



DMK
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
täglich,
Das ist für Dich genau so
möglich.*

Über 10 000 deutsche Soldaten tragen das Panzer-
nahkampfs-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!

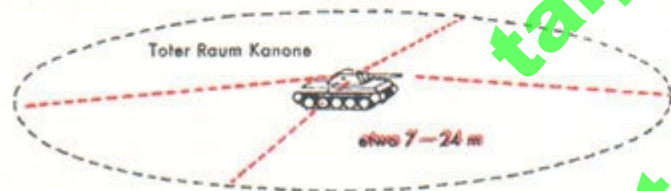
Er sieht schlecht, am schlechtesten das, was unmittelbar um ihn herum geschieht.

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 im

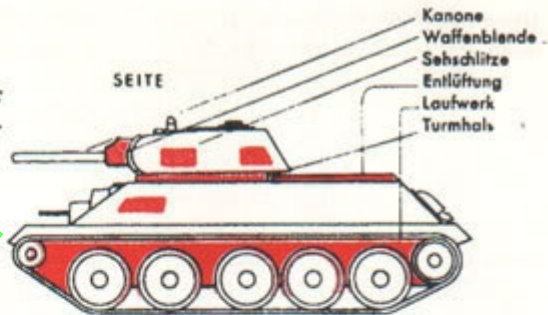
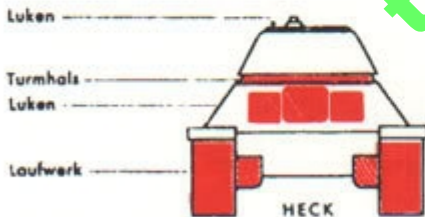
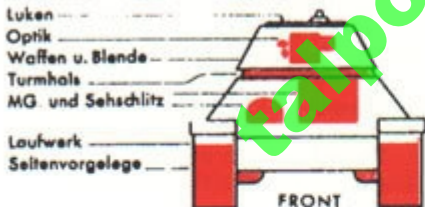


den Panzer-Nahkampf tafeln (Anlagen zur H.Dv.469/4). Laß sie Dir geben und studiere sie! Die erste Forderung an den Panzerknacker ist: Typ erkennen! Schwächen wissen! Dazu heißt's natürlich: beobachten, beobachten, beobachten!

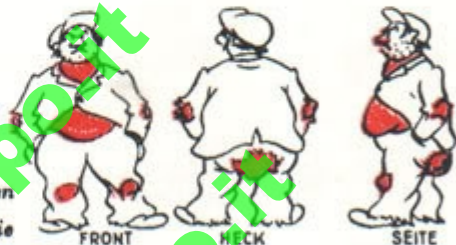
GEFÄHRLICHER ALS DER PANZER SELBST

*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 gib's kein Grundrezept. Drum Panzer-Nahkampf tafeln 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.



T 34



KW I



KW 85



Sherman



Churchill



Valentine



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.

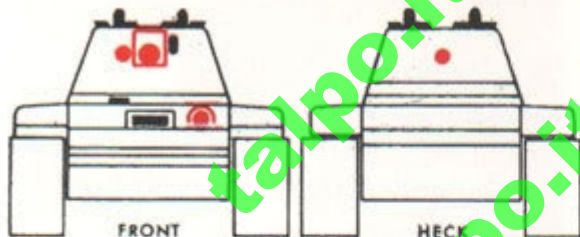
Den Churchill wir erkennen sollen
An vielen, dafür kleinen Rollen,
Senkrechten Flächen. Er ist kläglich
Trotz großer Ketten unbeweglich.

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

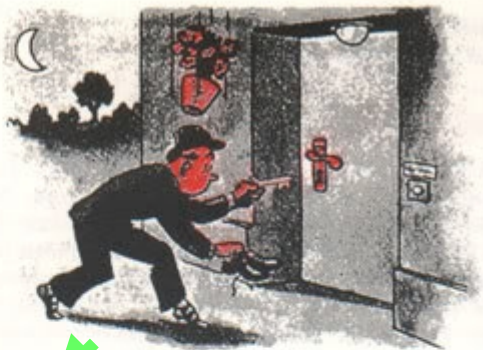
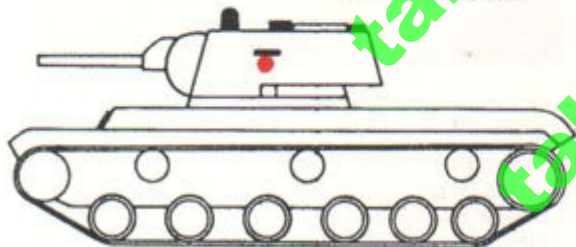
Sieh Dir die neuesten Panzer-Erkennungstafeln
gründlich an! (Anl. zur H.Dv. 469/2a bzw. 2 b.)

ERKENNEN AUF DEN ERSTEN BLICK!

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



■ Da heraus sieht er Dich
● Hier droht Gefahr



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!

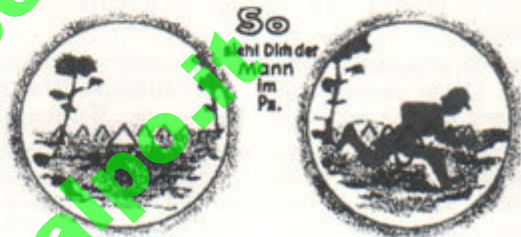
Immer sachte. Erst mußst Du hier noch ein paar wichtige Dinge lernen. Ein Boxer, der auf Draht ist, der merkt nicht nur, wo der Gegner schwach ist, er nützt das auch aus und klotzt immer dorthin, wo er eine solche Stelle entdeckt hat. Mach's genau so!

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 Kampferfernung 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!

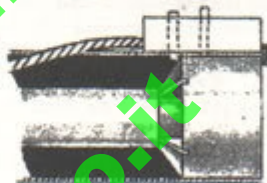
Die **Leuchtpistole** als Kampfpistole mit dem Panzerwurfkörper 42 LP ist ebenfalls eine sehr wirksame Waffe. Du schaffst auch damit eine 55 mm starke Panzerung. Wirkungsbereich: 30—50 m.

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 Abrutschler!



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 ?