weißt, er kann sich auf nächste Entfernung schlecht wehren. Am sichersten bist Du also im toten Raum. Drum noch einmal: Wer läuft, stirbt. Wenn Du keinen Panzerschreck, keine Panzerfaust hast, dann mußt Du ja ohnehin ganz an den Kerl rankommen. Seine wenigen Nahkampföffnungen kannst Du leicht im Auge behalten.



W E R L Ä U F T, S T I R B T !

*Mit Schneid und Deinen Nahkampfwaffen
Wirst Du den stärksten Panzer schaffen.*

Deine Stärke ist Mut und Entschlossenheit. Deine Waffen sind die besten, die es heute gibt:

Vor-allem hast Du die Panzerfaust. Sie ist Deine wichtigste Waffe. Sie spart Dir das Anpirschen an den Panzer. Sie verlangt von Dir nur kaltes Blut. Alles andere tut sie selber. Sie durchschlägt 200 mm Panzerung und trifft sicher, wenn Du nur sauber zielst. Die Kampferntfernung Deiner Panzerfaust steht deutlich auf Kopf und Visier.

Fast ebenso einfach ist der Panzerschreck. Damit kannst Du sogar noch weiter vom Panzer entfernt bleiben. Er durchschlägt 160 mm Panzerung und trifft bis auf 150 m.

Die große **Gewehr-Panzergranate** aus dem Schießbecher verschossen, durchschlägt 80 mm Panzerung. Bis auf 100 m kannst Du damit schießen!

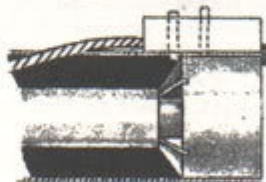
Die **Leuchtpistole** als Kampfpistole mit dem Panzerwurfkörper 42 LP ist ebenfalls eine sehr wirksame Waffe. Du schaffst auch damit eine 55 mm starke Panzerung. Wirkungsbereich: 30—50 m.

Merke: Alle diese Nahkampfwaffen haben fast keine Splitterwirkung. Zum Schießen auf Infanterieziele sind sie nicht erfunden! Nimm Dir lieber vor: Jede Panzerfaust ein Panzer! Suche Dir, wo's irgend geht, steile Zielflächen aus. Es gibt sonst Abrutscher!



Panzerfaust:
Richtig scharfmachen!

Panzerschreck:
Granate an der Sperre anstehen lassen!

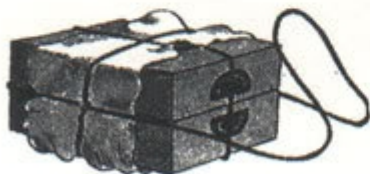


K E N N S T D U D E I N E W A F F E N ?

*An Nahkampfmitteln gibt es viele,
Nur ihre Kenntniss führt zum Ziele.*



Achtung!
Graukopfzünder ohne Verzögerung!



Da gibt es zunächst die **Sprengmittel**: Wenn Du noch eine **Haft-hohl-ladung** hast, verlaß Dich auf sie! Sie ist eine hundertfach bewährte Waffe. Sie schlägt in Panzerplatten auch über 100 mm ein Loch von 3 bis 5 cm Durchmesser. Sie wirkt innen vernichtend.

Von den Waffen, die ursprünglich nicht für das Panzerknacken gedacht sind, die aber immer wieder Erfolg hatten, merke Dir vor allem die T-Mine und die geballte 3-Kilo-Ladung. T-Minen und Ladungen über 5 kg durchschlagen mittlere Panzerplatten (z. B. Turmdeckel), auch wenn sie nicht eingeklemmt „verdämmt“ sind. Sie heben Türme ab und haben im Innern starke Wirkung durch Schalldruck und Erschütterung.

Das wirksamste **Blendmittel** ist der **Blendkörper**. Er wirkt, sobald das Glas zerspringt. Er blendet nicht nur, sondern macht auch das Atmen im Kampfraum unmöglich. Der Qualm hält sich einige Minuten. Die Nebelhandgranate wirkt nach $4\frac{1}{2}$ Sekunden. Ihr Qualm hält sich ebenfalls etwa $2\frac{1}{2}$ Minuten.

Einen Panzer mit **Brandmitteln** zu zerstören, ist nicht leicht. Es verspricht Erfolg, wenn der Wagen steht. Die **Brandflaschen** enthalten eine sehr leicht brennbare Flüssigkeit. Die muß aber erst angezündet werden. Dazu gibt's Sturmstreichhölzer. Als Hilfsmittel ist die Brandflasche durchaus brauchbar.

DU MUSST DIR NUR ZU HELFEN WISSEN!

*Ein Mittel an der falschen Stelle
Versagt jedoch auf alle Fälle.*

Die zweite Forderung an den Panzerknacker heißt:

Im Schlaf die Waffen beherrschen. Was nützt die stärkste Waffe, wenn Du nicht verstehst, sie richtig anzuwenden!

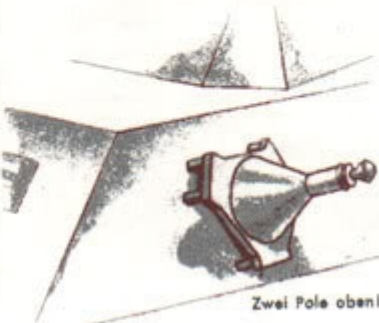
Wenn Du die vorigen Seiten gut gelesen und Dir die Schwächen der Panzer angesehen hast, dann kannst Du Dir selber denken, wozu sich jede Waffe eignet, wo und wie Du sie anbringst. Mit einem Taschenmesser kannst Du keinen Baum fällen und mit einer Axt keinen Bleistift spitzen. Alles, wo es hingehört:

Panzerfaust, Panzerschreck, Gewehrpanzergranate und Panzerwurfkörper auf möglichst steile Flächen! Sonst kann es Abrutscher geben.

Haftobhladungen dahin, wo auch wirklich innen etwas Wichtiges zerstört wird.

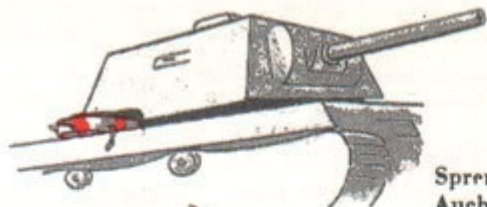
Blendkörper nur auf den Panzer selbst. Am besten auf den Bug, dann zieht der ganze Qualm in den Kampfraum.

Wenn Du keinen Blendkörper hast, bleibt Dir immer noch die Nebelhandgranate.



Zwei Pole oben!

IM SCHLAF DIE WAFFEN BEHERRSCHEN!



*Es ist kein Mittel so gering,
Daß es im Notfall nicht mal ging.*

Sprengmittel unter den Turmvorsprung oder auf den Motorraum! Auch Luken und Turmdeckel sind empfindlich gegen Sprengwirkung. T-Minen und geballte Ladungen mit Lappen umwickeln, mit Drahhaken versehen oder Gummiringe darüberspannen. Sonst bleiben sie nicht auf dem Panzer liegen.

Brandmittel vor allem auf das Heck! Damit das Zeug in den Motorraum läuft. Die Motorenlüftung ist dafür günstig.

Vergiß nicht die Waffe, die in der Not am wichtigsten ist: Deine Findigkeit! Ob Du nun zum Knacken ein paar Handgranaten zur geballten Ladung machst oder ob Du Sprengbüchsen nimmst, es gibt nur ein Gebot: Gebräuche, was Du hast. Anzünden kann man den Panzer im Notfall auch mit einem Benzinkanister, den man durchlöchert und mit einer drangebundenen Nebelhandgranate zündet.

Behelfsmittel gibt's viele. Regel gibt's dafür nur eine: Gebräuche, was Du hast.

DER ZWECK HEILIGT DIE MITTEL!

*Selbst in der äußersten Erregung
Bewahre klare Überlegung.*

So, nun kennst Du die Karten. Deine und seine. Jetzt kommt's darauf an, wer besser spielt. Er ist vor dem Kopf dicker, also mußt Du im Kopf heller sein. Männer stehen gegen Material. Deshalb;

ERST WÄGEN!

Was

für ein Typ ist der, den ich knacken will?
für Schwächen hat er und
für besondere Tücken?

Also was für Waffen muß ich anwenden?
muß ich dabei überlegen?

Wie

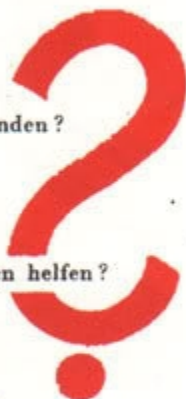
greift er an? Allein, oder sind's mehrere?
ist er unterstützt? Durch aufgesessene
oder mitlaufende Schützen?

Also wie müssen mir die Kameraden helfen?

Wo

kommt er?
steht er?
ist das Gelände für ihn schwierig?
ist es für mich günstig?

Also wo bringe ich ihn zum Halten?
greife ich ihn an?
nehme ich vor der Detonation Deckung?



E R S T W Ä G E N , D A N N W Ä G E N !

*Was hilft des Knackers ganzes Können,
Wenn seine Kameraden pennen.*

Das alles erfasse blitzschnell und

DANN WAGEN!

Die dritte Forderung ist: wie eine Fußballmannschaft zusammenarbeiten.

Im großen muß der Panzer von der begleitenden Infanterie schon getrennt sein. Aber einzelne aufgefressene oder mitlaufende Schützen könnt Ihr mit MG., MP. und Karabiner leicht vom Panzer herunterjagen und von ihm trennen, vernichten oder in Deckung zwingen, kurz, Euch vom Leibe halten. Immer:

Erst Infanterie bekämpfen - notfalls ruhig überrollen lassen.

Während Du rangehst, lenken die Sicherer die Besatzung von Dir ab. Sie nehmen ihr die Sicht und verhindern, daß sie die Luken und Nahkampfoffnungen zur Abwehr öffnet. Zu diesem Zweck knallt bis zur letzten Pistole und Leuchtpistole alles, was in der Nähe ist, auf Schlitz und Optik des Panzers. Wenn eine Luke geöffnet wird, dann geben die Sicherer einen derartigen Dunst, daß sie schleunigst wieder zuklappt. Natürlich schützen Dich Deine Kameraden auch gegen Überraschungen von außen. Mußt Du ganz an den Panzer rangehen, dann ist

beim Knacken selbst diese Bedrohung von außen am größten. Dafür sind Deine Kameraden da. Die müssen aufpassen wie die Schießhunde. Kein Feind darf einen Finger rühren können. In der Verständigung mit allen Kameraden, die in der Nähe liegen, darf es jetzt keinen Zweifel geben. Sonst bist Du endlich an den Panzer ran und dann jagt Dich eine eigene Waffe wieder runter, Wenn Du Deine Sprengmittel gezündet hast, brülle laut: „Brennt!“

WIE EINE FUSSBALLMANNSCHAFT ZUSAMMENARBEITEN!



*Nur mit dem Nötigsten bepackt,
Der kluge Mann den Panzer knackt.*

Zum Rankommen

an den Panzer laß alles weg, was Du nicht brauchst: Gasmaske, Brotbeutel, Spaten. Vergiß aber nicht, immer eine schußbereite Pistole in der Tasche oder im Stiefelschaft zu haben.

Oft muß Du den Gegner erst zum Langsamfahren oder zum Halten bringen. Am besten machst Du das mit Blendkörpern. Die mußt Du aber richtig auf den Kasten draufkriegen, sonst sind sie nutzlos. Das Werfen von Zwillingshandgranaten (2 Nb.Hgr. lose verbunden) über das Geschützrohr will gelernt sein. Wer im Verlegen von Minen ausgebildet ist, kann einen Panzer auch damit aufhalten. Aber die Minen unter den Panzer zu werfen oder zu schieben, das laß sein. Du verbrennst Dir dabei nur die Finger. Du kommst nämlich nicht mehr in Deckung.

Beim Anhalten überlege: Wo steht er für mich am günstigsten?

Wenn Blendkörper auf dem Panzer selbst platzen, wird meist die Besatzung gleich ausbooten. Dann sofort schießen. Das Aussteigen ist der günstigste Moment. So fällt Dir der Kahn unversehrt in die Hand, und Beutepanzer sind mehr wert als Trümmerhaufen. Aber kannst Du ihn nicht sofort wegholen, dann zerstöre ihn restlos, sonst holt ihn sich der Feind.

Steht der Wagen schon, dann ist der springende Punkt die Unterstützung. Die Leute im Panzer dürfen gar nicht dazu kommen, auf Dich zu achten. Du aber nütze jeden Grasbüschel aus. Blende den Gegner, sobald es geht. Dann spring ihn an! Es geht um alles! Nur durch Schneid rettest Du Dein Leben und das Deiner Kameraden. Wenn einer weich wird, halt ihn fest. Er wird Dir nachher dafür dankbar sein.



L I E B E R S C H W E I S S A L S B L U T !

*Was man von fern besorgen kann,
Dazu pirscht man sich nicht erst an.*

Panzerfaust und Panzerschreck

ersparen Dir das unmittelbare Rangehen! Aber auch hier gilt: Wer wegläuft, stirbt! Volle Deckung! Jede Bewegung verrät Dich! Behalt die Nerven und laß den Panzer auf Dich zukommen! Gut getarnt ist halb geknackt, denn nicht immer hast Du ein Panzerdeckungsloch.

Tut er Dir nicht den Gefallen, auf Dich zuzufahren, dann pirsch Dich auf Schußentfernung an ihn heran.

Mit Panzerfaust und Panzerschreck mußt Du nur ruhig zielen! Der erste Schuß sitzt!



Achtung! Feuerstrahl!



GUT GETARNT IST HALB GEKNACKT!

*Geht es das erstmal daneben,
Dann wird's erst recht nicht aufgegeben*



Mußt Du ganz an den Kerl ran, dann kommt jetzt das Schwerste:

Das Knacken

Da heißt's: Du oder er!

Keine Nahkampfoffnung, keine Luke aus den Augen lassen. Denk dran: Wenn Du ihn zerstörst, dann schnell und gründlich. Bist Du erst mal in günstiger Stellung, dann pack ihm alle Sprengmittel auf, die Du hast. Nicht nervös werden. Bring das Zeug fest an und so, wie Du's gelernt hast. Abziehen nicht vergessen! Und dann schleunigst wieder in Deckung. Dicht an den Boden pressen! Hände unter den Körper! Front zur Detonation. Mund auf, Augen zu! Stahlhelmsrand an die Erde! Aber sofort! Nicht erst weit weglaufen. Hast Du ihn nicht zum Halten gebracht, klappt es nicht aufs erstmal, fährt er weiter, dann nicht lockerlassen. Er muß platzen. Von hinten ran ist sogar noch günstiger.

NICHT LOCKERLASSEN, ER MUSS FALLEN!

*Die Lage wird erst dann beschissen,
Wenn wir uns nicht zu helfen wissen.*

Hast Du nichts als Deinen Schneid und ein paar Handgranaten, auch dann bist Du noch nicht verraten!

Rauf auf den Kahn!



Verkauf Dein Leben so teuer als möglich! Denn erstens rettest Du Dich damit und zweitens fügst Du dem Feind empfindliche Verluste zu. Wenn einmal ein Panzer in die Luft fliegt oder zwei, dann kriegen's die anderen mit der Angst. Dem in seinem fahrbaren Sarg ist auch nicht mehr wohl. Also drauf!

Achtung! Panzerfaust und Panzerschreck machen kampfunfähig, zerstören aber nicht immer! Der Iwan schleppt die tollsten Wracks noch ab. Also sprengen! Sonst ist der Kasten in ein paar Wochen wieder auf der Bildfläche!

Lach nicht zu früh! Ist der Panzer geknackt, dann werde nicht vor Freude unvorsichtig. Achte auf feindliche Schützen und auf andere Panzer!

*Laß nie zu Unvorsichtigkeiten
Dich durch Begeisterung verleiten!*

BEHELFSMITTEL FORDERN GANZE KERLE!

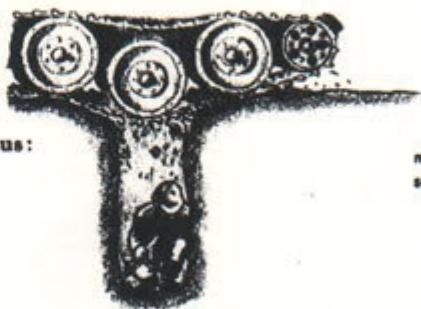
*Schafft Euch heran, soviel nur geht,
Wenn Panzer kommen, ist's zu spät!*

Wie das auf den bisherigen Seiten steht, so ist's meistens. In der Verteidigung aber ist oft Zeit, die Panzernahbekämpfung vorzubereiten. Dazu gehört erst einmal, daß Du in Deinem Abschnitt jeden Stein und jeden Busch kennst. Verstärkt wird das Gelände durch Sperren und Gräben. Je nach der Zeit, die Ihr habt, erst Scheinsperren anlegen, dann behelfsmäßige und schließlich feste. Als Scheinsperren genügen oft Schilder „Vorsicht, Minen!“ oder ein Aufkratzen der Erde, als ob Minen drunter verlegt wären.

Dadurch kriegst Du die Panzer dorthin, wo für Dich das Gelände günstig ist, und da legst Du dann Minen und gräbst Panzerdeckungslöcher.

Panzerdeckungslöcher sehen so aus:

Minensperren verlegen im allgemeinen Pioniere. Ihr aber beschafft Euch rechtzeitig Nahkampfmittel. Gebt keine Ruhe, bis das Zeug herangeholt ist. Zuviel kann man davon nie haben. Die Nahkampfmittel werden auf zahlreiche trockene Depots verteilt. Die muß vom Kommandeur bis zum kleinsten Mündungschoner jeder kennen. Wenn nichts ran kommt, dann schafft Euch selbst Behelfsmittel: Brandflaschen, Benzinkanister mit Nebelhandgranaten dran, geballte Ladungen und Beutesprengmittel.



mannstief und
schulterbreit



DENKT ZEITIG DRAN: SCHAFFT EUCH WAS RAN!

10 GEBOTE

für den Gebrauch der Panzernahkampfmittel

1. Gebot

Ob Panzerfaust, ob Panzerschreck,
Grundsätzlich heißt's: geh' hinten weg!

2. Gebot Panzerschreck

Granate fest beim Laden fassen
Und an der Sperre anstehn lassen.

3. Gebot Panzerschreck

Jedoch bedenke vor dem Laden:
Vorstecker raus aus den Granaten!

4. Gebot Gewehr-Panzergranate

Halt hoch an, sonst gibt's Kurzschuß oft
Und nicht den Treffer, den man hofft.

5. Gebot Kampfpistole

Bei Schüssen unter 30 Meter:
Kopf in den Dreck — sonst reut's Dich später.

6. Gebot Hafthohlladung

Nimm nur den Gelbkopfzünder her,
Sonst kriegst die Deckung Du nicht mehr.

7. Gebot Hafthohlladung

So angeklebt — weiß jedes Kind —
Daß 2 der Pole oben sind.

8. Gebot Blindkörper

Zart damit umgehn jedenfalls,
Sonst steigt der Qualm Dir in den Hals.

9. Gebot Brandflaschen

$\frac{1}{3}$ Flammöl, Sprit 2 Teile.
Auch andres Öl geht in der Eile.

10. Gebot Brandflaschen

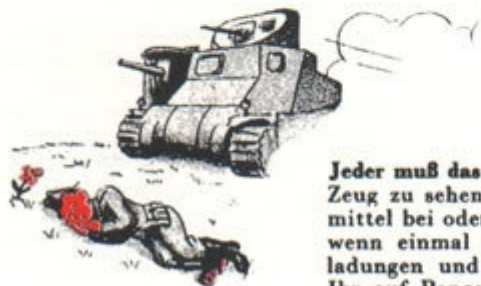
Brandflaschen, wenn die Sonne sticht,
Die platzen, ob Du willst, ob nicht.

D U M M H E I T I S T G E F Ä H R L I C H !

*Parole heißt hier: Kampf dem Schema!
Mehr als bei jedem andren Thema.*

Laßt ruhige Zeiten nicht ungenützt!

Übung ist alles! Typ erkennen, Schwächen wissen, im Schlaf die Waffen beherrschen, wie eine Fußballmannschaft zusammenarbeiten, das müßt Ihr können. Jeder muß es können. Nicht wie einer, der sein Leben lang nichts anderes als rechten Verteidiger gespielt hat. Das Panzerknacken muß jeder Soldat beherrschen wie seine Knarre. Ganz gleich, welche Waffe, gleich ob Grenadier oder Feldbäcker. Die Besten erst werden als Panzernahkämpfer besonders ausgebildet, wie man auch die besten Schützen als Scharfschützen hernimmt. Die trainieren sich dann zu einem **Panzernahkampftrupp** zusammen. Wenn es dafür überhaupt eine Regel gibt, dann sieht der so aus:



Ein Zerstörer, der führt den Trupp.
Ein Sicherer, der muß ein geriebener MG.-, MP.- und
Karabinerschütze sein.
Ein anderer Sicherer, der außerdem Träger ist.

So kann das eingeteilt werden. Aber denkt immer
daran: Kein Schema! Der Panzer fährt nicht dorthin,
wo ein Panzernahkampftrupp ist. Drum noch einmal:

Jeder muß das Knacken können. Seid nicht stur! Drängt Euch dazu, das Zeug zu sehen und zu lernen! Schafft Nahkampfaffen und Nahkampfmittel bei oder macht Euch selber welche! Und laßt sie nicht verrotten, wenn einmal eine Zeitlang nichts passiert. Vor allem Zünder, Zündladungen und Zündschnüre gut aufbewahren. Zu jeder Minute müßt Ihr auf Panzer gefaßt sein.

J E D E R Z E I T K A M P F B E R E I T !



Das ist der Erfolg!

Hast einen Panzer Du zerzaust,
Du demnächst wohl in Urlaub braust.

... wenn ganze Kerle
gegen Massen stehen.
Die Anerkennung da-
für ist das Panzer-
nahkampfabzeichen
und wenn's geht —
vierzehn Tage Son-
derurlaub.

Noch wichtiger aber
ist das Bewußtsein:
Du hast etwas geschafft, worauf Du
stolz sein darfst. und stellst Dich
damit in die Reihe der Tapfersten.



Panzerknacker! *Konnt' einst der Panzer Dich erschüttern.
So muß er heut vor Dir erzittern.
Du siehst, die Zeiten ändern sich,
Heut knackst Du ihn, drum kann er Dich!*

Gefährlicher als der Panzer selbst ist der Schreck, den er erzeugt. Schieß ein paarmal mit den neuen Waffen, dann merkst Du: Der Panzer ist den Schreck nicht wert. Im Gegenteil, wir haben den Spieß umgedreht. Jeder, der die Waffen beherrscht, wird zum Schrecken für den Panzer. Wir stellen Männer gegen Material. Den Kampf nehmen wir auf, den Kampf Männer gegen Panzer. Wir zeigen, daß wir ihn erfolgreich führen. Und von Tag zu Tag wird er noch wirksamer, noch bedrohlicher für den Feind: Mehr Waffen, bessere Waffen und mit jedem geknackten Panzer größere Erfahrung!

STÄHLERNE HERZEN GEGEN STÄHLERNE MASSEN!

