

Grasse Franz

# Wehrerziehung

in der

## Atus-Union

SEL

AA

1544

Lehrgang  
für  
Wehrerziehung  
in der Atus-Union

Zusammengestellt von  
Franz Grasse  
Technischer Leiter

Mitarbeiter:

Franz Mykura, Männer-Turnw. . . . . Sportl. Anregungen  
Christof Perlet, Kreisturnw. Eger . . Hindernisturnen  
Franz Gala, Fachlehrer Kosolup . . Sittl. Wehrerziehung  
Josef Jakob, Altrohlau . . . . . Signalisieren, Morsen  
Major Kmoč, Luftsch.-Kmdt, Aussig, Luftschutz

---

---

Im Selbstverlag. - - - Druck- und Verlagsanstalt, Teplitz

B: III

D-5.3-8

## Für die praktische Arbeit!

Das vorliegende Heft enthält den Stoff für die Durchführung der praktischen Arbeit für die Wehrerziehung in den Vereinen.

Infolgedessen gilt das Heft als Leitfaden für die ein- bis zweitägigen Bezirks-Wehrerziehungskurse. — Für diese Kurse wird der Kursleiter eine entsprechende Auswahl aus der Fülle des Stoffes treffen müssen und immer nur das Grundsätzliche jedes Gebietes herausheben, genügend erläutern und behandeln.

Die ganze Fülle des Stoffes kann erst bei der Durchführung des Wehrerziehungs-Jahresprogrammes in den Vereinen oder in den von uns zu organisierenden Wehrerziehungszentren verarbeitet werden.

Das **Jahresprogramm** kann erst nach dem Erscheinen der Durchführungsverordnung bzw. nach Inkrafttreten des Gesetzes und unserer Betrauung erstellt werden.

Das Heft kann aber ohneweiters als Grundlage für das Mänberturnen überhaupt verwendet werden, — als Ergänzung muß allerdings Stil- (Kunst-) Geräteturnen und Pflichtspiel dazu kommen.

In den Bezirkskursen bleiben die Stoffgebiete, die sowieso das ganze Jahr über betrieben werden, weg und es werden nur die bisher nichtgepflegten Stoffgebiete als allgemeiner Grundplan verarbeitet.

Für die **Bezirkskurse** wird folgender Grundplan vorgeschrieben:

**Samstag:** 16—18 Uhr: Geländelehre, Signaldienst.

18—21 Uhr: Sittliche Wehrvorbereitung und das Gesetz über die Wehrerziehung.

**Sonntag:** 8—9 Uhr: Ordnungsübungen.

9—10 Uhr: Das Wichtigste über das Schießen.

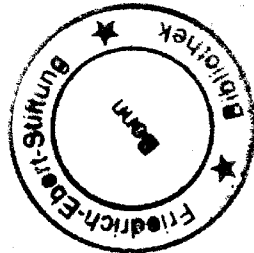
10—12 Uhr: Prakt. — Wehrsportprüfung inkl. Schießen.

13—16 Uhr: Uebungen im Gelände.

Wo mehr Zeit zur Verfügung steht, kann der Plan selbstverständlich erweitert werden.

AAOG  
1. 22. 1.

SEL | AA / 1544



# Lehrplan

## Ordnung — Disziplin

Ordnung und Disziplin ist nicht dasselbe, aber — beide Begriffe ergänzen einander, sie gehören zusammen!

Ordnung muß bei allen Uebungen jeder Art herrschen. Ohne Ordnung ist die Durchführung irgend einer Aufgabe unmöglich.

### Disziplin!

Wir stellen Disziplin in den Vordergrund!

Nur beste, freudige Einordnung in das Ganze kann nach außen hin die Wirkung auslösen, daß Staat und Arbeiterklasse mit uns als Faktor im Kampfe gegen faschistische Angriffe auf die Demokratie rechnet.

Zucht und Disziplin heißt für uns nicht Unterjochung, sondern Anleitung zu

klaren Entscheidungen,  
Straffheit und Geschlossenheit,  
Verantwortungsgefühl,  
Pflichttreue,  
Einordnen und Unterordnen,  
Durchsetzung am rechten Ort zur rechten Zeit.

Disziplin ist nicht Unterrichtsgegenstand, sondern Unterrichtsgrundsatz.

Die Militärordnung sagt: „Disziplin ist die bewußte Unterordnung des eigenen Willens unter einen höheren verantwortlichen Willen. Ist das stolze Bewußtsein des Soldaten, daß er sich ohne Einschränkung in den Dienst der Gesamtheit stellt, und daß dies menschlich gut und schön ist.“

Wir können diese Gedanken auf unsere Verhältnisse übertragen und dabei unsere Beschlüsse als den höheren Willen einer Gesamtheit auffassen. Zur Durchführung unserer Beschlüsse hat die Gesamtheit Funktionäre gewählt, welche die Beschlüsse in die Tat umzusetzen und über die Einhaltung zu wachen haben.

Disziplin hängt von der Persönlichkeit des Leiters ab! Wie er sie verlangt, so ist sie.

### Ausdrucksmittel der Disziplin:

- a) Beherrschung aller Kommandos, Erfüllung aller gestellten turnerischen und sportlichen Aufgaben, strengste Ein- und Unterordnung bei öffentlichen Aufmärschen und bei allen Veranstaltungen;
- b) Pünktlichkeit, Gewissenhaftigkeit bei allen Aktionen, insbesondere bei den wöchentlichen Uebungsabenden, Erfüllung der Pflichtstunden im Turnen und Sport;
- c) **Der wichtigste Teil** proletarischer Disziplin ist die positive Einstellung des Mitgliedes und des Funktionärs zur Organisation und deren gewählten Funktionäre. Alle einmal gefaßten Beschlüsse sind durchzuführen — eine nachträgliche Kritik daran ist absolut zu vermeiden. Kritiken dürfen nur an dem hierzu bestimmten Ort (Sitzungen, Versammlungen) laut werden, und auch da in proletarisch-positiver Form, niemals so, daß sie schädigen können.
- d) Das Verhalten zwischen Mitglieder und den von ihnen gewählten Funktionären muß von den Bestrebungen gegenseitiger Treue bis zum höchsten Einsatz getragen sein.

## Unser Gruß!

### Im Betrieb!

Vor Beginn jeder turnerischen und sportlichen Arbeit, wenn die Abteilung angetreten ist, sowie nach Abschluß dieser hat der Leiter den Verbandsgruß „Freiheit!“ abzunehmen, wie folgt:

**Leiter:** „Wir, beginnen unsere Turnstunde (Arbeit) ‚mit‘ ...

**Alle:** „Freiheit!“ (In der Achtungstellung!)

Zum Abschluß!

**Leiter:** „Wir schließen unsere Uebungsstunde ‚mit‘ ...

**Alle:** „Freiheit!“

**Leiter:** „Abtreten!“ Alle führen hierauf einen Schritt vorwärts aus und verlassen die Einteilung.

### Auf der Straße!

Begegnen sich zwei Abteilungen (Vereine) auf der Straße, so folgt immer das Kommando — „Achtung!“ — und nur die beiden Leiter grüßen mit geballter Faust.

Der Leiter hat immer an der Spitze der Abteilung zu marschieren.

**Gegenseitiger Gruß:** Auf der Straße grüßen sich unsere Mitglieder mit „Freiheit!“ und heben gleichzeitig die rechte geballte Faust. Der Gruß kann auch stumm — nur mit Heben der geballten Faust — erfolgen.

**Gruß an Zuschauer:** Wird eine Abteilung von der Masse begrüßt, dankt nur der Leiter durch Heben der geballten Faust, die Abteilung hat stramm und gut ausgerichtet zu marschieren. Bei besonderen Anlässen (z. B. im Stadion, bei Abmärschen von Massenübungen) können besondere Weisungen erteilt werden.

**Staatliche — öffentliche Aufmärsche.** Im Verkehr mit behördlichen und militärischen Personen gilt der militärische Gruß — „Heben der gestreckten rechten Hand an das Mützenschild“ — (Salutieren).

**Im allgemeinen!** Im allgemeinen muß die Erziehung der Jugend und der Mitgliedschaft dahin gehen, daß im gegenseitigen Verkehr zwischen der Mitgliedschaft von Freundschaftlichkeit und Höflichkeit und von proletarischer Achtung getragen ist. Im Verkehr zwischen Mitgliedschaft und ihren Funktionären, insbesondere den technischen Funktionären im Uebungsbetrieb, soll die Achtung betont und immer die Anrede „Genosse — Genossin“ angewendet werden.

## Ordnungsübungen

Die „Ordnung“ im allgemeinen und die nötigen Formen der Ordnung für den Betrieb müssen genau so eingehend geübt werden wie jede andere Uebungsart.

Eine Abteilung (jeder Größe) muß leicht beweglich sein, rasches sicheres Einordnen muß anerzogen, das heißt fleißig geübt werden.

Die Ordnungsübungen dienen der Anerziehung straffen Auftretens, Förderung der Disziplin, des Kameradschaftsgeistes.

Eine straff erzogene Abteilung wird bei allen Auftritten immer einen angenehmen Anblick bieten.

Ordnungsübungen sind also nicht nur Marsch- usw. Uebungen, sondern sie haben sich auf den ganzen aktiven Betrieb in jeder Form zu erstrecken. Darüber hinaus ist ein gesunder Geist anzuerziehen, der Voraussetzung für jegliches Einordnen ist.

Uebungsleiter, Vorturner und Mannschaft muß die notwendigen Formen der Ordnungsübungen und Kommandos beherrschen.

**Abteilungsordnung — Riegenordnung,** sind ein wichtiger Teil der Erziehung zur Disziplin:

Wer zu spät kommt,  
wer austreten will,  
wer neuerlich eintritt,

muß dies dem Leiter (Vorturner) melden.

## Befehl und Kommando.

Zur Durchführung von Ordnungsübungen, Bewegungen, Aktionen usw. sind Befehle und Kommandos nötig.

Durch einen **Befehl** werden sie angeordnet.

Der Befehl ist im Gegensatz zum Kommando an keinen Wortlaut gebunden und regelt meistens die Ausführung irgend eines Auftrages. Der Befehl muß eindeutig, also unmißverständlich sein. Der Leiter läßt sich den Befehl zur Kontrolle wiederholen.

Durch **Kommandos** werden Uebungen usw. zur Ausführung gebracht.

**Der Kommandant** muß „dienstfordernd“ sein, sicher und ruhig,

er muß wissen was er will. Er darf nur **Qualitätsausführung** anerkennen und unter keinen Umständen lässige, schlampige oder falsche Ausführung durchlassen.

Der Kommandant muß selbst **strammste „Achtungstellung“** annehmen, ehe er kommandiert.

Der Kommandant darf erst dann ein Kommando geben, wenn die Abteilung im **„Achtungsverhalten“** — also in absoluter Ruhe und Ordnung steht.

Jedes Kommando muß sicher und klar sein! (Wenn Richtungsveränderungen kommandiert werden, dann ist die Richtung mit dem Arm anzudeuten.)

Jedes Kommando besteht aus **zwei Teilen:**

- a) **die Ankündigung** (Aviso), die langsam und deutlich — recht langgezogen gesprochen oder gerufen werden muß;
- b) **die Ausführung**, die kurz und scharf — mitreißend gerufen werden muß.  
Z. B. Kehrt — euch:

a) „Keeehrrt“ (einen Augenblick Pause, alle Aufmerksamkeit dadurch konzentrieren) dann

b) „euch!“ Sehr kurz und scharf.

Kommandos und Befehle können außer mündlich, noch mit den Armen durch Zeichen (oder mit der Signalpfeife, oder mit beiden gleichzeitig gegeben werden.

Hat sich der Kommandant geirrt oder muß ein Kommando noch vor der Ausführung zurückgezogen werden, so geschieht das mit dem Wort „Herstellt!“

### Kommando-Uebnahme.

Wenn ein Leiter, Stellvertreter, Vorturner über eine Abteilung, die er nicht ständig führt, das Kommando übernimmt, so hat er das laut anzukündigen:

„... — Abteilung, auf mein Kommando!“

„1. Riege — auf mein Kommando!“

Worauf er dann alle weiteren Anordnungen und Befehle erteilt.

### Das Antreten

#### Das Tempo:

a) Bei dem einfachen Kommando — „Antreten!“ (Nastoupit) — wird im normalen Marschtempo schritt (d. h. flott) angetreten.

b) Wenn im Laufschrift angetreten werden soll, dann muß das befohlen werden:

„Im Laufschrift antreten — Lauff!“

„Nastoupit, Poklusem — vklus!“

**Die Formation.** Die gewünschte Formation muß angekündigt werden, z. B.:

„Zur Reihe — Antreten!“

„Im Laufschrift zur Säule antreten — Lauff!“

**Der Ort — die Richtung.** Der erste Mann (rechter Flügelmann) der Reihe oder der Säule tritt immer 5 Schritte hinter dem Leiter an.

Im Freien muß für den ersten Mann auch noch die Richtung angegeben werden, z. B.:

„Richtung, die Telegraphenstange, zur Reihe — Antreten!“

„Smër, v řad — nastoupit!“

Bei der Marschkolonne tritt der erste Mann der mittleren Säule 5 Schritte hinter dem Leiter an. (Siehe Skizzen.)

**Achtung!** Das Antreten erfolgt immer im **Achtungsverhalten** — jedes Sprechen ist unbedingt zu unterbinden. Weiters kann nicht neuerlich Achtung kommandiert werden.

Die Arme, die zur Regelung des Abstandes beim Antreten gehoben wurden, sind sofort von **selbst abzuschwingen**, wenn der Abstand in Ordnung ist.

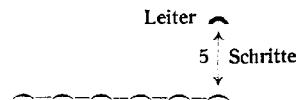
### Der Abstand

1. Wenn **„Antreten“ ohne besondere Angabe über den Abstand** befohlen wurde, dann ist immer der **„normale Abstand“** einzunehmen, d. h. seitlich und nach vorn mit **ausgestrecktem linken Arm**, Finger der linken Hand nehmen mit der Schulter des Nachbarn Fühlung durch Anstoß.
2. Wenn der Befehl lautet: **„Geschlossen zur Reihe — Antreten!“** dann wird mit **Hüftstütz** links angetreten, die Ellbogen nehmen mit dem Nachbar Fühlung.
3. Wenn aber der Befehl lautet: **„Dicht zur Reihe — Antreten!“** dann erfolgt das Antreten in der Achtungstellung (ohne irgendwelches Armheben) und Fühlungnahme mit dem Nachbar.  
(Diese Art des Antretens ist im allgemeinen nicht zu verwenden. Sie kommt nur in kleinen Turnräumen mit viel Teilnehmern in Betracht, Riegenturnen usw.)

### Die Formationen:

#### a) Die Reihen:

1. Die **„Reihe“** („řad“) — (früher Stirnreihe) — alle heben beim Antreten den linken Arm seit. Der Flügelmann schaut grad aus, alle anderen zur Richtungsnahme flüchtig nach rechts.



2. die **„Zweierreihe“** („dvojřad“) — alle in der ersten Reihe heben den linken Arm seit, der rechte Flügelmann der zweiten Reihe hebt den linken Arm vor. Alle anderen der zweiten Reihe richten sich nach vorn und rechts aus.

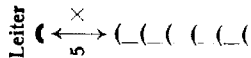


3. die „Dreierreihe“ („trojřad“) — alle in der ersten Reihe heben den linken Arm seit — die rechten Flügel-männer der zweiten und dritten Reihe heben den linken Arm vor. — Alle anderen der zweiten und dritten Reihe richten sich nach vorn und rechts aus. Der vorgehobene Arm ist gestreckt — die Fingerspitzen berühren die Schulter des Vordermannes, Daumen oben.

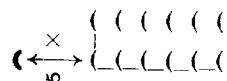


#### b) Die Säulen:

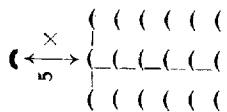
1. Die „Säule“ („zástup“). — Alle heben den linken Arm vor. — Der erste Mann steht 5 Schritte hinter dem Leiter.



2. die „Zweiersäule“ („dvojřtup“). — Alle der linken Säule heben den linken Arm vor — der erste der rechten Säule hebt den linken Arm seit — Alle anderen richten sich nach vorn und links aus. — Der erste Mann der linken Säule steht 5 Schritte hinter dem Leiter.



3. die „Marschkolonne“ („trojřtup“). — Der erste Mann der mittleren Säule steht 5 Schritte hinter dem Leiter. — Alle der mittleren Säule heben den linken Arm vor. — Die ersten der rechten und mittleren Säule heben den linken Arm seit. — Alle anderen richten sich nach vorn und zur Mitte aus.



#### Das Ausrichten

In den Reihen lautet das Kommando:

- „Nach rechts — (links) — richt euch!“ („Napravo (nalevo) vyřidit!“)  
Jeder schaut nach rechts auf den Flügelmann, welcher gradaus schaut, — die Arme werden analog wie beim Antreten ge-

hoben. — Jeder richtet sich aus, nimmt Fühlung, — die Arme bleiben jetzt oben. — Der Kommandant hat die Richtung nach-zuprüfen!

- „Gerade — schaut!“ — („Přimo hled!“) — Der Kopf wird nach vorn gewendet; die Arme werden mit leichtem Anschlag an die Oberschenkel abgeschwungen.

In den Säulen lautet das Kommando:

- „Deckt — auf!“ („Zákryt!“) — Die linken Arme werden wie beim Antreten aufgehoben, bzw. die der ersten seitgehoben, — alle decken sich nach vorn und richten sich seitlich aus.

- „Arme — ab!“ („Paže zpět!“). — Alle senken die Arme mit leichtem Anschlag an die Oberschenkel.

#### Kopfwendung zur Ehrenbezeugung

- „Abteilung rechts — (links) — schaut!“ — („Vpravo (vlevo) hled!“)  
Bei diesem Befehl muß immer die Abteilung — Gruppe — Kurs — Riege — Bezirk — angerufen werden.

- „Gerade — schaut!“ — („Přimo hled!“) — Der Kopf wird rasch in die ursprüngliche Lage gewendet.

- „Achtung!“ — („Pozor!“) — heißt nicht nur einfach gerade stehen, sondern mit viel Willenskraft größte Straffung des ganzen Körpers.

Bei Anruf: Blick auf den Leiter!

In der Abteilung: Blick gradaus!

Fersen geschlossen, Hände gestreckt seitlich an den Oberschenkeln, Kopf frei gehoben, Körper etwas vorgeneigt.

- „Ruht!“ — („Pohov!“) — heißt „ruhen“. Rechter Fuß wird leicht vorgestellt, die Arme lose auf den Rücken, Körper entspannt.

#### Sprechen ist nicht erlaubt!

Beim Marsch ist gelockertes Marschieren erlaubt. Marschordnung und Gleichschritt ist beizubehalten. — Singen.

- „Ruht — frei!“ („Pohov — volno!“) Bei diesem Kommando ist Sprechen erlaubt, die Kleider können gerichtet werden, — auf dem Marsche kann geraucht werden. — Singen. — Marschordnung und Gleichschritt ist beizubehalten.

- „Ohne Schritt!“ („Zruřit krok!“) Die Marschordnung wird beibehalten, der Gleichschritt aber aufgegeben, — die sonstigen Erleichterungen wie bei „Frei“ — nur wenn es angeordnet wird.

## Zuerst wieder Ordnung!

Nach Schluß eines Marsches „ohne Schritt“ bringt man die Abteilung vorerst in Ordnung: „Die Ersten kurzen Schritt!“ Alle Bequemlichkeiten einstellen; wenn wieder durch Gleichschritt Ordnung ist, erst dann das Kommando: „Voller Schritt!“ Der Kommandant soll niemals einem ungeordneten Haufen ein anderes Kommando geben als: „Achtung!“ Erst dann weiter!

„Abtreten!“ — („Rozchod!“) — Die ganze Abteilung macht einen Schritt links vorwärts und jeder verläßt die Einteilung. — **Aber! — Kommandant! —**

Ein Abtreten darf nur aus der „Achtungstellung“ heraus erfolgen. — Die Abteilung ist also nochmals sauber auszurichten! — Die letzte Bewegung, der letzte Eindruck muß immer gut sein.

## Wendungen

„Rechts — um!“ („Links — um!“) („Vpravo (vlevo) vbok!“)

Drehen auf der rechten Ferse, Abstoß mit der linken Fußspitze. Anstoß aus dem Schultergürtel, Arme bleiben angelegt. Nach einem Moment Pause wird der linke Fuß leicht hörbar angezogen.

„Kehrt — euch!“ („Čelem — vzad!“)

1. Auf der linken Ferse drehen — rechts abstoßen und rasches Schrägrückstellen rechts auf die Fußspitze.

2. Rasches Beiziehen des rechten Fußes.

Bei „ganzem Kommando“ wird das genau so ausgeführt mit dem kleinen Moment Pause.

„Kehrt — euch!“ beim Marsch:

Die Kommandos werden beim Niedersetzen des

linken	(rechts)	linken	Fußes gegeben.
„Kehrt“	.....	„euch“	

Der rechte Fuß schreitet nochmals mäßig vor und beim Niedersetzen des rechten Fußballens erfolgt die rasche halbe Drehung links — und mit dem Drehen wird auch schon der linke Fuß zu neuem Ausschreiten gehoben.

Der erste Schritt muß fest markiert werden.

„Kehrt — euch!“ beim Laufen:

Das „euch!“ erfolgt beim Niedersetzen des linken Fußes, dann folgt noch ein Laufschrift rechts vorwärts, erst dann mit vier

Laufschritten am Orte halbe Drehung links — l. r. l. r. — und dann mit dem linken Fuße wieder vorwärts laufen in der neuen Richtung.

## Der Marsch

Begriff: Vorwärts und rückwärts.

Marsch muß wuchtig — rauschend — mitreißend sein. Es darf kein Gehen sein.

Ruhe! Straffe Haltung! Ausdruck, etwas zu wollen, zeichnet eine gut marschierende Abteilung aus!

Kommando: „**Marschieren — marsch!**“ („Pochodem — vchod!“) Die Abteilung muß bei „Marschieren“ scharf konzentriert sein, neigt sich leicht vor, erster Schritt fest markiert.

„**Kurzer — Schritt!**“ („Zkráttit — krok!“) ist ein mäßiger Stampfschritt von etwa 30 cm Länge.

„**Voller Schritt!**“ („Plný — krok!“) Kommando auf den **linken Fuß** — rechts noch ein kurzer Schritt, dann links voll heraus.

Marschordnung: Nie darf eine Marschformation sich nach den Seiten öffnen. Die Abteilung muß immer dicht geschlossen bleiben.

Funktionär, **dulde das nie!** Es ist unbedingt verboten, breit offen zu marschieren.

„**Laufen — lauft!**“ („Poklusem — vklus!“) (Laufen: Arme beugen!)

Aus dem Marsch: Jedesmal beim Niedersetzen des **linken Fußes** — der rechte Fuß macht dann noch einen Schritt vorwärts, der zugleich als Absprung gilt, dann folgt der erste Laufschrift links.

Aus dem Lauf marschieren: „**Marschieren — marsch!**“

wieder jedesmal auf den **linken Fuß** kommandieren; es erfolgt dann noch ein Laufschrift rechts und dann Marschschritt links vorwärts — fester Schritt!

„**Halten — halt!**“ („Zastavit — stát!“)

linker Fuß	rechter Fuß	linker Fuß
„Halten“	.....	„halt!“

Es folgt dann noch Vorschrift rechts und kurzes rasches Schlußstellen links in die Achtungstellung.

Halten aus dem Lauf: „**Halten — halt!**“

linker Fuß	rechter Fuß	linker Fuß
„Halten“	.....	„halt!“



Es folgen dann noch drei kurze bremsende Laufschrirte — r. l. r. — und kurzes Schlußstellen links in die Achtungstellung.

**„Der Erste — halt!“** „Erste Reihe — halt!“

ist anzuwenden, wenn eine geschlossene dichte Aufstellung erfordert wird.

### **Knien**

wird angewendet, wenn eine Abteilung rasch gegen Sicht gedeckt werden soll, — um Unordnung zu verhindern muß es einheitlich ausgeführt und deshalb auch geübt werden.

a) aus dem Stand:

**„Knien — kniet!“**

Es wird auf das rechte Knie niedergekniet, — der linke Fuß schreitet so weit vor, daß der linke Unterschenkel senkrecht steht, — die linke Hand kommt auf das linke Knie, die rechte Hand wie bei der Achtungstellung an die Hosennaht.

b) aus dem Marsch:

<b>Links</b>	<b>rechts</b>	<b>links</b>	<b>rechts</b>	<b>links</b>
„Knien“	.....	„Kniet!“	Schritt rechts	Vorschreiten links und knien rechts zugleich

**Setzen!** Die gleiche Befehlsgebung wie beim Knien.

**Legen!** Die gleiche Befehlsgebung wie beim Knien — auf dem kürzesten Wege, durch einen flüchtigen Liegestütz in das Liegen auf dem Bauche, — wenn der Abstand zu gering ist, dann ist mit einer Achtdrehung links niederzufallen.

### **Befehle durch Armzeichen (Povely znamením paží.)**

Außer mündlichen (gesprochenen) Befehlen und Kommandos gibt es in der Wehrausbildung auch eine Anzahl Befehle durch Zeichen, Pfiife mit der Signalpfiife.

Bei Geländespielen und Uebungen, wenn die Gasmaske aufgesetzt ist, wenn man wegen großen Entfernungen einen mündlichen Befehl nicht hören könnte oder, wenn es notwendig ist, einen Befehl in aller Stille zu geben und durchzuführen, dann kommen Befehle durch Armzeichen in Betracht.

Befehle durch Armzeichen werden entweder mit einem oder mit beiden Armen (Gewehr, Säbel, Fahnen) gegeben. In der militärischen Ausbildung werden folgende Zeichen angewendet:

**„Achtung!“** („Pozor!“). Rechter oder linker Arm in Hochhalte. — Das heißt Achtung — aufmerksam sein, — wenn es

eine geschlossene Formation angeht, dann ist die Achtungstellung einzunehmen. Alle Unterführer heben zum Zeichen ihrer Aufmerksamkeit ebenfalls einen Arm und schauen auf den Befehlshaber.

**„Marsch!“** („Vchod!“) oder

**„Vorwärts!“** („Vpřed!“) Hochheben eines Armes und rasches Vortiefsenken in der gewünschten Richtung.

**„Laufen!“** („Poklus!“). Arm mit geballter Faust in die Stoßhalte heben und einigemal rasch hintereinander in die Hochhalte stoßen.

**„Schritt!“** („Krok!“) Uebergang aus dem Laufen ins Marschieren — Arm mit geballter Faust schulterhoch heben und einigemal langsam seitwärts strecken.

**„Richtung ändern!“** („Změnit směr!“) während des Marsches — Arm in die neue Richtung heben und ihn so lange so halten, bis die Abteilung in die neue Richtung geht.

**„Gegenzug!“** („Protichod!“). Arm hochheben und über dem Kopfe einen Kreis beschreiben und die Gegenrichtung andeuten.

**„Halt!“** („Stát!“). Arm hochheben und schnell tiefsenken.

**„Nieder!“** („K zemi!“). Arm hochheben — Handteller vorn — und vortief abschwngen mit leichtem Rumpfvorbeugen.

**„Auseinander!“** — **„Schwarmlinie!“** („V rojnici!“). Beide Arme werden vor der Brust gekreuzt und rasch seitschlagen.

**„Antreten!“** („Nastoupit!“). Arm hochheben! (Achtung!) Dann beide Arme in die Seithalte und mit einem leichten Bogen nach aufwärts langsam vor der Brust kreuzen.

**„Nicht verstanden!“** („Nerozumím!“) Arm hochheben und vor dem Gesicht nach beiden Seiten hin- und herschwingen.

Bei größeren Entfernungen werden die Zeichen vom Befehlshaber und den Unterführern bzw. der Mannschaft wiederholt.

### **Befehle mit der Signalpfiife (Povely píšťalkou.)**

Bestimmte Befehle können auch mittels Pfiife gegeben werden, wenn es infolge großer Entfernung oder großen Lärmes nicht möglich ist, mündlich zu befehlen.

**„Achtung!“** („Pozor!“) Langer Pfiif! Jeder Unterführer wendet sich zum Befehlshaber und hebt den Arm hoch zum Zeichen, daß er den Befehl verstanden hat.

- „Marsch!“ („Vchod!“) oder
- „Halt!“ („Stát!“) — ein langer und ein kurzer Pfiff.
- „Fliegeralarm!“ („Letecký poplach!“) . . . . . eine Reihe kurzer Pfiffe.
- „Ende des Fliegeralarmes!“ (Konec leteckého poplachu!“) — — — — — einige lange Pfiffe.
- „Feuer einstellen!“ („Palbu zastavit!“) . . . — . . . — . . . — . . . — drei kurze und ein langer Pfiff einigemal wiederholen.

## Vorschriften

für die Organisierung der Teilnehmer größerer Treffen, Manifestationen, Festzügen und Aufmärschen.

Sämtliche Teilnehmer, auch Kinder, Frauen, Gäste, die teilnehmen, sind in einfache, geschlossene Hundertschaften zu gliedern. Zu diesen Hundertschaften ist ein Führer und ein Stellvertreter (bzw. Gehilfe) einzuteilen. Beide betreuen die Hundertschaft und halten sie in Ordnung.

Die aktive Mannschaft und die Turnerinnen sind in durchorganisierte Hundertschaften zu gliedern. Es sind drei Zugs- und ein Hundertschaftsführer einzuteilen. Bei den Turnerinnen nur weibliche Kommandanten.

Für besondere aktive Zwecke sind auch die Züge in Zehnerschaften mit Zehnerschaftsführern zu gliedern.

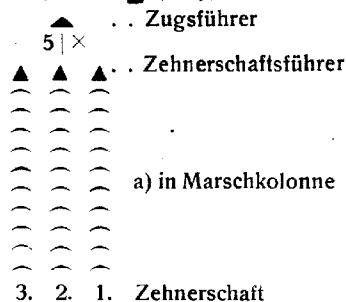
Bei Aufstellungen auf Plätzen richtet sich der Abstand von Mann zu Mann (Antretungsart) nach den gegebenen Platzverhältnissen.

In der Marschkolonne darf nur mit normalem Abstand — das ist nach jeder Richtung eine Armlänge — marschiert werden. **Den Führern und allen Funktionären wird neuerlich zur Pflicht gemacht, jedes Auseinanderflattern (seitlich und in der Bewegungsrichtung) und jedes lockere Marschieren energisch zu unterbinden!**

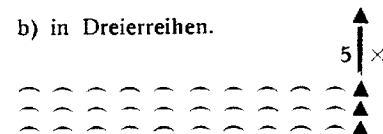
Bis zum Bezirk kann in der normalen Marschkolonne marschiert werden.

Vom Kreis angefangen ist in der doppelten Marschkolonne — d. h. in Sechserreihen — zu marschieren.

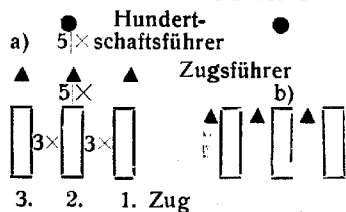
## Der Zug (Čety)



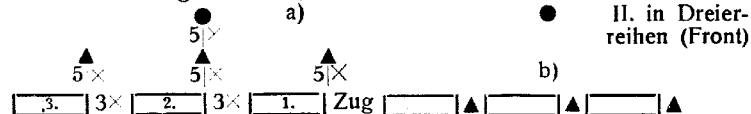
Im „Zug“ treten die Zehnerschaften in Säulen nebeneinander an, so daß die erste Dreierreihe aus den Zehnerschaftsführern besteht.



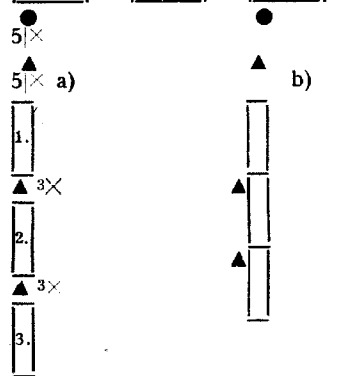
## Die Hundertschaft



I. in „Masse“ (Block - sraz).



II. in Dreierreihen (Front)



III. in Marschkolonne

- a) in Zügen (offen)
- b) geschlossen

- a) beim Antreten
- b) Die Zugsführer, nach der Kommandoübernahme durch den Hundertschaftsführer, eingetreten (Abstände in Schritten ×)

Der **Bezirk** besteht aus allen Hundertschaften des Bezirkes. Abstand zwischen den Hundertschaften nach jeder Richtung 5 Schritte.

Möglichkeiten: Hundertschaften nebeneinander und hintereinander. Siehe: I., II.

Der **Kreis** besteht aus seinen Bezirken. — Abstand zwischen den Bezirken 8 Schritte.

Die **Union** besteht aus ihren Kreisen. — Abstand zwischen den Kreisen 10 Schritte.

Die Aufstellungsart (siehe I., II., III.) bestimmt der Kommandant.

**Kommandant** ist der jeweilige technische Leiter (Bezirk-, Kreis-, Union) bzw. der von ihm Beauftragte.

**Hundertertschaftsführer** sind die Gruppenturnwarte bzw. die vom technischen Leiter des Bezirkes Beauftragten.

**Zugsführer** werden vom Gruppenturnwart, eventuell vom technischen Leiter des Bezirkes bestimmt, ebenso **Zehnerschaftsführer**.

Zu II. Wenn die Hundertschaft geschlossen in Dreierreihen antritt, treten die Zugsführer 2 und 3 hinter der Spitze ihres Zuges an.

## Kommando

Bei Uebungen in der Hundertschaft, ebenso beim „Bezirk“, „Kreis“ und „Union“, ist das Kommando geteilt (siehe Kompagnie-[Rotten-] Exerzieren). Es gibt direkte Kommandos des Hundertschaftsführers, die unmittelbar von Allen auszuführen sind, es gibt aber auch Befehle, die erst durch Kommandos der Zugsführer in die Tat umgesetzt werden. Z. B.:

Hundertertschaftsführer: „1. Hundertschaft auf mein Kommando!“  
„Antreten in Masse!“

2. Zugsführer: „2. Zug — in Marschkolonne — Antreten!“  
Der Zugsführer stellt sich 5 Schritte hinter dem Hundertschaftsführer auf und es erfolgt nun das Antreten.

1. Zugsführer: „1. Zug — in Marschkolonne — Antreten!“  
Der Zugsführer stellt sich entsprechend rechts vom 2. Zug auf, der linke Mann der ersten Dreierreihe nimmt sofort die 3 Schritte Abstand vom 1. Zug.

3. Zugsführer: „3. Zug — in Marschkolonne — Antreten!“  
Der Zugsführer nimmt entsprechend links vom 1. Zug Aufstellung, der rechte Mann der ersten Dreierreihen nimmt den Abstand vom 1. Zug.

## Das Ausrichten I

Der Hundertschaftsführer befiehlt „Zugsführer, eintreten!“ und kommandiert: „Nach rechts — richt euch!“ Worauf sich alles nach dem 2. Zug auszurichten hat. Jeder Zugsführer kontrolliert seinen Zug; ist sein Zug in Ordnung, tritt er wieder ein. Der 1. Zugsführer kontrolliert die Richtung der ersten Reihen aller Züge nach rechts.

Der Hundertschaftsführer kontrolliert ebenfalls die Richtung und kommandiert dann: „Gerade schaut!“

Sollen in der Hundertschaft Bewegungen ausgeführt werden, so fallen unter das Kommando des Hundertschaftsführers alle Bewegungen, die von „Allen“ gleichzeitig auszuführen sind. Hingegen Formationsveränderungen, die von den Zügen erst nacheinander ausgeführt werden (oder werden können), „befiehlt“ der Hundertschaftsführer, und die Kommandos dazu werden von jedem einzelnen Zugsführer gegeben.

Z. B.: Aus der **Marschkolonne** soll **zur Masse** aufmarschiert werden.

Hundertertschaftsführer: „Zur Masse — links!“

Sofort springt der 1. Zugsführer entsprechend von seinem Zug weg und kommandiert: „1. Zug — links schwenken!“ Am Aufstellungsplatz angekommen: „Halten — halt!“ worauf sofort selbsttätig die erste Richtung im Zug zu nehmen ist.

Wenn der 2. Zug, der weitermarschiert ist, auf den entsprechenden Abstand anmarschiert ist, kommandiert der Zugsführer: „2. Zug — links schwenken!“ Der Zug marschiert in 3 Schritten Abstand links neben dem 1. Zug, dort „Halten“.

Ebenso der 3. Zug.

Diese Art des Aufmarsches und der Kommandoführung wird bei großen Manifestationsaufstellungen aus den anmarschierenden Kolonnen heraus immer wieder vorkommen. Es soll dann nicht fortgesetzt hin- und hergeschoben werden, sondern der oberste Kommandant hat den Aufstellungsplatz sicher auszuwählen, er gibt dann den Befehl und alle Züge, Bezirke, Kreise haben auf das Kommando ihrer Führer stramm und planmäßig mit den richtigen Abständen in die Aufstellung einzumarschieren. Mit dem letzten „Halt!“ muß die Aufstellung grundsätzlich richtig stehen, es darf nur noch die scharfe Richtung notwendig sein, die dann befohlen werden muß.

Franz Grasse, techn. Lei. er.

# Gymnastik - Körperschule - Freiübungen

## Forderung an die Techniker:

1. Einwandfreie Kenntnis der Grundformen:
  - a) Turnsprachlich,
  - b) Ausführung.
2. Hundertprozentige richtige Ausführung, um die beabsichtigte Wirkung zu erreichen; genügende Ermüdung (ntemals Erschöpfung).
3. Kenntnis einer geschickten Methode, um zwangsläufig die Grenzen der Bewegungsmöglichkeit zu erreichen.  
Ziel: Totalität — Mitwirkung des ganzen Körpers.
4. Kenntnisse für die Uebungsauswahl für den regelmäßigen Betrieb.

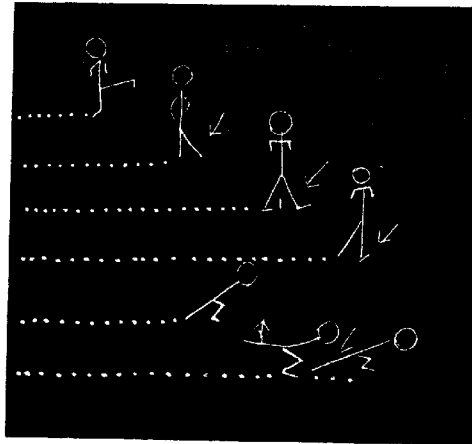
## Grundformen:

Bei den Grundformen muß von vornherein (vom Kind und Erwachsenen) die richtige Ausführung, die richtige Haltung, volle Kraftleistung verlangt werden.

Voraussetzung: Beherrschung durch den Techniker.

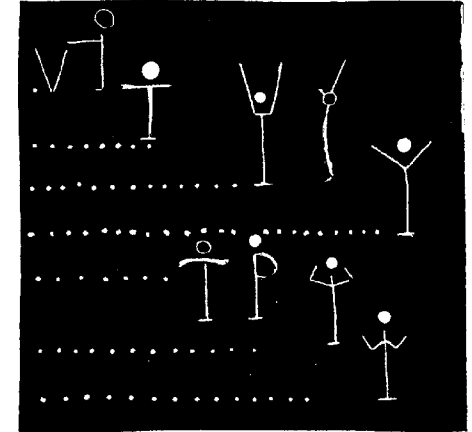
## Beine:

- Spreizen . . . . .
- Stellen . . . . .
- Schreiten . . . . .
- Treten . . . . .
- Ausfall . . . . .
- Auslage . . . . .



## Arme:

- Vorhalte . . . . .
- Seithalte . . . . .
- Hochhalte (Blick!) . . . . .
- Schräghalte . . . . .
- Schlaghalte . . . . .
- Nackenhalte . . . . .
- Beugehalte . . . . .



## Die Hochhalte:

**Haltung:** Die Arme leicht geöffnet und so weit als möglich hinter die Ohren zurückdrücken. Die Hochhalte ist eine unwillkürliche Atemübung und es ist zweckmäßig, immer ein Einatmen damit zu verbinden; sie bewirkt weiter eine starke Streckung des ganzen Körpers und Hebung des Brustkorbes. Die Hochhalte sollte zu dem ständigen Uebungsschatze des Turnwartes gehören, denn dieselbe leistet durch die oben kurz genannten Eigenschaften eine bedeutende Hilfe für die Erziehung zu guter Haltung und vermehrt die Beweglichkeit der Schultergelenke und Schulterblätter.

**Unbedingte Forderung:** Zu jeder Hochhalte muß der Kopf leicht in den Nacken zurückgelegt und der Blick nach oben (auch zur Haltungskontrolle) auf die Hände gerichtet werden.

## Die Seithalte:

- a) Mit Risthalte — grundsätzlich,
  - b) mit Kammhalte der Hände — muß angegeben werden.
- Langsames Ausbreiten der Arme aus der Vorhalte in die Seithalte kann ebenfalls, weil brustweidend, als gute Atemübung verwendet werden. Welche Halte ist vorzuziehen? Die Risthalte oder die Kammhalte? Die **Kammhalte!** Die Kammhalte bewirkt eine starke Drehung des Oberarmes und dehnt die Brustmuskeln bedeutend mehr als die Risthalte. (Die ausgiebige

Wirkung der Kammhalte kann man sofort erkennen, wenn man die Hände einigemal aus der Rist- zur Kammhalte dreht.) Auch bei der Seithalte müssen die Arme weit zurückfedern. Um dies zu erreichen, müssen die Brustmuskeln leicht dehnbar sein. Die Dehnbarkeit dieser Muskeln fördern wir wieder durch ausgiebige Dehnungs- und Lockerungsübungen. Seitfedern aus der Vor- oder Schlaghalte ist sehr zu empfehlen.

#### **Spreizen:**

Spreizübungen sind wertvoll für die Hüft-, Bein- und Bauchmuskeln.

Vorspreizen kann man fast bis zur Waagrechten (das Einknicken des Standbeines muß aber vermieden werden).

Seitspreizen geht im allgemeinen nicht so hoch; wichtiger als die Höhe ist hier, daß Rücken und Bein einen schönen Bogen machen, das heißt, daß das Bein etwas nach hinten gespreizt werden soll.

Rückspreizen ist zum Teil schon als Rückenübung anzusehen, es ist am besten mit Vorhochschwingen zu verbinden.

#### **Zur Klarstellung des Stellens, Schreitens, Tretens:**

Der Unterschied zwischen den drei Bewegungen ist noch nicht überall ganz klar. Eine Klarstellung ist aber nötig, weil in Festübungen oder in Uebungsbeispielen aus Turnbüchern eine dieser Bewegungen vorkommen kann und eine Falschausführung leicht möglich ist.

1. Beim Stellen, zum Beispiel **Vorstellen** links, bleibt das Körpergewicht auf dem rechten Bein, das linke Bein wird auf den **Kleinzehe**rand vorgestellt, die Ferse etwas nach einwärts, also nach rechts, gedreht, von den Zehen bis zur Hüfte ist das Bein gestreckt und die Muskeln sind gespannt.
2. Beim **Vorschreiten** ist das Körpergewicht auf beiden Beinen, beide Füße stehen fest auf.
3. Beim **Vortreten** wird das Körpergewicht auf das vortretende Bein übertragen, das hintere Bein ruht nur noch ganz leicht auf der Zehenspitze, der ganze Körper ist fein nach vorn durchgezogen.
4. Das Stellen, Schreiten oder Treten geschieht immer mit hohem Anschwingen (Anspreizen) des betreffenden Beines. Stellen, Schreiten, Treten sind lautlos auszuführen.

#### **Ausfall:**

Ausführung: Entsprechendes Spreizen und lautlos niederfallen, mit einem kurzen Wippen den Fall aufhalten.

Der Ausfall ist eine vorzügliche Beinübung, aber nur dann, wenn er wirklich weitausgreifend und dehnend ist.

Grundsatz ist: **Leicht, leise, locker.**

Weiters gilt auch hier der Grundsatz, daß Bewegung besser als Halte ist. Als Beinübung wirkt der Ausfall besonders gut als Steigerungsform, also:

Beginn mit einem kurzen Seittreten und leichtem Kniewippen, sofort zurück und wieder Spreizen und einen wippenden Ausfall mit demselben Beine, nur etwas weiter, und so fort, bis der Ausfall weit und dehnend geworden ist, das heißt bis das Gesäß über die Ferse des Ausfallbeines kommt.

Das gleiche gilt von der Auslage.

#### **Was muß nun der Turnwart können,**

um alle diese Halten von allen richtig zu erreichen, ohne viel herumzureden und herumzurichten an denjenigen, die es nicht gut machen, ohne sich zu ärgern, ohne eventuell gar zu schimpfen?

1. Mit einem Blick übersehen, was falsch ist und warum es falsch gemacht wird.
2. Sofort die richtige Methode wissen, mit der er die richtige Ausführung erreicht bzw. zwangsläufig erreichen muß. (Er darf also nicht schimpfen oder bloß ermahnen, wenn er sieht, daß beispielsweise die Seithalte nicht richtig gemacht wird, sondern er läßt sofort zwanzigmal Seitfedern ausführen, und dann wird es gewiß gehen.)
3. Soll der Turnwart seinen Leuten immer wieder mit wenigen Worten Wert und Wirkung einzelner Uebungen erklären, damit unsere Turner, Turnerinnen und Kinder nach und nach zu bewußt Körperkulturtreibenden erzogen werden. Er soll seinen Leuten eigentlich nichts lernen, sondern soll durch Zusammenarbeit helfen, gesunde und damit schöne Körper zu formen.

#### **Bewegung:**

Heben — langsam, zügig, mindestens in zwei Zeiten.

Schwingen — rasche Bewegung in einer Zeit.

Schlag — Druck — Zug Spannung — Lockerung.

## Übungsaufgaben — Übungsauswahl I

**Ziel:** Durcharbeitung des ganzen Körpers zur Allseitsausbildung.

Der Koch, der eine Speise kochen soll, muß wissen, welche Grundstoffe verwendet werden müssen, und muß die Grundstoffe kennen.

Der Übungsleiter hat die Aufgabe, den ganzen Körper durchzuarbeiten.

Dazu brauchen wir leicht übersichtliche Anhaltspunkte für die Übungsauswahl (ohne Uebersicht keine zielklare Arbeit, nur ein Herumtasten).

### Schema der 7 Punkte

**Hauptgesichtspunkte** für den Ansatz der Körperschule:

1. Füße — Fußübungen sehr wichtig, Gewölbekräftigung.

2. Hüftgelenk — Becken.

**Übungen für das Hüftgelenk und seine Muskeln.**

Alle Übungen, die das Hüftgelenk tüchtig in Anspruch nehmen, wie Gehen, Laufen, Springen, Steigen, Hockübungen an den Geräten usw. (Die richtige Einstellung des Hüftgelenkes wird oft dadurch verhindert, daß Muskeln an der Rückseite gekürzt sind oder daß das Hüftgelenk steif ist; die betreffenden Muskeln müssen daher gedehnt werden und geschmeidig machende Übungen sind anzuwenden.) Von der Geschmeidigkeit der Hüftgelenke hängt zum Großteil gefällige Bewegung ab. Hüftbewegung ist unseren Frauen iast gänzlich verlorengegangen.

3. Wirbelsäule:

**Übungen für die Wirbelsäule und ihre Muskeln.**

Die Wirbelsäule kann man beugen, strecken, drehen, drehbeugen, kreisen, alle fünf Bewegungen gehören zu den wichtigsten Rumpfübungen und dürfen in keiner Turnstunde fehlen. Der Schmeidigung der Wirbelsäule dient das Beugen und Drehen, der Kräftigung das Senken.

Die Beugung ist vielseitiger und wertvoller, weil Geschmeidigung und Kräftigung damit verbunden sind.

Die Wahrscheinlichkeit der richtigen und wirkungsvollen Ausführung vieler Rumpfübungen, besonders des Rumpfdrehens, ist im Knien, Sitzen (Liegen) größer als im Stehen, ist daher vorzuziehen.

4. Schultergürtel:

**Übungen für den Schultergürtel.**

Besondere Übungen für den Schultergürtel sind ebenfalls sehr nötig. Steife Schultern geben den Ausdruck der Unbeholfenheit (siehe Drehungen, Rückschauen usw.). Herabhängende Schultern geben ein Bild nachlässiger Haltung und behindern ein ausgiebiges Durchlüften der Lungen. Schließlich sind aber alle Übungen, die für die Beweglichmachung des Schultergürtels verwendet werden, zum Teil auch Übungen, die die Rücken-, Brust- und Zwischenrippenmuskeln kräftigen.

Alle Übungen, die das Schultergelenk tüchtig in Anspruch nehmen: Heben, Senken, Rollen, Kreisen, Armschwünge, Federn, Liegestütz.

5. Vorderseite — Bauchmuskelübungen — Brustmuskelübungen:

**Übungen der Vorderseite für die Verbinden zwischen Becken und Brustkorb.**

Die Kräftigung der Bauchdecke gehört ebenfalls zu den wichtigsten Aufgaben. Hierher gehören alle Bauchmuskelübungen. Auch das Rumpfdrehen ist zum Teil eine Bauchmuskelübung, weil durch das Drehen die schrägen Bauchmuskeln gekräftigt werden.

**Bei der Einstellung (Grundstellung) des Körpers muß es also heißen:**

Wirbelsäule strecken, Kopf hoch tragen, Schultern frei hängen lassen, die Arme hängen frei herab. Eine schöne Grundstellung erreichen wir durch ausgiebige Schmeidigung und Kräftigung der Rumpfmuskulatur, nicht aber dadurch, daß wir verlangen: Bauch hinein, Brust heraus, Schultern zurück.

Das Endziel und der Erfolg gewissenhaft betriebener Rumpfübungen ist ein wohlgeformter Körper und durchgebildete Muskulatur, richtige Einstellung (gute Grundstellung), natürliche Haltung und Freiheit der Atmung.

Allseitige Rumpfübungen, sei es nun an den Geräten oder in Form von Trainings- und Lockerungsübungen, müssen zu dem ständigen Übungsschatze eines jeden Turnwartes aller Abteilungen gehören. Wenn der Turnwart einmal den Wert und die Notwendigkeit dieser Übungen kennen und schätzen gelernt hat, ist es ein Leichtes, in den Turnstunden frei zu schaffen; große Vorbereitungen sind dazu nicht nötig, er braucht keine 16zeitigen Übungsgruppen sich vorzubereiten, sondern nur ein-

fache Schulformen (Lebensformen, Spielformen), aber in vielfacher Wiederholung zu verwenden. Der Turnwart braucht sich nur vor Augen zu halten, daß der Körper von unten bis oben durcharbeiten ist, und er wird jederzeit das richtige für seine Schüler finden.

#### 6. Lauf und Sprung:

Stärkung der Organkraft (Lungen — Herz).

Als aktive Atemübungen. (Was gehört hierher?)

Alle Übungen, welche die Lunge zur vermehrten Arbeit, zur umfangreichen Atmung zwingen.

#### 7. Passive Atemübungen:

Willkürliches tiefes Ein- und Ausatmen (in frischer Luft), wobei die größere Betonung auf das Ausatmen zu legen ist (fest blasen).

### In jeder Übungsstunde

müssen diese 7 Punkte irgendwie verarbeitet werden, weil dann

1. das Ziel weitgehend erreicht wird,
2. die Stoffauswahl einfach ist.

#### Zur Übungsänderung:

Die Übungsformen aller 5 Punkte können in folgendem Verhalten ausgeführt und damit ungemein mannigfaltig und abwechslungsreich gestaltet werden:

im Stand	weilers: <b>schwunghaft</b>
in der Bewegung vom Ort	<b>zügig — straff</b>
im Knien	<b>locker — entspannt</b>
im Sitzen	<b>federnd — wippend</b>
im Liegen	

#### Die Arbeitsweise:

Uebe einfach, ohne Künstelei, natürlich

1. die Einzelformen der 5 Punkte als Training ausgiebig durch,
2. zu Schulungs- und Gewöhnungszwecken (Festübungen) auch „Serien“.

Serienschema: a — b — c

#### Beispiel:

- a) 1. Heben in den Zehenstand mit federndem Seitsschwingen der Arme.

2. Rückbewegung.

3.—8. Wiederholungen.

- b) 1. Tiefes Kniebeugen, die Hände stützen zwischen den geöffneten Knien auf dem Boden.

2. Rückbewegung.

3.—8. Wiederholungen.

- c) Soll immer Bewegung vom Ort sein — die Bewegung in den Raum tragen:

1.—4. Vier Schritte vorwärts gehen.

5.—8. Vierteldrehung links mit vier Federhüpfen am Orte.

1.—8. Noch dreimal wiederholen.

Steigerung zu: A — B — C

a) ein einfaches Motiv . . . 8 Zeiten lang — auch 16 Zeiten,

b) ein Kontra-Motiv . . . 8 Zeiten lang — auch 16 Zeiten,

c) ein Bewegungsmotiv (vom Ort) 16 bzw. 32 Zeiten.

Reihenfolge: a — 8 Zeiten,

b — 8 Zeiten,

a — 8 Zeiten,

b — 8 Zeiten,

c — 32 Zeiten, genau so lang wie a-b-a-b.

Steigerung: In der Regel das Grundmotiv a—b—c in Kraft oder Übungsumfang im Raum steigern bis total.

Gesamtfolge: a — b — a — b — c

A — B — A — B — C hintereinander.

#### Akurateesse durch den Leiter und in der Ausführung:

Der Leiter muß sehen lernen, darf schlampige, faule, nachlässige Ausführung nicht dulden.

Er muß schlechte Ausführung sofort durch neuerliche Übung ausmerzen. Er muß die Uebenden durch seine Arbeitsweise, durch gegenseitige Vorführungen zweier Gruppen zur Erkenntnis von guter und schlechter Ausführung erziehen.

Die Übungen dürfen kein bloßes Nachmachen sein, sondern jeder Uebende soll sie aus sich heraus schaffen lernen.

#### Zur Leitung:

Gut erklären, gut zeigen, langsam in den Bewegungsgang einführen.

Durch Zuruf unterstützen.

Taktilhilfsmittel nicht unangenehm laut, sondern diskret verwenden.

**Unbedingte Ruhe, Aufmerksamkeit** und **eisernes Stillstehen** nach jeder Uebung durchsetzen!

## Wehrturnen (Perlet)

### Tiefengliederung:

- I. Vorbereitende (flotte einleitende) Uebungen.
- II. Leistungen.
- III. Bewegungs- und Kampfspiele.

#### I. Als vorbereitende Uebungen im Wehrturnen

können die meisten allgemeinen vorbereitenden Uebungen der Körperschule des Männerturnens verwendet werden. Eine kleine Auswahl zur Andeutung (bekannte Formen):

1. Laufen auf der Umzugsbahn — der Reihe nach „Bank“ stellen und darüberspringen.
2. Im Paar: Erster stellt „Bank“, zweiter springt darüber, im raschen Wechsel über die Saallänge oder auf der Umzugsbahn.
3. In derselben Art Bockspringen.
4. Im Paar: Erster verflucht die Hände auf dem Rücken, zweiter steigt mit einem Fuß in die Hände des ersten und springt mit einem Grätschsprung über ihn hinweg — fortgesetzter Wechsel.
5. Auf der Matte: Rollen jeder Art, Hechtrollen.
6. Ueberschläge jeder Art (mit und ohne gegenseitiger Unterstützung und Hilfe) Ueberschlagrollen, Radschlagen, Bodenkippe usw. usw.
7. Handstände, Ringen.
8. Zieh- und Schiebekämpfe usw.

#### II. Leistungsturnen:

Die mannigfaltigen Uebungen des sogenannten natürlichen Geräteturnens, bei dem das Gerät meist als Hindernis, welches zu überwinden (Kriechen, Klettern, Springen, Schwingen) ist.

Alle Seit- und Hintersprünge am Pferd, Barren, Kasten, Tisch, Bock, Sturmлаufbrett. Formen: Erarbeitung bis zu Hurtigsprüngen,

Stafetten, Wettkämpfe usw. Erschwerungen durch Verstellen des Gerätes (höher — weiter — Kombinationen usw.).

Zieh- und Schiebekämpfe auf den Geräten.

Heben und Tragen in allen möglichen Formen: Geräte, Gewichte, Lasten, Personen. (Strecke — Stafette usw.) Huckepackstafetten usw.

Klettern, Springen an der Bretterwand, Kriechen durch Hindernisse. Gerätetil- (Kunst-) Turnen in allen Stufen.

### III. Bewegungs- und Kampfspiele:

Die Wettspiele (Pflichtspiele): Faustball, Handball, Raffball, Lauf-, Kampf- und Geländespiele: Ausbrechen, Mattenstürmen, Schanzenstürmen, Kampf um den Stab, Tauziehen in verschiedenen Formen.

Siehe Beispiele im vorliegenden Heft.

## Sportliche Anregungen (Mykura)

### Die Laufschiule

**Vorbereitung:** Lockerung der Wirbelsäule, Rumpfübungen.

Laufstellung — Beine parallel.

Armhaltung — (Gleichgewicht und Schwung) Winkel gebeugt, Finger leicht geöffnet.

Fersenheben, Knieheben — Beinstreckmuskel, Beinschwingen, Liegestütz, Zehen stärken.

Beugemuskel — Bauchmuskelübungen, Knieanreißen.

#### Der Kurzstreckenlauf bis 400 Meter:

400 Meter 60 Sekunden (24 Kilometer pro Stunde).

100 Meter 11.2 Sekunden (32 Kilometer pro Stunde).

Je schneller die Bewegung, desto größer der Verbrauch an Sauerstoff (Atemschulung).

Laufkunst — schnell und leicht Muskel zusammenziehen.

Schrittlänge nach Körpergröße (früher Tretstil — Trippeln), heute Schreitstil — kleine Sprünge.

**Der Tiefstart** — Auf die Plätze: Locker entspannt sitzen, näherer Fuß eine Fußlänge, zirka 30 cm, von Startlinie, zweiter Fuß (Knie bei Ferse des ersten Fußes).

Fertig: Tief Atem ziehen, aufrichten, spannen.

Schuß: Körper durch kräftiges Strecken beider Knie vorwärts-



bewegen. Hinteres Bein hebt sich zum Startschritt, welcher kurz sein muß. Anfangs Stampfschritte, erst bei zirka 30 Meter ist der Körper aufgerichtet. Bei 30 Meter zweiter, bei 60 Meter dritter Atemzug, bis Ziel laufen, dann ausatmen.

Ziellauf: Nicht springen, sondern durchlaufen. Die Brust wird gewertet — Schulter vordrücken.

**Mittelstrecken:** 800 Meter — 2.01.6 (15.2 km pro Stunde).

1500 Meter — 4.04.5 (16.2 km pro Stunde).

Start nebensächlicher, anfangs Tretstil, dann große weite Sprünge. Fuß setzt immer mit der Ferse auf und wird über den Ballen bis zur Zehe abgerollt. Ballenlauf ist ungeeignet. Oberschenkelarbeit pflegen. Oberschenkel hochschwingen, Unterschenkel vorschwingen — Raum greifen.

Taktik des Laufes wichtig — entweder die ganze Strecke gleichmäßig laufen oder erst vor Ziel durch schnellen Lauf aufholen.

Atmung pflegen, auf 3 bis 4 Schritte ausatmen, Lunge auspressen, bis Lufthunger eintritt, Mund öffnen, dann Mund schließen, durch Nase einsaugen.

**Langstrecken** — siehe Mittelstrecke. Leichte Raum greifende, mittelschnelle Schritte.

**Die Stafetten:** Der Wechserraum 20 Meter, 10 Meter vor und 10 Meter nach Marke. Die Uebergabe: Bis 4 Meter den Läufer anlaufen lassen, dann ziehen und erst bei 18 Meter übernehmen. Gewöhnliche Uebergabe rechts zu links: Geschwindigkeit des ankommenden Läufers taxieren. Jede Mannschaft in eigener Bahn.

**Laufspiele:** Diebschlagen, Foppen und Fangen, Lustige Hindernislaufstafetten. Keulenaufstellen usw.

## Das Werfen

**Vorbereitung:** Geschmeidigkeitsübungen, Widerstandsübungen zu Paaren, Sprungtechnik und Schocktechnik ohne Gerät, Rumpfgymnastik und Kraftübungen.

Nicht nur mit Kraft — mit Technik werfen und stoßen!

**Werfen im Übungslokal:** Mit Schlagbällen auf Scheiben oder Matten.

Abwerfen lebender Ziele mit kleinen Handbällen.

Ballspiele mit Vollball oder Medizinball. (Alte Fußballhüllen ausstopfen lassen!)

Weitwerfen mit Vollball als Wettkampf.

Weitschnellen des Balles mit den Beinen im Hang an Geräten. Im Liegen Ball mit Beinen über Schnur werfen usw.

Mit den Beinen Bälle werfen. Mit Hocksprung über den Rücken, aus dem Liegehang über Geräte usw.

**Werfen leichter Geräte** (Attrappe, Speer, Schlagball).

Anlauf mit Stopp-Kreuzschritt. Zeichen legen 4—5 Meter vor Abwurfstelle — erst dort wird das Gerät in die Wurfhaltung zurückgenommen und der Stoppschritt mit Abstemmen erfolgt. Schulterdrehung beim Abwurf und Zurückschleudern des anderen Armes.

**Der Schockwurf:** Schleuderball, Diskus.

Wellentechnik, Steigerung der Drehung, Arm und Schulter des Wurfarmes nachziehen.

Schraubentechnik, tiefe Anfangsstellung, nach oben bei der raschen Drehung schrauben. Körpergewicht verlegen — Abstoß des Standbeines.

Fehler: Zu schnelles Pendelschwingen, erste halbe Drehung zu weit oder ungenügende Drehung. (Erfolg schiefe Würfe.) Wurfarm zu hoch und springen beim Drehen oder gar beim Abwurf.

**Zielwerfen auf flaches Ziel** (Kreis am Boden): Aus dem Liegen mit raschem Aufrichten. Entfernungen schätzen lernen.

**Unser Jugendziel:** Wettkampfscheibe, 1 Meter Durchmesser, 50-cm-Loch. Senkrechte Scheibe. In die Jugendwettkämpfe einbauen!

**Steinstoßen, Werfen** mit Sandsäcken, Holzklötzen, Balken.

Mit schweren Geräten werfen lernen, dabei brauchen die Geräte keine Kosten verursachen.

**Werte nie** — wenn der Platz nicht gesichert ist!

## Kugelstoßen:

**Gymnastische Übungen** mit leichter Kugel. Kugel in die Hand nehmen, fallen lassen und nachfangen, abwechselnd links und rechts. Kreis stellen, Kugel zuwerfen, locker auffangen, links-seit-rechts. Kugel hochstoßen und mit zwei Händen locker auffangen. Kugel mit rechter Hand über linke Schulter werfen, links auffangen und umgekehrt, dabei mit den Knien bei jedem Armwurf wippen, also locker in den Knien stehen.

**Ohne Kugel** Quergrätschstand, l. Bein vorn, r. Bein hinten, Füße fest am Boden stehen lassen, in halbtiefe Kniebeuge gehen und

Knie plötzlich kräftig durchdrücken. Später Hüfte rechts und Schulter rechts vorbringen, sofort darauf rechten Arm vorstoßen, linker Arm schwingt locker nach hinten, um Gleichgewicht zu erhalten. Oftes Ueben der schraubenförmigen Bewegung von Zehe bis Schulter und dann Arme. Der ganze Körper muß mitarbeiten, während die Füße, vor allem der vordere Fuß, fest am Boden stehen bleiben.

**Mit Anschwung:** Am Kreisende aufstellen, mit einer Achteldrehung zur Wurfbahn, l. Bein vorn, r. Bein rückwärts, leicht eingeknickt, tief atmen, konzentrieren, dann l. Bein vorschwingen, zurückschwingen, Körper neigt sich hierbei nach vorn und l. Bein plötzlich vorreißen, während das rechte Bein den Körper abschnellt. Dieser Sprung hat so zu geschehen, daß das rechte Bein knapp über den Boden dahinstreift. Der Sprung soll knapp vor der Abwurfstelle in einer halbtiefen Kniebeuge enden. Hierauf setzt so schnell als möglich die schraubenförmige Abwurfbewegung ein. Dieser Vorgang ist ohne Gerät solange zu üben, bis er sitzt. Sodann Kugel nehmen, aus dem Stand stoßen lassen. Bei befriedigendem Ergebnis weitergehen und mit Anschwung üben. Die alte Technik mit Kreisen des Schwungbeines ausmerzen, weil dazu viel Gleichgewicht gehört. Den Grundsatz festhalten: Bei jedem Abwurf oder Stoß nicht springen, beide Füße müssen fest am Boden stehen. Die momentane Auslösung der Wurfkraft erfolgt durch plötzliches Durchstrecken beider Knie und schon erwähnter schraubenförmiger Bewegung des ganzen Körpers. Ganzer Körper muß mitarbeiten, standfest sein, nur dann ist der nötige Abdruck gewährleistet. Nach Vollendung deswurfes selbstverständlich erfolgt Ueberschreiten des hinteren Beines über das Stemmbein, während der Schwungarm nach hinten schlägt und so das Gleichgewicht des Körpers erhält.

## Das Springen

**Angewandtes Springen** — Springen im Uebungslokal:

Ueber einen Graben, über eine Staude, über Steinhäufen.  
Von einer Matte auf die andere springen.  
Springen über feste oder lebende Hindernisse.  
Mauersprünge, Hochlaufen an einer Mauer oder Holzwand.  
Gemischte Sprünge: Grätsche, Hocke, Flanke, Uberschlag.

Von Gerät zu Gerät.

Tiefsprünge von Mauer, Holzwand, hohem Schwebbaum.

## Das sportliche Springen.

### Hochspringen — Sprungstil:

**Kehrsprung** (Schottischer Hochsprung), unsere gebräuchlichste Technik.

**Scherensprung**, Wende- oder Röllsprung. Beide Techniken benötigen gute Vorbereitung. Erst bei einer gewissen Höhe ist diese Technik möglich. Prinzip ist — möglichst flach über die Latte zu gelangen. Körper waagrecht!

**Anlauf beim Hochspringen kurz (Tretstil).** Kräftiger Absprung, nach oben reißen. Schwungbein auswerfen.

**Stabhochspringen.** Technik des Körperschwingens, nicht mit Kraft hochziehen, sondern Unterschwung ausführen. Geschlossener Griff beim Einstecken.

**Stabweitspringen:** Ebenfalls sofort mit Schlußgriff abspringen lernen. Umlernen ist schwer!

**Stabspringen über Gräben und feste Hindernisse** als angewandtes Springen üben.

**Weitspringen:** Wichtigste Voraussetzung ist neben Sprunggymnastik ein genauer Anlauf. Jeder Springer muß die Länge seines Anlaufes durch Schritte auszählen oder mit dem Meterband messen. Dabei muß er achten, mit welchem Bein er zuerst auserschreitet und ob er mit seinem Sprungbein die Absprungstelle genau erreicht. Wenn er dies hat, so kann er die Länge der Bahn in zwei Hälften teilen. Bis zur Mitte ist mäßiges, langsam gesteigertes Tempo, die Halbierungsmarke mit dem Sprungbein treffen, dann hat der Springer die Gewähr, bei gleich langen Schritten, die Absprungstelle genau zu treffen. Es erübrigt sich sodann ein Blicken auf die Absprungstelle, somit kann der Springer alle Kraft und Sammlung auf den Absprung legen. Dies gilt für alle Sprungbewerbe. Es empfiehlt sich, erst möglichst hohe Sprünge zu machen, diese erreicht man am besten, indem man hinter der Absprungstelle Sprungständer mit Schnur aufstellt und darüber weitspringen läßt. Ein guter Weitsprung muß hoch angelegt sein. Wir unterscheiden drei Arten des Weitspringens, und zwar:

**Hockstil**, d. i. Absprung, Beine anhocken und in dieser Stellung bis kurz vor dem Aufsprung verharren.

**Schnepperstil:** Absprung, Beine anziehen, plötzlich Kreuz hohle reißen, Arme hochreißen, Beine hängen lassen und vor dem Aufsprung Beine wieder anziehen.

**Laufstil** ist nichts anderes, als nach dem Absprung die Laufbewegung in der Luft fortsetzen, die Arme schwingen gegengleich mit und erhalten so das Gleichgewicht, vor dem Aufsprung Beine zusammenreißen und anziehen. Der Aufsprung hat bei allen drei Stilarten so zu geschehen, daß man mit fast gestreckten, nur in den Knien gelockerten Beinen aufkommt, während der Oberkörper nach vorne abgeknickt ist und die Arme in Rückhalte sind. In dem Augenblick, wo die Füße die Aufsprungstelle berühren, Knie locker einbeugen, Arme hochreißen und der Körper muß sich aufrichten und stehen. Bei zu großem Schwung kann der Springer höchstens nach vorne, aber nie nach rückwärts fallen.

Fleißiges Ueben der letzten zwei Sprungstile wird uns bestimmt in bezug auf die Leistung vorwärts bringen.

## Der Gewehrprung

- a) Ueber eine Höhe,
- b) in die Weite.

Der Gewehrprung ist einer der schwierigsten und gefährlichsten Sprünge, weshalb äußerste Vorsicht beim Ueben geboten erscheint. Als Hilfsmittel verwenden wir ein, der Belastung entsprechendes Sprungholz. Es erfassen an beiden Enden je zwei Turner das Sprungholz, so daß sie mit dem Gesichte zueinander stehen. Der Springer stellt sich nun mit den Fußballen in die Mitte des Holzes, stützt seine Hände auf die Köpfe der der Schnur näherstehenden Turner. Ein weiterer Turner erfaßt den Springer von hinten bei den Hüften, um ihm die Führung zu geben und übernimmt auch das Kommando zum Absprung. (Eins — Hopp!). Auf das Kommando „Eins“ senken die vier Turner das Sprungholz bis zur Kniehöhe, der Springer macht sich zum Sprunge bereit und springt nach dem erfolgten Kommando „Hopp!“ gleichzeitig mit dem Hochreißen des Sprungholzes durch die vier Heber von demselben ab und über die Schnur, die er während der ganzen Vorbereitung zum Sprunge nicht aus den Augen gelassen hat. Kaum über die Schnur gelangt, hat er seinen Körper zu strecken. Bei diesem Sprung ist gute Hilfe erforderlich.

Erst lernt man das Heben, dann das Abspringen ohne Hochreißen. Später verbindet man beides und versucht den Springer sowie den vier Turnern, die das Sprungholz handhaben, eine gewisse Fertigkeit beizubringen. Erst dann, wenn alles sicher ist, wird über die Schnur gesprungen.

Der Gewehrprung hat den Zweck, jemanden mit Hilfe rasch auf einen erhöhten Standplatz zu bringen oder ihn über ein höheres Hindernis hinweg zu befördern.

Der Gewehrweitsprung wird in derselben Weise durchgenommen.

## Pflichtprüfung

mit welcher der Uebende seine körperliche Tüchtigkeit nach vollendetem 17. Lebensjahre beweisen soll.

**Wehrsportlicher Hindernislauf:** (welcher auch in die Leistungsprüfung um das Jugendsportabzeichen für die 16 und 17jährigen eingereicht ist).

1. **Schießen** (Luftgewehr): 6 cm Scheibe, 25 m Distanz, 5 Schuß, 3 Treffer.  
Nach dem Schießen Stab ergreifen und über alle Hindernisse laufen.
2. **Weitsprung:** 8 m Anlauf, Graben 1.80 m breit, dann sofort einen 10 kg Sandsack ergreifen und 5 m laufen.
3. **Schwebelauf:** Schwebebaum 5 m lang, 15 cm breit, 1.50 m hoch, am Balkenende Sandsack fallen lassen.
4. **Tiefsprung** aus 1.50 m Höhe, dann 10-m-Lauf.
5. **Ueberklettern:** Holzwand 1.80 m hoch, dann 10-m-Lauf.
6. **Hechtsprung:** Holzhindernis 15 cm breit, 115 cm hoch (Stab in der Hand).
7. **Kriechen** auf der Brust 10 m, Hindernis 40 cm hoch.
8. **Werfen:** Granatattrappe 450 g, Zielwurf Durchmesser 5 m, auf 25 m aus dem Liegen, drei Würfe 1 Treffer.
9. **Ziellauf** 25 m, mit Anstechen eines hängenden Sandsackes mit dem Stab.

## Schießen mit dem Luftgewehr

In der Wehrerziehung nimmt das Schießen mit dem Luftgewehr eine hervorragende Stellung ein. — Der Schießsport erzieht zur Selbstbeherrschung und Entschlußfähigkeit, er verlangt Disziplin. Durch gemeinsame Schießübungen wird der Kameradschaftsgeist gefördert.

Die Anschaffung mindestens eines für die Wehrerziehung vorgeschriebenen Luftgewehres ist unerlässlich. — Es wird sicher in jedem Verein ein Weg gefunden werden, die Kosten dafür aufzubringen.

Gutes Schießen kann aber nur erreicht werden, wenn die Erziehung dazu durch eine gute Vorschule und fleißiges Ueben führt. Für die Schulung und Leitung der Schießübungen ist sicher in jedem Vereine ein Genosse vorhanden, der Soldat oder Unteroffizier beim Militär war.

Die Vorschule beim Luftgewehrschießen hat sich in der Hauptsache auf folgende Uebungen zu verlegen:

1. Anschlagsübungen. Ein guter fester Anschlag ist eine wichtige Voraussetzung für gutes Schießen. Der Anschlag muß im Stand, im Sitz und im Liegen geübt werden, aufgelegt und freihändig.
2. Schulung der Zielweise. — Zur sicheren Erfassung des gestrichenen Korns und des richtigen Zielpunktes sind fleißige ausdauernde Uebungen nötig. — Insbesondere muß immer wieder mit der Arbeitsweise des Fehlerdreiecks gearbeitet werden. — Erst wer durch günstige Fehlerdreiecke bewiesen hat, daß er das Zielen unbedingt beherrscht, soll zum praktischen Schießen zugelassen werden.  
Es können direkte Fehlerdreiecks-Wettbewerbe durchgeführt werden.
3. Fleißiges Ueben des Abzuges! — Richtiges Abziehen ist für treffsicheres Schießen genau so wichtig wie eine gute Zielweise. — Ein abgerissener Schuß ist nie treffsicher. Das langsame Abkrümmen des Fingers muß immer wieder und so lange geübt werden, bis jedes Abreißen des Abzuges ausgeschaltet ist.
4. Verhalten des Schützen auf dem Schießstand — Schießdisziplin. Sicherheitsvorkehrungen und Vorschriften.

Vor jedem praktischen Schießen sollen immer wieder die Uebungen der Vorschule gepflegt werden.

—Gra—

## Morsealphabet

a	. —
b	— . . .
c	— . — .
d	— . .
e	.
f	. . — .
g	— — .
h	. . . .
i	. .
j	. — — —
k	— . —
l	. — . .
m	— —
n	— .
o	— — — .
p	. — — .
q	— — . .
r	. — .
s	. . .
t	—
u	. . —
v	. . . —
w	. — —
x	— . . —
y	— . — —
z	— — . .

1	. — — — —
2	. . — — —
3	. . . — —
4	. . . . —
5	. . . . .
6	— . . . .
7	— — . . .
8	— — — . .
9	— — — — .
0	— — — — —

ä	. — . —
ch	— — — —

ö	— — — .
---	---------

ü	. . — —
---	---------

Zur leichteren Erlernung

.	e
. .	i
. . .	s
. . . .	h
—	t
— —	m
— — —	o
— — — .	ö
— — — —	ch
. —	a
. . . —	ä
. — — —	w
. — — — —	j
— .	n
— . — .	c
— . . .	d
— . . . .	b
. . . —	u
. . — —	ü
. . . —	v

SOS . . . — — — — . . .

### Methode für das Auswendiglernen:

1. Viel schreiben — alles, was gelernt werden soll, ist immer wieder zu schreiben — oftmals.
2. Täglich eine gewisse Menge Zeichen auswendig lernen — die Menge vom Vortag dazunehmen.
3. Nicht weitergehen, solange nicht das Vorherige vollständig und sicher auswendig gelernt ist.
4. Dann Wörter und Sätze niederschreiben — hinter jedem Buchstaben einen leichten schrägen Strich — hinter jedem Wort einen Doppelstrich setzen.

### Schema für einen Winkspruch

#### Abkürzungen für die Ausrufe und Bereitschaft:

- „Achtung!“ ..... : — . — . —  
 „Ich bin bereit!“ ..... : . — —  
 „Warten!“ ..... : . — . . . .  
 „Ich verstehe nicht!“ ..... : . . . . . . . . . .  
 „Ich verstehe!“ ..... : Fahnenkreis vor dem Körper  
 Trennung von Depeschenteilen : — . . . . —  
 Schluß der Depesche ..... : Drei Kreise vor dem Körper.

#### Reihenfolge:

- a) Dreimal Rufzeichen der Gegenstation.
- b) Antwort der Gegenstation: „Ich bin bereit!“
- c) Die aufrufende Station beginnt mit dem Senden.

#### Station A

Rufzeichen: . —

A ruft dreimal:

— . . . . / — . . . . / — . . . .

#### Kopf:

A Nr. der Depesche .  
 Zeitangabe: Stunde  
 Minute

Trennungsstrich: — . . . . —

#### Station B

Rufzeichen: — . . . .

B antwortet: — . . . .

und: . — — (bereit)

B „Ich verstehe!“ und Kreis  
 „Ich verstehe!“ und Kreis  
 „Ich verstehe!“ und Kreis

Kreis

#### Eventuelle Adresse

#### Depesche:

Wort für Wort. Nach jedem  
 Wort die Fahne absetzen.  
 Nach jedem Satz einen Kreis.

Trennungsstrich: — . . . . —

#### Unterschrift

Schluß der Depesche: 3 Kreise

#### Kreis

Nach jedem Wort (wenn ver-  
 standen) Kreis.

Nach jedem Satz (wenn ver-  
 standen) Kreis.

Kreis

Kreis

3 Kreise

### Marschübungen

Eine längere Marschübung ist eine Leistungsübung! Die Größe der Leistung hängt von der Länge des Marschweges und von der Art der Straßen und des Geländes ab.  
 Jeder Uebungsmarsch muß nach einem bestimmten Plan durchgeführt werden:

1. Der Leiter hat einen Marschplan auszuarbeiten und mit den Unterführern zu besprechen und zu beraten.
2. Am Vortage des Marsches wird der Plan bekannt gemacht, erläutert und besprochen, weiters die nötigen Befehle und Anordnungen getroffen.
- a) Die Abteilung wird in Gruppen eingeteilt und für jede Gruppe ein Führer und Stellvertreter bestimmt.
- b) Es ist festzulegen, welche Ausrüstung und Hilfsmittel jeder Teilnehmer mitzunehmen hat; bei Kursen und gemeinsam untergebrachten Abteilungen ist die Ausrüstung am Vorabend zu kontrollieren.
- c) Wenn auf der Marschübung gekocht werden soll, dann muß ebenfalls alles bis aufs kleinste vorbereitet werden. Der Koch (die Köche) und Gehilfen sind zu bestimmen. Die Rohmaterialien sind zu besorgen und zum Transport aufzuteilen. Das Tragen der Kochkessel oder Geschirre muß geregelt werden. Brennholz kann mitgenommen oder an Ort und Stelle beschafft werden.
- d) Kleider und Schuhe. Es wird bestimmt, ob Mäntel mitzunehmen sind. Für lange Marschübungen sind gute feste Schuhe not-

wendig. Es sollen hohe Schuhe sein, die um die Knöchel fest geschnürt werden können. Die Absätze sollen niedrig sein. Die Schuhe sollen so bequem sein, daß die Zehen frei bewegt werden können, sie müssen sich bei jedem Tritt nach vorn schieben lassen, ohne daß der Fuß hin- und herrutscht.

Es empfiehlt sich wollene Strümpfe (Socken) anzuziehen oder Leinenfußlappen. Falten der Strümpfe müssen vermieden werden, ebenso sollen sie keine groben Flecken aufweisen, weil dadurch Schwielen, Blasen und Hautabschürfungen entstehen können.

Die Füße sind am Vorabend zu waschen, nicht erst kurz vor dem Marsche, und früh mit Hirschtalg oder Fußcreme einzuschmieren. Ebenso empfiehlt es sich, gewisses Körperstellen, die bei Schweißabsonderung zu Wundwerden neigen, mit Hirschtalg oder guter Hautcrem einzufetten.

#### **Am Marschtag.**

Die Abmarschzeit ist pünktlich einzuhalten. Vor dem Abmarsch ist die Ausrüstung und die Einhaltung der Anordnungen vom Vortage zu kontrollieren.

Nach einem Marsch von 20 bis 30 Minuten ist eine kurze Rast einzuschalten. Zweck: Kontrolle der Schuhe, ob sie gut sitzen, ob sich keine Falten in den Strümpfen gebildet haben usw. (ebenso die Kleider und die Ausrüstung). — Dauer der Rast 10 Minuten.

Dann sind zwei Drittel der Gesamtmarschstrecke in einem Zuge ohne Rast durchzumarschieren.

Dann erst folgt die lange Rast, in der gekocht und gegessen werden kann. Während der langen Rast sind alle Bequemlichkeiten, die der Leiter anordnet, gestattet. Die notwendigen Arbeiten, Wachen und sonstigen Dienste sind so einzuteilen, daß alle Teilnehmer gleichmäßig belastet werden.

In die Zweidrittel-Marschstrecke sind alle planmäßigen Uebungen und Geländespiele einzuschalten.

#### **Der reine Marsch.**

An der Spitze der Kontrolle geht ein „Schrittregulierender“, denn das richtige Tempo ist für die Marschleistung von größter Wichtigkeit.

Die Schritte sollen gleichmäßig und lang, aber nicht zu schnell sein. Der Marsch muß so gleichmäßig sein wie der Gang einer

Maschine. Gesang fördert den Marsch sehr. Bergauf sind die Schritte zu verkürzen und zu verlangsamen, bergab zu verkürzen.

Nach Abschluß des Marsches soll möglichst der ganze Körper kalt gewaschen werden, die Füße sind besonders gut zu behandeln, waschen, einfetten, Blasen von Samaritern richtig behandeln lassen.

Während des Marsches darf nie Alkohol getrunken werden. In der Flasche soll Tee, Zitronenwasser, schwarzer Kaffee sein. Wasser kann unbedenklich getrunken werden, wenn der Marsch weitergeht. Am Ende des Marsches, wenn der Körper erhitzt ist, darf kaltes Wasser gar nicht oder nur mit größter Vorsicht getrunken werden (erst abkühlen oder Brot essen mit kleinen Schlucken), am besten sind warme Getränke.

## **Geländelehre und Kartenlesen**

Das umfangreiche Gebiet der Geländelehre, Geländebeurteilung, des Kartenlesens, Gebrauch des Kompasses und der Spezialbussole kann im Rahmen unseres Heftes nicht im Detail behandelt werden.

Die Leiter der Kurse haben auf folgendes hinzuweisen:

In jedem Verein ist eine Person (aktiv oder nichtaktiv) zu suchen, welche das Kartenlesen versteht, Offizier, Unteroffizier, passionierter Wanderer.

Karten und ein Fachbuch für Kartenlesen ist anzuschaffen.

Der Aufbau der Karte ist in Arbeitsvorträgen eingehend zu erläutern, die Zeichen der Karte (Straßen, Wege, Bauten, Schrafen, Schichtenlinien usw) müssen von allen selbst gezeichnet werden.

Teile der Karte sind herauszuzeichnen und dann in dem betreffenden Gelände zu analysieren.

Von jedem Geländebesuch sind Skizzen nach der Karte und frei nach dem Gesehenen anzufertigen.

Wanderungen nach der Karte in der Weise, daß der Weg vorher von allen genau studiert wird, daß weiters unterwegs ständig auf das Gelände im Vergleich mit der Karte hingewiesen wird. Erst dann, wenn Karte und Gelände genau studiert und verglichen wird, kann das Kartenlesen richtig erlernt werden.

Dazu ist aber längere Zeit und liebevolle Behandlung des Stoffes nötig. Es wird die Jugend sehr interessieren, wenn diese

Schulung einigermaßen geschickt und interessant aufgezogen wird. Dasselbe (damit zusammenhängend) gilt vom Gebrauch des Kompasses, der Bussole und aller anderen Hilfsmittel für die Orientierung im Gelände nach Gegend und Zeit.

## Geländespiele!

Das Spiel und die Übungen im Gelände dienen vorwiegend der Schulung und Schärfung der Sinne. Gutes Sehen, Erkennen und Beurteilen des Geländes muß fleißig geübt werden. Das Gehör wird geschärft, Geräusche hören sich bei Tag und Nacht anders an, Laute der Natur sollen kennen gelernt werden. Entfernungen und Gelände richtig einzuschätzen erfordert viel Übung, ebenso rasche Orientierung und Anpassung an das Gelände wie der Durchführung von Aufgaben. Die Karte kann nur dann richtig verstanden und gelesen werden, wenn das dargestellte Gelände in Verbindung mit der Karte immer wieder eingehend studiert wird.

Viel Freude bringt der Jugend Schleichen, Spähen, Streifen durch das Gelände, Wandern, Lagern. Anstrengungen werden dabei gern ertragen. Nicht zuletzt sind Geländespiele Leibesübungen im Freien, in frischer Luft, in Wind und Wetter und von hohem gesundheitlichen Wert.

Die Entschlußfähigkeit, die Einsatzbereitschaft, der Kameradschaftsgeist, selbständiges Handeln wird gefördert und gepflegt. Falsch wäre es aber, wenn Geländespiele kriegerische Handlungen nachahmen oder in Soldatenspielererei ausarten würden. Das ist nicht der Zweck und Sinn.

### Zur Methode:

1. Jedes Spiel muß in der Anlage gut durchdacht und genau vorbereitet werden. Der Leiter muß das in Frage kommende Gelände selbst gesehen und genau kennengelernt haben. Ein Geländespiel kann nicht allein nach der Karte angesetzt werden, die Gefahr des Mißlingens ist dabei immer gegeben. Die Aufgaben eines Geländespieles werden immer dem Charakter des Geländes angepaßt, bzw. bestimmt Spiele entsprechend geändert werden müssen. Für jedes Spiel ist ein Plan auszuarbeiten. Parteien und Spielgruppen sind genau und gut kenntlich zu machen durch farbige Binden auf der Kopfbedeckung oder am Arm (Blau, Rot).

2. Durchführung. Der Plan des Spieles ist den Führern der Parteien oder Gruppen genau zu vermitteln, ebenso den Schiedsrichtern. Der Mannschaft ist der Sinn, die Aufgabe und das Ziel zu erläutern, die allgemeine Einteilung, Anlage, die Abzeichen der Parteien muß jedem Teilnehmer bekannt sein.
3. Nach Durchführung jedes Geländespieles ist noch im Gelände über den Verlauf des Spieles eine Besprechung mit allen Teilnehmern abzuhalten.

Die Leitung muß straff sein; für die Durchführung sind Gehilfen, Schiedsrichter (Unparteiische), Meldegänger, Verbindungsleute vorgesehen. Schiedsrichter gehören keiner Partei an. Sie beurteilen jede Leistung und jeden Fehler, sorgen dafür, daß keine Flurschäden entstehen, beurteilen das richtige Benehmen und Verhalten im Gelände und berichten darüber in der Besprechung. Der Schiedsrichter hat sich aber jeder Situation genau anzupassen, er darf nicht sichtbar herumschauen und damit der Gegenpartei die Anwesenheit der anderen verraten, wenn die Teilnehmer gedeckt arbeiten.

Nachfolgend einige Geländespiele aus der Monatsschrift für Bürgerkunde und Wehrerziehung des Staatsverlages in Prag.

### Beute suchen!

Teilnehmerzahl 20 bis 40 Mann. Etwa ein Drittel der Mannschaft erhält rote Binden, die anderen blaue.

**Gelände:** Mit Unterholz bedecktes Waldgebiet, welches auf der Karte gut bezeichnet werden kann. In einem Raum von 100×100 m wird ein Rucksack versteckt, der von „Rot“ bewacht wird. Die Teilnehmer „Rot“ verteilen sich auf der Grenze 100 m Geviertes oder Kreises. Sie haben auf ihren Wachtposten aufrecht zu stehen. Die Posten werden in genauen Abständen voneinander verteilt. Sie dürfen sich auf ihren Posten nicht bewegen, jedoch nach allen Seiten drehen.

„Rot“ marschiert 30 Minuten früher ab wie „Blau“, bezieht das bestimmte Gelände und die Posten. Der Rucksack wird ungefähr in der Mitte des Raumes versteckt. Beim Rucksack ist kein Posten.

„Blau“ marschiert an und versucht von allen Seiten an die Grenze des 100×100-m-Raumes heranzuschleichen und dann durch die Lücken zwischen den Posten „Rot“ durch, um an den Rucksack heranzukommen.

Wer von den Posten gesehen wird, ist mit Namen anzurufen und — „Halt!“ zu gebieten. Die Angerufenen haben sich niederzusetzen und sind ausgeschaltet und dürfen ihren Platz nicht mehr verlassen.

„Blau“ hat gesiegt, wenn es ihm gelingt bis an den Rucksack heranzukommen.

„Rot“ hat gesiegt, wenn alle „Blauen“ gestellt werden.

Ein oder zwei Unparteiische überwachen die Durchführung.

#### **Abänderungen:**

Für „Blau“ kann ab einer bestimmten Zeit eine bestimmte Frist festgelegt werden, die vom Leiter kontrolliert wird.

Es kann festgelegt werden, daß „Blau“ eine bestimmte Anzahl in den Raum durchbringen muß, um als Sieger zu gelten.

Es kann bestimmt werden, daß ein Posten „Rot“, wenn er von einem durchgekommenen „Blauen“ aus dem Innenraum, also überraschend angerufen wird, ebenfalls ausscheiden muß, wodurch in der Bewachung eine große Lücke entsteht.

Bei unmittelbaren Wiederholungen des Spieles sind entsprechende Raumveränderungen vorzunehmen, die angreifende Partei muß auf einer Straße geschlossen abmarschieren, mindestens 15 Minuten marschieren, dann 15 Minuten Rast. Erst dann darf der neuerliche Anmarsch gegen „Rot“ wieder angetreten werden.

### **Lager bauen und verteidigen**

Teilnehmerzahl 20 bis 40 oder mehr.

Gelände: bedeckt (Wald, Gestrüpp, offene Stellen, wellig, hügelig). Die Hälfte der Teilnehmer „Rot“. Rot soll in einem vorher festgelegten Gebiet ein Zeltlager aufschlagen (oder durch Steinburgen markieren), darf sich aber vom Feinde nicht überrumpeln lassen.

Das Lager muß genau eine Stunde nach Beginn (Abmarsch) des Spieles fertig stehen, der Anmarschweg aber mindestens 2 km betragen.

Ein Unparteiischer überwacht Marsch und Arbeit.

„Blau“ marschiert 10 Minuten später ab. Auch dort ist ein Unparteiischer.

Die Lagerbauer werden versuchen den Angreifer möglichst irre zu führen, um in Ruhe das Lager bauen zu können.

„Blau“ hat gesiegt, wenn es eine Stunde nach seinem eigenen Abmarsch mit seiner ganzen Mannschaft das Lager umzingelt.

„Rot“ hat gesiegt, wenn es ihm gelungen ist, in der vorgeschriebenen Zeit das Lager fertig aufzubauen.

Abänderungen: Im Gelände angetroffene Gegner sind anzurufen und damit gefangen genommen. Wer zuerst angerufen wird, ist gefangen. Einen Sieg kann nicht mehr erringen, wer mehr als ein Drittel seiner Mannschaft an Gefangenen verloren hat. Die angerufenen Gefangenen haben bis zum Abtritt der Uebung an Ort und Stelle sitzen zu bleiben, bzw. bei größeren Entfernungen bis zu einer vorher vereinbarten Zeit, dann haben sie zu einem vereinbarten Treffpunkt einzurücken.

Oder: Wenn einzelne von „Blau“ bis zum Lagerbauplatz durchgekommen sind, können sie für jeden Mann einen Mann von „Rot“ durch Anruf außer Gefecht setzen, wodurch die Arbeitskraft geschwächt ist. Die Angerufenen haben an Ort und Stelle sitzen zu bleiben.

### **Horchspiel**

Ein Junge jeder Spielgruppe setzt sich mit verbundenen Augen in einen Halbkreis von etwa 50 Meter Durchmesser und horcht. Die Spielgruppe darf nicht zu groß sein, damit das Spiel nicht zu lange dauert; bei einer größeren Anzahl von Mitspielenden müssen daher mehrere Gruppen gebildet werden. Die übrigen Mitspieler nehmen am Rande des Kreises Aufstellung.

Der Spielleiter gibt den einzelnen Spielern am Rande des Kreises ein Zeichen, wann sie ihren Standplatz verlassen sollen, um sich leise dem Jungen in der Mitte zu nähern und ihm die Binde von den Augen zu reißen. Vorher wird ausgemacht, ob die Annäherung aufrecht oder durch Schleichen zu erfolgen hat.

Wenn der Junge in der Mitte die Annäherung des heranschleichenden Jungen hört, gibt er die Richtung an, aus der das Geräusch nach seiner Meinung zu ihm dringt. Hat er richtig geraten, muß der vordringende Junge auf der erreichten Stelle bleiben und der nächste vom Spielleiter bezeichnete Junge des Kreises beginnt vorzugehen.

Für jeden Jungen des Kreises, dem es nicht gelingt, dem Jungen in der Mitte die Binde herunterzureißen, erhält dieser einen Punkt.

Die Jungen des Kreises wetteifern untereinander so, daß ihnen für jeden Schritt, den sie lautlos in den Kreis vorzudringen vermochten, ein Punkt angerechnet wird.



## Horchspiel bei Nacht

Das Spiel wird abseits von den Geräuschen und dem Lärm einer Ortschaft oder Stadt gespielt und die Jungen werden angeleitet zu notieren, was wohl einen eben hörbaren Laut verursacht haben mag, z. B. ein fahrender Zug, ein rollender Wagen, ein Automobil, ein Radfahrer, eine Gruppe von Fußgängern, ein einzelner Fußgänger, ein Nachtvogel u. ä. Auch der Spielleiter muß mithorchen und mitschreiben.

Dann verschwindet der Spielleiter im nächtlichen Dunkel und erzeugt selbst verschiedene Geräusche, und zwar nach einer festen Reihenfolge, die er sich auf einem Zettelchen notiert hat. So klatscht er z. B. in die Hände, zerreißt ein Stück Papier, stößt an einen Stein, geht durch trockenes Laub, ruft ein oder mehrere Kommandoworte oder murmelt nur leise vor sich hin, schlägt mit einem Holz an die Eßschale, gräbt mit einem Feldspaten, schleicht durchs Laub, durchs Gras oder über den bloßen Acker usw.

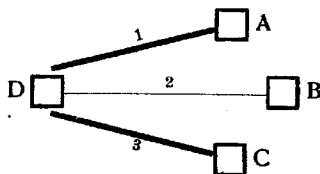
Auf jeden Laut, den so der Spielleiter verursacht, kann man z. B. auch mittels einer Signalpfeife aufmerksam machen.

Für jedes richtig erfaßte Geräusch und die richtige Angabe seiner Herkunft erhält der Spieler einen oder, je nach der Schwierigkeit, auch mehrere Punkte.

## Skalpierspiel

Das Spiel beginnt etwa 1 Stunde vor einbrechender Dunkelheit, damit der zweite Teil, der Ausfall und der Vorstoß der Blauen in der Dämmerung unternommen werden kann und der letzte Teil, der Ueberfall, das Spiel im Dunkeln beendet. Die Teilnehmer sind im Verhältnisse 1 (die Roten) zu 2 (die Blauen) geteilt.

Beim gemeinsamen Antritt am Ausgangspunkt (siehe Skizze!) erfolgt die Erklärung der Spielregeln.



Die Roten nehmen nach eigener Wahl entweder auf der Straße

nach A oder auf dem Feldweg nach B oder aber auf der Straße nach C Aufstellung. Ihre Aufgabe ist es, den so besetzten Weg gegen die Blauen zu verteidigen, deren Vordringen von D aus erwartet wird. (Die Roten bilden eine Feldwache.) Vom Ausgangspunkt dürfen sie nicht weiter vorrücken als bis zum Jägerhaus, bis zum Gasthaus oder bis zur Einschlachte „Na stráni“ (Punkte 1, 2, 3). Vom Weg können sie sich bis auf 100 Meter entfernen. Die Gruppe kann in einem Gebäude oder in einem anderen Unterschlupf Aufstellung nehmen, die Wache (eine Doppelwache) muß aber stets draußen bleiben; alle 5 Minuten wird ein Mann dieser Wache abgelöst. Die Roten können 15 Minuten nach dem Abmarsch vom Ausgangspunkt Wachen in der Richtung zum Ausgangspunkt absenden.

Aufgabe der Blauen ist es, bei Tag festzustellen, auf welchem Wege die Feldwache steht und sich in der Dämmerung derselben durch einen Ueberfall zu bemächtigen.

Sieger ist die Partei, welche die andere Partei aller Skalpe (Kopfbedeckungen) beraubt hat oder aber den höheren Prozentsatz an erbeuteten Skalpen erzielt. Skalpiern ist von dem Augenblick an erlaubt, wo die Blauen ihre Kampffaktion beginnen, also 15 Minuten nach Abmarsch der Roten vom Ausgangspunkt. Anstatt der Kopfbedeckung kann auch ein farbiger Wollfaden um einen Arm gebunden werden, der abgerissen werden kann.

Mit den Roten marschiert der Gehilfe des Spielleiters, die Blauen führt bei ihrem Ausfall der Spielleiter selbst.

Nach der Bekanntgabe der Spielregeln begeben sich die Blauen in ein Versteck, von wo aus man nicht sehen kann, wohin die Roten abmarschiert sind. Wenn man dann den Blauen gestattet, nochmals zum Ausgangspunkt zurückzukehren, damit sie den Spuren der Roten folgen können, erhält der erste Teil des Spiels, d. i. die Sicherstellung der Feldwache, einen anderen Charakter als im folgenden geschildert wird.

Die Blauen werden in 3 Patrouillen eingeteilt; der Spielleiter behält wenigstens einen Jungen für alle Fälle bei sich. Jede Patrouille erforscht einen der drei Wege und kehrt dann zum Ausgangspunkt zurück. Dort erstattet sie dem Spielleiter Meldung, wo sie die Roten erblickt hat, was sie gemacht haben und wo das war.

Nach der Rückkehr aller Patrouillen rücken die Blauen gegen die sichergestellte Feldwache vor. Voran die Patrouille, welche die Feldwache sichergestellt hat, hinter ihr in Schweite dann die beiden anderen Patrouillen. Sobald die vordere Patrouille auf die

Roten stößt, zweigen die übrigen Patrouillen vom Wege ab, um die Feldwache durch Umgehung auf einem oder auf beiden Flügeln zu überfallen.

Wenn es den Patrouillen nicht gelungen ist, die Stellung der Feldwache zu erkunden, rücken die Blauen vom Ausgangspunkt aus auf den durch die Roten hinterlassenen Spuren vor. (Schema der Vorrückung der Patrouillen und der blauen Partei siehe Skizze.)

Als wir dieses Spiel zum erstenmal spielten, versagten die Kundschafter vollkommen. Die gegen das Gasthaus und gegen das Forsthaus ausgesandten Patrouillen fanden niemand. Die dritte Patrouille meldete einen Wachposten bei der Einschlucht. Wir zogen also dorthin nach Skalpen aus. Doch vergebens! Wir fanden keine. Was nun? „Ueber das Gasthaus zum Forsthaus!“ ruft ein neun-jähriger Junge. Und sein Rat ist gut. Die „Skalpe“ waren nämlich im dichten Fichtenbestand beim Gasthaus allzu gut versteckt. Wir konnten sie überfallen, denn von dieser Seite hatte uns niemand erwartet.

## Schneeballschlacht

Die Roten und die Blauen sind gleich stark.

Die Roten beginnen aus A um ... Uhr vorzudringen, die Blauen von B aus um 15 Minuten später. Der Beginn des Vormarsches ist so anzusetzen, daß beide Parteien zur selben Zeit bei Kote 285 ein-treffen können.

Aufgabe beider Parteien ist es nun, sich der Anhöhe mit Kote 285 zu bemächtigen.

Die Munition sind Schneebälle. Haben die Jungen Schlitten mit, so können diese als Munitionswagen dienen, welche die Angreifer (Schützen) mit Munition versorgen.

Wer von einem Schneeball getroffen ist, scheidet aus dem Spiel aus und begibt sich zum Spielleiter.

Das Spiel ist zu Ende, sobald eine Partei völlig aufgerieben oder doch so geschwächt ist, daß sie keinen Angriff mehr auf die Partei wagt, welche die Kote besetzt hat.

Ist kein Schnee, werden statt Schneebällen improvisierte Bälle verwendet, wie z. B. mit Sägespänen gefüllte Stoffbälle oder solche, die mit Schlemmkreide gefüllt sind. Diese hinterlassen bei einem Treffer auf der Kleidung einen weißen Fleck.

Das Spiel kann noch interessanter gestaltet werden, wenn Skifahrer daran teilnehmen. Wenn man sie beiden Parteien zuteilt,

entsteht der Kampf um die Anhöhe zuerst zwischen den Skifahrern. Sind sie nur einer Partei, der blauen, zugeteilt, die zur Anhöhe weiter hat, rücken beide Parteien zur selben Zeit aus und die Skifahrer versuchen, die Anhöhe, die sie vor den Roten erreicht haben, gegen die Uebermacht der Roten so lange zu halten, bis die Blauen ins Spiel eingreifen können.

## Rasch und sicher

Der Spielleiter sucht sich bei Tage eine möglichst große, ebene Fläche ohne Hindernisse — ungefähr 1 Quadratkilometer — aus und bezeichnet ihren Mittelpunkt, z. B. einen Strauch, an dem ein Tuchlappen befestigt wird. Vom Mittelpunkte aus schreitet er in den 4 Welttrichtungen je 500 Schritte ab und bezeichnet die erhaltenen Endpunkte ebenfalls auffällig, damit er sie im Dunkeln leicht finden kann.

Dann teilt man die Jungen in vier gleichwertige Gruppen ein und führt sie abends an die 4 Endpunkte der abgemessenen Entfernungen, nachdem man ihnen vorher die Spielregeln erklärt hat (siehe unten!). Der Spielleiter selbst stellt sich mit einer elektrischen Taschenlampe in den Mittelpunkt, der von allen vier Aufstellungspunkten zu sehen sein muß. In kurzen Abständen läßt er seine Taschenlampe aufblitzen und dreht sich mit unverdecktem Licht um seine eigene Achse, damit ihn alle Mitspieler erblicken können.

Aufgabe der Gruppen ist es, möglichst rasch geschlossen zum Mittelpunkt zu gelangen. Die Gruppe siegt, welche als erste den Spielleiter berührt.

Ein andermal kann man statt des Lichtes eine Pflöckchen verwenden („... —“).

Vor dem Antritt zum Abmarsch zeige man den Kindern den Großen und den Kleinen Bären (den Wagen) und lehre sie den Polarstern finden. (Soll ein Feuer angezündet werden, muß man das vorher der Gendarmerie, der Polizei oder der Feuerwehr melden.)

Der Heimmarsch erfolgt lautlos und in geschlossener Kolonne. Dies erreicht man dadurch leicht, wenn man z. B. die Aufgabe stellt: „Bis zu welcher Entfernung können wir uns einer menschlichen Behausung nähern, ehe uns der erste Hund verbellt? Los!“

## **Spiel mit Hüten (kleine Fahnen)**

Schauplatz des Spiels ist ein Terrain mit möglichst vielen Verstecken und Schlupfwinkeln. Die Spieler werden in 2 Gruppen eingeteilt, in eine sehr starke Gruppe der Angreifer, die in einem weiten Kreise aufgestellt werden, und in eine zahlenmäßig sehr schwache Gruppe der Beobachter, die sich in der Mitte des Kreises gut decken können. In einer Entfernung von wenigstens 10 Schritt werden vor die Beobachter Hüte gelegt, jedoch so, daß sie von den Angreifern aus der nächsten Deckung noch erreicht und weggenommen werden können. Dann wird in der Mitte des Kreises bei den Beobachtern aus feuchtem Laub, Tannennadeln, Reisig usw. ein stark schwelendes Feuerchen entzündet. Die Rauchfahne zeigt den Angreifern das Ziel ihres Angriffes. Auf ein gegebenes Zeichen schleichen nun die Angreifer, sich ständig deckend, gegen dieses Ziel heran und versuchen, Hüte zu erbeuten. Der Wettkampf spielt sich dabei in dreifacher Weise ab:

1. entweder wetteifern die einzelnen Jungen der Angreifergruppe untereinander und dann hat der gesiegt, der die meisten Hüte erbeutet hat,

2. oder geschieht dasselbe unter den einzelnen Gruppen, in die man die Angreifer eingeteilt hat,

3. oder aber ist es ein Wettkampf zwischen Angreifern und Beobachtern, wobei Beobachter, die von den Angreifern erkannt und mit Namen angerufen wurden, aus dem Spiel ausscheiden.

Die Angreifer haben dann gesiegt, wenn sie alle Hüte erbeutet oder alle Beobachter erkannt und aus dem Spiele ausgeschieden haben. Wird das Spiel zeitlich begrenzt, so haben die Beobachter gewonnen, wenn den Angreifern das in der bestimmten Zeit nicht gelungen ist.

## **Das Versteckspiel**

Schauplatz des Spieles ist ein Hochwald mit Unterholz oder ein anderes Terrain mit vielen Möglichkeiten sich zu verstecken. Die Teilnehmer bilden 2 gleich starke Gruppen, die sich auf einer Lichtung oder einem Waldwege mit dem Rücken zueinander aufstellen. Wenn der Spielleiter „Versteckt euch!“ ruft, verschwindet die eine Gruppe eiligst im Wald.

Jeder verbirgt sich dabei möglichst geschickt, mit dem Gesicht gegen die Lichtung gewendet, während der Spielleiter bis 10 zählt.

Bei „Zehn!“ drehen sich die Teilnehmer der andern Gruppe um und spähen nach ihren versteckten Kameraden. Dabei dürfen sie sich auf der Lichtung oder auf dem Waldwege frei bewegen, doch dürfen sie den Wald nicht betreten. Einen Punkt erhält die suchende Gruppe für jede Gestalt überhaupt, die gesichtet wird, 2 Punkte erhält sie, wenn dabei einzelne Kleidungsstücke genau (z. B. nach der Farbe) erkannt werden, 3 Punkte aber, wenn nach dem Gesichte festgestellt wird, wer der Versteckte ist. Dann wechseln die Gruppen und das Spiel beginnt von neuem. Sieger ist die Gruppe, welche die höchste Punktzahl erreicht.

## **Kundschafterspiel**

Auf einer Waldlichtung, zu welcher mehrere Wege oder Terraintlinien (Gräben, Waldränder, Baumreihen und ähnliche) führen, entfachen wir ein Feuer und bestimmen einen Jungen, der dabei Wache hält, und einen, der zulegt. Wenn Feuermachen nicht erlaubt wird, kann der Punkt genau fixiert und gut kenntlich gemacht werden (Fahne auf einem hohen Baum usw.). Beim Feuer können wir einige Zelte, Laub- oder Reisighütten aufstellen. Die andern Knaben werden in kleine Gruppen geteilt, welche in gleicher Entfernung vom Feuer auf den Zufahrtswegen (in den Gräben, an den Waldrändern u. dgl.) Aufstellung nehmen. Auf ein gegebenes Zeichen oder zu einer im vorhinein festgesetzten Stunde beginnen die Kundschafterabteilungen vorsichtig gegen das Feuer anzuschleichen mit der Aufgabe, eine Skizze der dort vorgefundenen Situation aufzunehmen oder aber nur auszukundschaften, wer beim Feuer ist, was er gerade macht und wie die Umgebung aussieht.

Die Festsetzung dieser Aufgabe hängt vom Alter der spielenden Teilnehmer ab. Sieger ist die Gruppe oder, wenn nur eine Gruppe spielt, der Knabe, der die ausführlichste Skizze oder den ausführlichsten Bericht bringt. Den Lagerplatz können wir noch durch besondere Wächter bewachen lassen, die sich dann, am besten zu zweien, an der Einmündung der Wege (Gräben u. dgl.) beim Feuer verstecken. Vor Beginn des Spieles erhält jede Gruppe z. B. 50 Gutpunkte, von denen dann die Verlustpunkte abgezogen werden. Je ein Verlustpunkt wird der betreffenden Kundschaftergruppe abgerechnet für jedes Zeichen ihres Herannahens, das die Wächter feststellen (z. B. ein Rascheln des Laubes, ein Knacken zerbrochener Zweige u. ä.), 2 Punkte verlieren sie für jeden Jungen, der von den Wächtern erkannt und angerufen wird.

## Wo liegt der Schatz verborgen?

Der Schatz, z. B. ein Messer, ein Bleistift, ein Schlüssel, ein Hut, eine Tüte Bonbons, wird an einer vorher bestimmten Stelle verborgen. Die Teilnehmer werden in Gruppen eingeteilt und für jede Gruppe werden soviele gleiche Zettelchen vorbereitet, als sie Teilnehmer zählt, also z. B. 10 Zettelchen. Dann stellen wir uns zum verborgenen Schatz und, indem wir uns in gerader Richtung entfernen, verstecken wir alle 10 Schritte ein Zettelchen, in die Rinde einer Kiefer, unter einen Stein, in ein Mauselloch, zwischen Fichtenzweige, unter Tannennadeln, in die Erde und dergleichen.

Wir beginnen mit dem Zettel, welcher die Nummer 10 trägt. Das wiederholen wir bei jeder Gruppe. Zehn Schritte vom letzten Zettel, der die Nummer 1 trägt, machen wir ein Zeichen. Zu diesem Zeichen führen wir dann die einzelnen Gruppen, zeigen ihnen, in welcher Richtung der Schatz liegt und das Spiel beginnt auf ein gegebenes Zeichen.

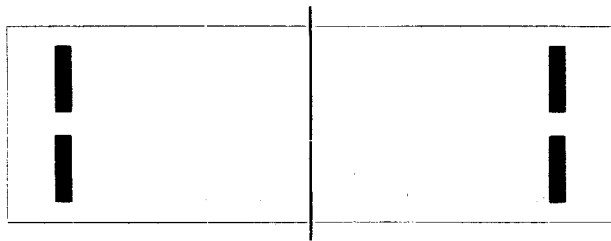
Die Gruppen suchen die Zettel der Reihe nach. Auf dem letzten ist kurz angegeben, wo sich der Schatz befindet. Die Angabe kann in Morsezeichen geschrieben sein oder auch in einer Geheimsprache chiffriert sein. Sie lautet etwa: „Der Schatz liegt 10 Schritte von der vertrockneten Tanne entfernt.“ Die Gruppe gewinnt, welche alle 10 Zettelchen gefunden hat und als erste den Schatz sieht.

## Spiele

Wir bringen in Erinnerung:

### Festungsspiel

Ein Kampfspiel, welches die Gewandtheit und Behendigkeit sehr fördert. Es ist lustig und freudebetont und wird insbesondere den Jungen sehr willkommen sein.



Der Turnsaal wird durch eine Mittellinie in zwei Hälften geteilt. An den Schmalseiten des Saales werden die beiden „Festungen“ aufgebaut, und zwar so, daß zwischen der Festung und der Saalwand noch einige Meter freie Fläche bleiben, um genug Bewegungsfreiheit zu haben.

Die Festung besteht aus einer oder mehreren Matten auf beiden Seiten, die, von mehreren Kindern gehalten, als **Schutzschild** auf eine Kante aufgestellt werden. Hinter diesen Schutzschilden verbirgt sich die Festungsbesatzung, wenn der Feind die Festung beschießt.

Es können auch Sturmsprungbretter oder Decken verwendet werden.

**Spielgerät:** Wurfball, aus Flecken hergestellt, mit zirk 15 cm Durchmesser. Der Ball darf nicht springen. Im Spiel sind grundsätzlich zwei Bälle; zu Beginn hat jede Partei einen Ball.

(Wenn schon eine gewisse Fertigkeit im Spiel erreicht ist, können auch mehrere Bälle verwendet werden.)

**Kommandant:** Jede Partei wählt einen Kommandanten. Er sorgt für die Ordnung in der Festung. Er bestimmt, wer die Schutzschilde hält, wer aus der Festung herauszugehen und mit dem Ball die feindliche Festung zu beschießen hat.

**Schiedsrichter:** Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, daß jeder abgeworfene Kämpfer als „tot“ die Festung sofort verläßt und sich an einem bestimmten Orte niedersetzt. Weiters hat er streng darauf zu achten, daß der Ball nicht mehr als 3 Sekunden behalten wird. Wer den Ball länger behält, ist „tot“ und muß ausscheiden.

**Spielerzahl:** Beliebig — die ganze Abteilung.

**Spielfeldgröße:** Wenn das Spiel auf dem Sportplatze oder sonstwo im Freien gespielt wird, muß die Platzgröße so eingerichtet werden, daß die beiden Festungen in einer guten mittleren Wurfweite (nicht zu weit auseinander und nicht zu nahe beisammen) aufgebaut werden.

**Spielverlauf:** Der Schiedsrichter pfeift den Beginn. Geworfen kann werden: Aus der Festung heraus oder aus dem Raume bis zur Mittellinie, mit dem Ball kann gelaufen werden (aber nur 3 Sekunden), der Ball kann aus der Festung einem Kämpfer, der bis zur Mittellinie vorgelaufen ist, zugeworfen (zugespielt) werden.

Wenn der Ball im Freien weit zurückgefliegen ist, dann ist Zuspielding notwendig, um das Spiel nicht aufzuhalten.

**Der Wurf kann sein:** Gerader Zielwurf oder hoher Bogenwurf, so daß der Ball wie eine Bombe von oben in die Festung fällt. Der Ball kann **nicht gefangen** werden. Wer den Ball irgendwie berührt aus dem Wurf oder aus einem unwillkürlichen Fang, der ist „tot“ und muß die Festung verlassen.

**Spielzeit:** Es kann eine bestimmte Spielzeit vereinbart werden. Wer am Schlusse der Spielzeit die wenigsten Spieler durch Abwurf verloren hat, ist Sieger.

Wenn mehrere Spielgänge ausgetragen werden, dann zählt jeder abgeworfene Spieler einen Punkt. Wer die wenigsten Punkte hat, ist Sieger.

Es kann auch so lange gespielt werden, bis eine Partei gänzlich abgeworfen ist.

#### **Veränderungen des Spieles:**

Die **Festung** wird mit Hilfe eines Barrens (auf jeder Seite) aufgebaut. Eine oder zwei Matten werden in der Holmgasse mit Holzstäben so aufgehängt, daß die Stäbe durch die Mattengriffe gesteckt und schief auf die Holme aufgelegt werden, so daß die Matten frei herabhängen.

Die Holme müssen entsprechend hoch gestellt werden.

In diesem Falle entfällt das Halten der Matten und alle Spieler sind für den Kampf frei.

**Aber:** Der Gegner kann versuchen, bis an die Festung heranzukommen und die Stäbe herauszuziehen, so daß die Schutzschilde herabfallen. Die Besatzung muß dann die Schilde wieder aufzuhängen versuchen.

**Strenge Regel:** Vorlaufen bis zur feindlichen Festung ist aber nur dann gestattet, wenn der Ball in die eigene Festung fliegt; der Ball darf aber vom Erfassen an nur 3 Sekunden gehalten werden, so daß ein Stürmer sehr rasch sein muß, um dann nicht vom Feind beim Stabherausziehen abgeschossen zu werden.

Es dürfen höchstens **zwei Stürmer zugleich** bis zur feindlichen Festung vorlaufen. Wenn mehr vorlaufen, so werden sie vom Schiedsrichter „tot“ gepfiffen.

Die Besatzung der Festung muß sich durch Festhalten der Stäbe schützen.

Jeder irgendwie anders geartete Angriff ist verboten und zieht Ausschluß, also „tot“, nach sich.

**Im Walde** können Sträucher und Bäume als Deckung verwendet werden. Spielfeld ist den Verhältnissen anzupassen. In diesem Falle stellt jede Partei einen Schiedsrichter, der in der Nähe der feindlichen Festung steht.

**Im Winter** kann die Festung aus Schneewällen aufgebaut werden. Der lockere Schneeball ist dann das Wurfgeschloß. Die feindliche Festung kann — analog dem Stabherausziehen am Barren — durch Eintreten des feindlichen Walles zerstört werden, was aber infolge der Möglichkeit, unbegrenzt viele Geschosse zur Verfügung zu haben, selten gelingen dürfte. Ebenfalls zwei Schiedsrichter.

### **Nummerwettlauf**

Kreis. **Abzählen von 1 bis 3.** Auf „Los!“ laufen alle, welche die vom Leiter gerufene Nummer haben im Rechtskreis außen herum wieder auf ihren Platz. Ueberholen muß angestrebt werden. Wer zuletzt wieder auf seinem Platze anlangt, muß in die Mitte und bekommt den Lohn für seine Faulheit „hinten“ aufgezählt.

Nach einigen Spielgängen werden Farben zugeteilt: **1 - rot, 2 - blau, 3 - grün.** Der Leiter ruft nun die Farbe, die laufen soll.

Dann Tierbezeichnungen: **Alle Einsler - Pferde, Zweier - Hunde, Dreier - Katzen.** Der Leiter ruft nun die Tiergattung auf, die laufen soll.

Nach einigen Spielgängen kann der Leiter die Nummern, Farben und Tiernamen bunt durcheinander rufen, was immer wieder zu Heiterkeit führt, weil sich manche Nummer nicht gemerkt hat, welche Farbe sie hat oder welches Tier sie sein soll.

### **Ein Plumpsackspiel**

Kreis, Sitz auf dem Boden mit so viel Abstand, daß sich zwischen zwei Spieler ein dritter hineinsetzen kann. Ein Spieler geht um den Kreis herum. Er setzt sich dann irgendwo zwischen zwei Spieler. Er kann sich dann einen Augenblick in Ruhe überlegen, ob er dem Linken oder dem Rechten einen Schlag bzw. den Plumpsack geben will. Erhält der links Sitzende einen Schlag, so hat dieser das Schlagrecht in der Weise, daß er dem nächsten links Sitzenden so lange mit leichten Schlägen verfolgt, bis dieser wieder an seinem Platze angekommen ist. Der, dem die Schläge drohen, muß versuchen, blitzschnell aufzuspringen und um den Kreis herum zu laufen.

Gelingt es ihm, ohne Schläge auf seinen Platz zu kommen, dann kann er seinen Platz wieder einnehmen und der andere muß einen neuen Rundgang antreten. Bekommt er aber seine Schläge, dann hat er den nächsten Gang zu machen.

## **Spiele und Balgen**

### **„Flucht in die Freiheit“.**

Die vier Ecken des Turnsaales sind als Gefängnisse abgegrenzt. Davor steht je ein Wächter. In der Saalmitte bildet der Sprungtisch oder eine Matte die Insel der Freiheit. Doch auch hier stehen vier Wächter. Die Gefangenen sind auf die vier Gefängnisse gleichmäßig verteilt und sollen auf die Insel der Freiheit gelangen. Wer auf dem Wege dahin abgeschlagen wurde, bleibt an Ort und Stelle als „tot“, indem er sich sofort setzt und beide Arme ausbreitet. Er kann von noch nicht toten Kameraden durch Handschlag befreit werden und kann die Flucht fortsetzen. Die Wächter dürfen nur im Raume zwischen den Gefängnissen und der Freiheitsinsel abschlagen.

#### **Abänderung :**

1. Die Flüchtenden werden nicht mit Handschlag abgeschlagen, sondern von den Wächtern mit Gewalt gehindert. Kraftspiel.
2. Das Spiel wird mit dem kleinen Ball gespielt. Die Flüchtenden werden „auf der Flucht erschossen“. Jeder der vier Gefängniswächter hat einen kleinen Ball. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Zuspielen.

### **„Raubzug“.**

- a) Die Abteilung wird in zwei gleich starke Gruppen eingeteilt. Zwei Reihen. Die beiden Reihen werden an den Längswänden des Übungsraumes so aufgestellt, daß sie über die ganze Raumlänge verteilt sind, Gesicht zur Raummitte.

Auf der Längsmittellinie des Raumes werden nun so viele Keulen oder andere kleine Gegenstände aufgestellt, als vorhanden sind und Platz haben.

Auf „Pfiif“ oder „Los!“ stürmen beide Reihen los und versuchen so viele Keulen als möglich zu rauben und heimzubringen. Jede eroberte Keule zählt einen Punkt.

Nach einer vorher festgesetzten Anzahl von Raubzügen werden die Punkte zusammengezählt. Sieger ist die Abteilung, die die meisten Punkte hat. Die verlierende Abteilung muß Spießbruten laufen.

**Spießbrutenlaufen :** Die Siegerabteilung wird in zwei Reihen geteilt und nimmt mit dem Gesicht zur Wand, dicht an der Wand, Aufstellung. Die andere Abteilung stellt sich in loser breiter Form an einer Schmalseite des Raumes auf. Auf Kommando „Los!“ läuft diese Abteilung auf die andere Schmalseite. Der Siegerabteilung wird das Abschlagen auf diese Weise auch erschwert, sie muß sehr fix sein, wenn sie die anderen treffen will. Es darf nur auf das Gesäß geschlagen werden. Roheiten sind unter uns verpönt.

- b) In den vier Raunecken werden Raubnester durch Kreidestriche und so weiter abgegrenzt. Vier gleiche Gruppen besetzen die Nester. In der Saalmitte werden so viele Keulen, Bälle, Stäbe usw. usw. aufgehäuft, als vorhanden sind.

Auf „Los!“ stürmen die Gruppen auf den Haufen Schätze los und versuchen so viel für ihr Nest zu erobern als möglich. Gegenseitiges Wegnehmen der Schätze ist erlaubt, solange sie noch nicht ins Nest gebracht worden sind. Bei derartigen Kämpfen kann hart gerungen werden; jede Roheit ist auszuschalten.

Punkte zählen. Sieger ist, wer am meisten geraubt hat.

- c) Die Schätze werden in die vier Nester verteilt.

Jede Nestmannschaft wird in zwei Gruppen geteilt — eine Gruppe geht zum Feindesnest, um dort die Schätze zu rauben, die andere Gruppe verteidigt das Nest. Die geraubten Gegenstände werden ins eigene Nest geschafft. Sie dürfen unterwegs nicht mehr weggenommen werden.

Nach Abpfiif werden die Schätze gezählt. Den Sieg entscheidet die geraubte Menge.

Diese oder ähnliche Kampf- und Balgereispiele werden gewiß in allen Abteilungen gern gespielt werden. Aufgabe des Leiters ist es, jedes Ausarten zu verhindern und die Disziplin aufrechtzuerhalten; eventuelle Rohlinge sind rücksichtslos kaltzustellen und auszuschalten.

## **Jiu-Jitsu**

Die meisterliche Beherrschung des Jiu-Jitsu erfordert einen fertig durchgebildeten Körper. Systematische Übungen bezwecken die einzelnen Gelenke und Gelenkbänder auszubilden, sie geschmeidig und widerstandsfähig zu machen. Es ist die Aufgabe der Sommerarbeit, den Körper unserer Kameraden so zu stählen, daß,

bis die Winterarbeit an uns herantritt, die Grundlagen zur Ausübung der Selbstverteidigung (Faustkampf und Jiu-Jitsu) geschaffen sind.

### Spezielle Vorübungen.

#### 1. Verdrehen der Hände nach einwärts und auswärts.

Zweck: Stärkung der Hand- und Schultergelenke.

Ausführung:

- a) Man legt den Daumen der linken Hand auf den Handrücken der rechten Hand, so daß die übrigen vier Finger über die Kleinfingerseite greifend im Handteller ruhen. Einwärtsdrehen der rechten Hand soweit wie möglich.
- b) Daumen wieder auf Handrücken, die übrigen vier Finger greifen jetzt über die Daumen- und Drücken die Hand nach auswärts. Gegengleich.

#### 2. Abbiegen der Handgelenke.

Zweck: Stärkung der Handgelenke.

Ausführung:

- a) Der Ellbogen wird auf den Hüftknochen aufgestellt, Handteller zeigt nach oben. Daumen der andern Hand auf Handrücken, vier Finger im Handteller, Abbiegen der Hand nach unten.
- b) Handrücken oben, rechter Daumen im Handteller über den linken Daumen greifend, die übrigen vier Finger auf dem Handrücken, Abdrücken der Hand. Gegengleich.

#### 3. Fingerspreizübungen.

Die Hände werden mit gespreizten Fingern aneinandergelagt, und zwar so, daß zwischen den Handflächen ein leerer Raum bleibt, langsames Zusammendrücken der Handflächen.

#### 4. Handkantenschläge.

Zweck: Stärkung der Kleinfingerseite.

Ausführung:

In der Sitzstellung werden mit entspannter Armmuskulatur leichte Schläge ausgeführt, so daß die kleine Fingerspitze den Boden zuerst berührt. Die Höhe und die rasche Folge der Schläge entsprechend steigern. Nach Ausführung dieser Übung werden die Hände locker nach vorn und nach der Seite ausgeschüttelt und die kleine Fingerseite mit dem Handteller der andern Hand dem Herzen zu massiert.

#### 5. Liegestütz vorlings.

Armeugen und -strecken auf dem Handrücken sowie auf den Fingerspitzen. Nach Ausführung dieser Übung wird eine Übung zur Geschmeidigmachung der Handgelenke gemacht. Es werden kreisende Bewegungen mit der Hand nach links und rechts hin ausgeführt, der Unterarm wird durch eine Hand unterstützt.

#### Fallübungen.

##### a) Vorwärtsfallen.

Man fällt gestreckt, Kopf hochgerissen seitwärts gedreht, Vorstrecken der Arme. Einwärts gerichtete Fingerspitzen und Handflächen fangen mit dem Unterarm den Fall auf.

##### b) Rückwärtsfallen.

Kopf auf die Brust gesenkt, Arme seitwärts gestreckt, Handflächen zeigen nach unten. Tiefe Hockstellung, der Körper rollt über die Schulterblätter vorwärts quer über den Rücken.

##### c) Ueberschlag vorwärts.

Man streckt den rechten (linken) Arm vor, winkelt ihn in 45 Grad, drückt den Kopf auf die Brust auf den Unterarm, rollt über die Schulterblätter vorwärts quer über den Rücken.

##### d) Ueberschlag rückwärts.

Man fällt ähnlich wie beim Vorwärtsfall, rollt über die Schulterblätter mit stark gewinkeltem Kopf, ohne die andere Hand zum Stütz zu gebrauchen.

#### Griffarten.

##### Armbeireiung.

Wird man vom Gegner mit der Hand am linken Arm gepackt, so beschreibt man mit dem Arm einen Halbkreis nach außen zu der Daumenseite des Gegners. Dieselbe Übung wird mit der linken Hand ausgeführt. Dazu gehört der Doppelarmgriff. Der Gegner packt die rechte Hand mit beiden Händen. Die Daumen des Gegners sind nach oben. Ich greife mit meiner linken Hand meine zur Faust geballte rechte, gehe etwas in Kniebeuge einen Schritt nach rückwärts und reiße meine Hände in der Daumenrichtung des Gegners heraus. Faßt der Gegner mit beiden Händen beide Arme, so beschreibe ich mit einem plötzlichen Ruck einen Halbkreis in der Daumenrichtung meines Gegners mit beiden Armen.

### **Würgegriff.**

Faßt der Gegner mit der rechten Hand an den Hals, um zu würgen, beugt man den Körper nach vorn, so daß der Gegner das Körpergewicht zu tragen hat, faßt dann mit der Hand so, daß man zwischen dem Daumen und den vier Fingern des Gegners den eigenen Daumen hat, mit der Handfläche nach unten, packt die Hand des Gegners, dreht die Hand des Gegners vom Halse weg und geht dabei einen halben Schritt nach vorn. Bei diesen schwierigen Uebungen wird die linke Hand als Hilfe mitgenommen, die den Arm des Gegners in den Ellbogen geradepreßt und dadurch die Griffe in der Wirkung verschärft. Dasselbe kann man links üben. Bei Würgegriffen mit beiden Händen des Gegners legt man ebenfalls den Körper nach vorn, hebt beide Hände auswärts hoch, ballt sie zur Faust und schlägt kraftvoll auf die Gelenke des Gegners nach unten.

### **Befreiungsgriffe.**

Greift der Gegner mich von hinten an und umfaßt den Körper mit den Oberarmen, holt man tief Luft, macht einen Ausfall rechts seitwärts, läßt die Luft plötzlich aus und greift den Nacken oder das Jackett des Gegners, bückt sich und hebt mit dem Gesäß den Gegner hoch und schleudert ihn um. Gelingt dieser Griff nicht, wenn die Arme zu weit nach hinten sind, dann versuche man durch eine plötzliche Bewegung die Hände nach hinten zu bekommen, um durch einen Stoß in die Magengrube sich aus den Händen des Gegners zu befreien. Dasselbe kann man üben, wenn der Gegner den Körper in der Höhe des Unterarms umfaßt hat. Faßt der Gegner so, daß ich mit den Unterarmen nicht nach hinten kommen kann, dann stoße ich mit einem plötzlichen Vorbeugen mit dem Gesäß in die Magengegend des Gegners, befreie dadurch meine Hände und führe den obengenannten Griff aus. Sollte auch dies nicht gelingen, dann versuche ich durch plötzliches Vorbeugen des Körpers ein Bein des Gegners zu erhaschen und ziehe dasselbe hoch. Dadurch ist der Gegner gezwungen, die Umklammerung loszulassen und fällt nach hinten.

Der Angreifer umklammert von vorn mit Untergriff. Der Abwehler stößt mit dem rechten Handballen gegen das gegnerische Kinn (vorsichtig üben) oder drückt mit dem rechten Daumen auf die Nasenscheidewand des Gegners und mit der

linken Daumenspitze in dessen rechte Ohrgrube, bis die Umklammerung gelöst ist.

### **Abwehr.**

Vielfach ist man zu größerer Vorsicht bei Dolch- oder Knüppelattacken gezwungen. Der Angreifer schlägt rechts mit dem Stock von oben. Mit einem Ausfall rechts vorwärts und Seitvorneigen links fängt man den Hieb mit dem rechtwinklig gebeugten und erhobenen rechten Unterarm des Angreifers ab. Die Rechte erfaßt das Handgelenk des angreifenden Armes, Handrücken des Abwehlers zeigt nach links.

In großem Bogen dreht man den erfaßten Arm gestreckt nach unten links.

Ist der Stock trotz des Schwunges nicht gefallen, so ergreift die Linke den Stock von unten, nahe an der gegnerischen Hand, und dreht diesen über den Daumen des Angreifers heraus.

### **Unterarmschlag mit Beinschlag.**

Unterarmschlag mit rechtem Arm gegen den Kehlkopf des Angreifers unter gleichzeitigem Schlag der rechten Hacke gegen die Achillessehne. (Beim Ueben ist der Hals mit der Hand zu schützen, Wade schlägt gegen Wade.)

### **Langes Beinstellen.**

Der Abwehler faßt rechts den rechten Oberarm, links den rechten Unterarm und kniet links nieder. Das gestreckte rechte Bein, mit der Sohle aufsetzend, wird gegen die Außenseite des vorgesetzten rechten gegnerischen Beines gestellt. Den Gegner schleudert man über das gestellte Bein mit kräftigem Armzug. Beim Zufassen und Beinstellen wähle man die Seite des vorgestellten Beines.

### **Schlag von der Seite.**

Der Gegner schlägt mit einem Gegenstand rechts seitwärts. Wieder wehre ich den Schlag mit dem rechten Unterarm ab, trete mit dem linken Bein einen vollen Schritt rechts seitwärts, packe das Handgelenk des Gegners, mache eine rechte Wendung und drücke mit der linken Hand den Ellbogen des Gegners scharf durch, so daß er gezwungen ist, zu fallen.

### **Abwehr von unten.**

Will der Gegner mit einem Gegenstand den typischen Magenstoß ausführen, so beuge den Körper vor, fange mit dem rechten



Unterarm den Stoß des Gegners auf, packe die Hand des Gegners und schleudere ihn links herum, unter Zuhilfenahme des rechten Beines, das vorher rechts seitwärts gestellt ist, so daß der Gegner gezwungen ist, darüber zu stolpern.

Jiu-Jitsu ist aufgebaut auf die Hebelwirkung der Knochen. Bei jeder Art des Angreifens oder Abwehrens muß man darauf achten, daß man die Hebelwirkungen voll ausnutzen kann. Man versuche immer entgegengesetzt des gegnerischen Hebels zu wirken, ohne sich besonders dabei anzustrengen, vermeide aber dabei grundsätzlich eine zu große Kraftanstrengung, da immer ein Bruch des gegnerischen Gliedes die Folge ist. Wenn man am Boden liegt und nicht in der Lage ist eine Hebelbewegung auszuführen, so muß man versuchen, mit den Unterschenkeln in die Nierengegend des Gegners die sogenannte Schere anzuwenden, die dadurch zustande kommt, daß der Gegner oben liegt; man hebt beide Beine, spreizt sie, verschränkt sie auf dem Rücken des Gegners und beginnt zu drücken, kurz und hart. Der Gegner wird sofort ablassen, und dann muß man versuchen, ihn durch einen andern Griff kampfunfähig zu machen.

## Die sittliche und geistige Wehrerziehung außerhalb der Schule

(Vortrag von Franz Hala, Fachlehrer, Kosolup.)

### Einführung in die Wehrerziehung:

In der heutigen Zeit internationaler Unsicherheit und der Bemühungen, das Ansehen und die weitere Entwicklung der Demokratie zu untergraben, waren die demokratischen Staaten gezwungen, zu Präventivmitteln zu greifen. Als ein solches kann auch das Gesetz über die Wehrerziehung bezeichnet werden.

Will die Demokratie sich behaupten, muß sie auch den **geistigen** Kampf mit den nichtdemokratischen Systemen aufnehmen. Gegen das Weltbild des Faschismus und Bolschewismus muß sie ihr Weltbild stellen und dessen Richtigkeit nachweisen. Das ist im Grunde genommen der tiefere Sinn einer richtig verstandenen und fruchtbaren geistigen Landesverteidigung. Die kritische Zeit, in der wir leben, **muß** zur Erkenntnis der Notwendigkeit dieser Art von Landesverteidigung führen.

Das Gesetz über die Wehrerziehung bietet nun die Möglichkeit, mit einer zielbewußten, wohlüberlegten Erziehung einzusetzen. Sie muß von dem Gedanken ausgehen, daß man nur das richtig schätzen und lieben kann, was man kennt und dessen Wert einem bewußt geworden ist. Und da muß eines festgestellt werden: so und so viele politische und kulturelle Werte unseres Landes, bzw. unseres Staates sind weiten Kreisen nicht bekannt, anderen wieder sind sie zu jener absoluten Selbstverständlichkeit geworden, die keine lebendige innere Beziehung mehr voraussetzt.

Es muß also — das ist ein erstes und wichtiges Ziel der geistigen und sittlichen Wehrerziehung sein — das Interesse für unsere wirtschaftlichen, kulturellen, politischen, sozialen und militärischen Angelegenheiten geweckt und in jeder Weise gefördert werden. Und es muß ferner die Kenntnis der geographischen, geschichtlichen und kulturellen Verhältnisse unserer Heimat vermittelt und so eine starke und fruchtbare innere Beziehung zu ihr geschaffen werden.

Auf den ersten Blick sind das selbstverständliche Forderungen und sicherlich wurde ihnen zu einem Teil schon heute durch unsere Volks- und Bürgerschulen, Mittelschulen und anderen Lehranstalten Genüge getan. Aber es darf eines nicht übersehen werden: gerade in der entscheidenden Zeit einer ersten persönlichen Meinungs- und Willensbildung — etwa zwischen 17 und 21 Jahren — fehlte die **Verpflichtung** und weitgehend auch bei vielen Jugendlichen die **Gelegenheit**, die früher erlangten Kenntnisse und An- und Einsichten — der größeren geistigen Reife entsprechend — zu erweitern und zu vertiefen. Denn gerade die Vertiefung und Erweiterung gewisser Kenntnisse trägt zur Bildung und Festigung des Charakters bei. Die Weiterschulung und Weiterbildung blieb im wesentlichen der Freiwilligkeit überlassen, die ja bisher auch bei manchen jungen Leuten nach dieser Richtung hin einsetzte. Aber im allgemeinen ist doch in diesem Alter und in Dingen, die nicht im nächsten Neigungsbereiche der jungen Menschen liegen, ein gewisser Zwang nicht ganz überflüssig. Wir lassen z. B. die berufliche Ausbildung unserer Jugend angelegen sein, aber den jungen Bürger lassen wir in entscheidenden Jahren sozusagen wild heranwachsen und überlassen es der Neigung und dem Zufall, ob er sich auf seine künftigen Pflichten als Bürger gewissenhaft und zweckmäßig vorbereitet.

Durch Erfahrung und Beobachtung ist festgestellt, daß gerade das Alter der Geschlechtsreife eine Periode eigenartigen Erlebens ist, eine Periode besonderer Erlebniskraft und besonderen Erlebnisreichtums. Es ist die Zeit der Entdeckung des eigenen Ichs. Das Selbstbewußtsein erwacht, der Drang nach persönlicher Selbständigkeit, Unabhängigkeit und Selbstbestimmung äußert sich, der so häufig als Ungehorsam und Widerspenstigkeit gedeutet wird. Das Jugendalter ist die Zeit der allmählichen Entstehung eines Lebensplanes. Nicht nur die Berufswahl erfolgt, es werden Vorbilder, Ideale gesucht und um eine Weltanschauung wird gerungen. Es erfolgt das allmähliche bewußte Hineinwachsen in die verschiedenen Lebensgebiete, die kritische Auseinandersetzung mit dem Beobachteten und Erfahrenen. Die Jugendlichen neigen zur Romantik und in diesem Alter auch zu extremen Anschauungen, die im Gegensatz zu den demokratischen Auffassungen stehen.

In friedlichen und unbeschwerten Zeiten mag es das vornehmste Vorrecht eines Staates sein, seine Bürger frei, aus eigenem Antrieb heraus staatsbürgerliche Gesinnung erwerben zu lassen. Unsere Zeit ist jedoch zu ernst und zu gefährvoll. In dem Ringen

zwischen Faschismus und Demokratie sind Erkenntnis des Wesens und Bewußtsein der Werte der Demokratie die Grundpfeiler für die Existenz und Selbstbehauptung jedes demokratischen Staates. Er darf die Freiheit in dieser Richtung nicht der Gefahr des Mißbrauches aussetzen, sondern er hat, wenn die Stunde es erfordert, seine Bürger und vor allem seine Jugend zur Erwerbung des politischen Rüstzeugs und zur Einordnung in die Front der geistigen Landesverteidigung anzuhalten. Auf eine einfache Formel diese Gedanken reduziert: ein demokratischer Staat hat dafür zu sorgen, daß seine Jugend zu überzeugten Demokraten erzogen wird.

Durch das Gesetz über die Wehrerziehung vom 1. Juli 1937 wurde die öffentliche Erziehungs- und Bildungsfürsorge um die Wehrerziehung erweitert. Wenn auch der Zweck der Wehrerziehung darin liegt, in der Bevölkerung der Tschechoslowakischen Republik nach Alter, Geschlecht, Bildung und Beruf, bzw. Beschäftigung jene moralischen Eigenschaften, körperliche Tüchtigkeit, Kenntnisse und Fähigkeiten zu pflegen, die zur Staatsverteidigung notwendig sind, so wird auch der sittlichen und geistigen Wehrerziehung ein breiter Raum eingeräumt.

Die Durchführung der sittlichen und didaktischen Wehrvorbereitung in den Wehrerziehungszentren wird von den Bezirksbildungsausschüssen, bzw. den Ortsbildungskommissionen besorgt werden, denen nicht nur ein großer Aufgabenkreis, sondern auch eine hohe sittliche Verantwortung zufällt.

Vereine, die zur Durchführung der sittlichen, geistigen und körperlichen Wehrerziehung ihrer Mitglieder berechtigt sind, bestellen zu diesem Zwecke eigene Funktionäre aus der Mitgliedschaft. Ueber ihr Ersuchen können ihnen von den Bezirksorganen der Wehrerziehung besondere Organe zur Betreuung einzelner Sondergebiete, wie z. B. der sittlichen und geistigen Wehrerziehung, zugewiesen werden.

#### Allgemeine Gesichtspunkte.

Die Entwicklung in und zwischen den Nationen zeigt, daß ein ewiger oder wenigstens andauernder Friede auch in unserer Zeit hochentwickelter Kultur eine Utopie ist. Einzelne erklären den Kampf als Lebensgrundsatz, Friedensliebe als Schwäche. Die Demokratie, die ein Prinzip der Entwicklung menschlichen Fortschrittes ohne Anwendung von Gewalt bedeutet, wurde in einigen Staaten beseitigt und durch ein diktatorisches Regime ersetzt, das ein Re-

gime kriegerischer Mentalität (Geisteshaltung) ist. Die Diktaturen stellten die Erziehung auf militärische Grundlagen und führten die vormilitärische Erziehung ein.

Wer kulturell, national und menschlich fühlt, wird für die Erhöhung der Wehrhaftigkeit der Staatsbürger deshalb arbeiten, weil eine gereifte Wehrhaftigkeit den Krieg von unserer Heimat abzuhalten vermag oder seine schlimmen Folgen wenigstens merklich abschwächen wird.

Wir haben ein großes Interesse an der Erhaltung des Friedens und der Selbständigkeit unseres Staates. Daneben gilt unser Kampf auch der Erhaltung der Freiheit und Kultur!

Der Friede aber muß gesichert sein, d. h. um den Frieden zu erhalten waren auch die demokratischen Staaten gezwungen, aufzurüsten. Auch wenn unser Staat in einem ausbrechenden Konflikt neutral bleiben wollte, müssen wir gerüstet sein. Vielleicht wäre der Krieg heute schon über Europa hereingebrochen, wenn nicht in letzter Stunde die großen demokratischen Staaten auferüstet hätten. Wohl bedeutet die Aufrüstung für alle Staaten ein ungeheures Opfer; aber wir müssen dem Staat alles geben, was er in der heutigen Situation zu seiner Verteidigung braucht. Die Realität diktiert uns, was wir zu tun haben. Es genügt aber nicht, dem Staat nur die Waffen zu geben, sondern es kommt auch darauf an, von welchem Geiste die Waffenträger, die Armee erfüllt ist. Der Mensch „Soldat“ muß auf seine Aufgabe vorbereitet sein. Deshalb muß vor allem der Charakter des Menschen gebildet werden.

Das Ziel der Rüstung ist der Krieg. Damit soll aber nicht gesagt sein, daß wir den Krieg wollen. Im zukünftigen Krieg wird die Technik gewiß eine sehr große Rolle spielen. Der Staat kann nicht jetzt schon jene Mengen Waffen und Kampfmittel erzeugen und auf Lager geben, die ein Krieg braucht, vielmehr muß er jetzt schon alles vorbereiten, daß im Falle eines Krieges sofort die ganze Industrie für den Krieg, zur Erzeugung der Waffen und Munition eingestellt werden kann. Man spricht jetzt häufig vom „totalen Krieg“. Das heißt, in einem zukünftigen Krieg werden alle Menschen, alle Staatsbürger, ob Mann und Frau, ob Greis oder Kind, vom Kriege erfaßt. Es gibt durch die Entwicklung der Kriegstechnik keine Front und kein Hinterland mehr, die Kriegssiurie wird über das ganze Land brausen, Tod und Verderben für alle bringend!

Ein kommender Krieg wird nicht nur ein Kampf der Waffen sein, sondern auch ein Kampf der Geister, eine Kraftprobe für die

Nerven. Eine große Bedeutung fällt der Propaganda zu, der sogenannten Flüsterpropaganda, die ihren Ursprung in Deutschland hat. Dieser Propaganda müssen wir entschieden entgegenreten, sie paralysieren. Spionage, Terror werden eine große Rolle spielen. Alle diese Fragen müssen wir bei der Wehrerziehung berücksichtigen.

Deshalb müssen wir schon im Frieden alles organisieren, wir dürfen **nichts** improvisieren, das kostet viel Geld und ist schließlich und endlich untauglich, wertlos.

In einem kommenden Krieg wird man auf das ganze Menschenmaterial zurückgreifen, das auch nie beim Militär war. Deshalb müssen wir den Bürger lehren, was er zu machen hat und wie er es zu machen hat. Die Armee ist dann das Zentrum, um das sich alles konzentrieren, drehen muß. Würden wir diese Wehrvorbereitung jetzt nicht treffen, so würde ein ungeheueres Chaos entstehen. Unsere Aufgabe muß darin bestehen, den Bürger in all diesen Dingen auch üben. (Übungen des zivilen Luftschutzes.) Wir müssen die Menschen lehren, wofür sie auch kämpfen werden, für Freiheit, Recht und Wahrheit! „Es kann wohl ein Stärkerer kommen“, sagte Oberst Kudláček in seinem Vortrage, „um uns die Freiheit zu rauben. Deshalb stellen wir zwischen unsere Ideale unsere Kanonen, unsere Maschinengewehre! Vielleicht sieht mancher darin einen Widerspruch, aber die heutige Situation erfordert von uns diese Maßnahmen.“

Nach drei Richtungen muß der Bürger vorbereitet werden: 1. Geistig-körperlich, 2. für den Hilfsdienst, 3. Schulung im Waffengebrauch.

Damit ist auch das Ziel der Wehrvorbereitung umrissen: einen gesunden und charaktervollen Menschen.

Schon in der Familie muß mit der **Wehrvorbereitung** begonnen werden, die ihre Fortsetzung in der Schule findet, wo eigentlich die Grundlage der **Wehrerziehung** gelegt wird. In die Schule gehört kein Militär! Der Lehrer, der Erzieher hat hier die Aufgabe zu erfüllen. In die Hand des Kindes gehört keine Waffe! Was würde der Junge damit beginnen!? Dieses Erziehungsideal, daß jedem Jungen ein Dolch ausgefolgt wird, überlassen wir den faschistischen Staaten. Wir wollen dem Kinde die Welt zeigen wie sie ist und damit das Kind für militärische Dinge interessieren. Der tiefere Geist, der unserem Wehrerziehungsgesetze zugrunde liegt, ist vor allem die helfende Idee, eine rettende Brücke vom Ideal zur Wirk-

lichkeit. Wir brauchen nicht bloß gute Soldaten, sondern auch wirklich aufrichtig gute Menschen, von denen jeder ein brauchbares Glied der menschlichen Gesellschaft sein soll. Die geistige moralische Qualität und nicht die Organisation wird letzten Endes den Ausschlag geben.

### Von den Organen der Wehrerziehung.

Die Wehrerziehung erfaßt in ihren Teilen alle tschechoslowakischen Staatsbürger von jenem Tage an, mit welchem ihre Verpflichtung zum Schulbesuche beginnt. Sie endet mit dem 30. Lebensjahre. Der zivile Luftschutz erstreckt sich auch auf Personen bis zum 50. Lebensjahre. Die Teilnahme an der Wehrerziehung ist eine Bürgerpflicht, für deren Erfüllung, keine Ersatzansprüche bestehen.

Die Wehrerziehung der Schüler und Studenten aller Gattungen und Stufen wird in den Schulen besorgt werden. Der übrigen Bewohnerschaft werden sich vorwiegend jene Vereine annehmen, die Körperbildung betreiben.

Die Wehrerziehung wird ferner von den sogenannten „Zentren“ der Wehrerziehung besorgt, dies sind Organe des Ministeriums für Nationalverteidigung und werden in der Regel in jeder Gemeinde errichtet. Wo es notwendig ist, kann für mehrere Gemeinden ein gemeinsamer Mittelpunkt als Wehrzentrum bestimmt werden. In großen Städten und räumlich zerstreuten Gemeinden können auch mehrere derartige Zentren gebildet werden. (Auf zirka 2000 Einwohner 1 Zentrum.) An der Spitze jedes dieser Zentren steht ein Leiter, den die Bezirksbehörde im Einvernehmen mit der Gemeindevertretung bestimmt. Die erforderliche Kanzlei sowie die sachlichen Erfordernisse für diese Wehrzentren besorgen die Gemeinden. Die Wehrerziehung führen eigene Instruktoressen durch, denen bei der Durchführung ihrer Obliegenheiten Helfer beigegeben werden können.

### Wer unterliegt der Wehrerziehung?

Der sittlichen, geistigen und körperlichen Wehrerziehung außerhalb der Schule unterliegen:

a) männliche Personen bis zum Austritte des Militärdienstes (der Waffenübung bei Angehörigen der Ersatzreserve, bzw. bei jenen, die „untauglich“ befunden wurden);

b) weibliche Personen bis zum Ende jenes Jahres, in dem sie das 21. Lebensjahr erreichen.

Die moralische und geistige Wehrerziehung soll nach Möglichkeit mit der körperlichen verknüpft werden. (Besondere Vorschriften hierüber wird das Ministerium f. Sch. u. V. noch erlassen.)

### Zweck und Ziel der moralischen Wehrerziehung.

Zweck der moralischen Wehrerziehung nach dem Motivenberichte der Regierung zum Reg.-Entwurfe ist: die Pflege des vaterländischen Gefühles, des lebendigen Staatsbewußtseins, der Disziplin, Kameradschaft, der Ergebenheit, des Selbstvertrauens, der Achtung vor dem Gesetze und der Bildung einer Wehrhaftigkeit fördernden Mentalität (Geisteshaltung) der Bevölkerung.

Daraus erhellt, daß die außerschulmäßige sittliche und geistige Wehrerziehung ihrem Zwecke nach staatsbürgerliche Erziehung ist und vor allem jene Jugend erfaßt, die nicht mehr die Schule besucht, also die Jugend zwischen 14 und 17 Jahren, einem Lebensalter, das vom erzieherischen Standpunkte aus gesehen besonders wichtig erscheint. Ich habe einleitend schon auf die geistige Entwicklung in dieser Phase des menschlichen Lebens hingewiesen und möchte da vom psychologischen Standpunkte einiges ergänzend noch hinzufügen.

Das Alter von 14 bis 17 Jahren ist die Zeit, in der sich der Nachwuchs seiner gesellschaftlichen Aufgaben bewußt wird, in welcher er Erfahrungen sammelt, das Verlangen nach Wissen erwacht, aber auch die Erkenntnis, daß das Leben des einzelnen mit dem der Gesellschaft innig verbunden ist. Auch der Ehrgeiz erwacht in dieser Zeit, das Bedürfnis, sich auszeichnen zu können, sowie die Sehnsucht, in der menschlichen Gesellschaft seinen eigenen Platz zu finden. In dieser Zeit erstarkt der Wille und klärt sich das Urteil der Jugend. Energie und Ausdauer nehmen zu. Es entwickeln sich Neigungen, an der Bildung der Gesellschaft nach eigenen Vorstellungen beteiligt zu sein. Auch das Gefühl für Ehre und persönlichen Stolz tritt jetzt stärker hervor. Die Jugend beginnt sich in dieser Zeit nicht nur für die Ereignisse zu Hause, sondern auch für die der weiten Welt zu interessieren, vergleicht und beurteilt sie und verfällt dabei des öfteren in Unklarheiten und seelische Wirrnisse. In diesem Lebensalter werden die geistigen Vorbedingungen für die künftige ideelle Lebenseinstellung geschaffen. Die Lebensanschauung beginnt sich zu bilden, das Urteil über die

Entwicklung der Gesellschaftsordnung wird reifer. In diesem Lebensabschnitt empfängt die Jugend den Ansporn, sich in allen Lebenslagen erfolgreich durchzusetzen, einem erfolgreichen Leben zuzustreben. Es ist ein Altersabschnitt von großer innerer Unruhe, des Trotzes und der kampf lustigen Triebe. Es ist das Alter der Romantik und der Illusion. Die Jugend erlebt in diesen Jahren die Zeit des Idealismus, des Mutes, der Tapferkeit, des Wissensbedürfnisses und neigt der Bildung von Idealen zu. Deshalb ist gerade diese Zeit geeignet, auf die jugendliche Seele einzuwirken.

Bei all unseren Maßnahmen und bei der Festlegung der didaktischen (unterrichtlichen) und pädagogischen (erziehlichen) Normen für die sittliche und geistige Wehrerziehung ist es daher notwendig, die Psychologie dieses Nachwuchses zu berücksichtigen.

Damit ist auch der Stoffumfang gekennzeichnet. Im Alter von 14 bis 15 Jahren wird sich die sittliche und geistige Wehrerziehung um die Heimat und das Heimatland drehen, von 15 bis 16 Jahren um die Begriffe Land, Volk und Staat, in der Zeit von 16 bis 17 Jahren um die Welt. Nur durch die Vermittlung von Kenntnissen über die ganze große Welt ist der Nachwuchs zu Vergleichen mit der Heimat zu erziehen und so die große Liebe zur Heimat und ihrer Lebensbedingungen.

#### **Zeitausmaß.**

Das Jahr wird im Gesetze vom 1. September bis 31. August, also gleich dem Schuljahre angenommen.

In der 1. Stufe (14 bis 15) sollen der geistigen Wehrerziehung 15 Stunden zugewiesen werden. Da sie an die verwandte Schulerziehung anschließt, wird es geboten sein, an die Gegenstände der Heimatkunde und Bürgerkunde anzuschließen. Die Wehrerziehung vollzieht sich auf dieser Stufe in kurzen Ansprachen. Der Nachwuchs soll viel freie Zeit zur Erholung (Rekreation) haben, so viel, wie zu einem gesunden Wachstum erforderlich ist.

Der Schwerpunkt der geistigen und sittlichen Wehrerziehung wird auf die 2. und 3. Stufe zu verlegen sein, wo, soweit es die örtlichen Verhältnisse zulassen, zusammenhängende Maßnahmen in der Verfolgung des Zieles anzustreben sind. In kleineren Gemeinden sollen Vorträge, in größeren Vortragsreihen und in den größten Lehrgänge zur geistigen und sittlichen Wehrerziehung durchgeführt werden.

Das Zeitausmaß in der 2. Stufe (15 bis 16) soll mit 30 Jahres-

stunden, in der 3. Stufe (16 bis 17) mit 25 Jahresstunden festgesetzt werden. Von der Gesamtzahl der 210 Stunden, die der Wehrerziehung in den ersten drei Jahren durch das Gesetz vorbehalten sind, sollen wenigstens 70 Stunden, also ein Drittel, für die sittliche und geistige Wehrerziehung bestimmt sein.

Beim männlichen Nachwuchs von 17 bis 21 Jahren soll die sittliche und geistige Wehrerziehung in Form von Vorträgen durchgeführt werden. Diese Vorträge schließen sich an die übrigen Teile der Wehrerziehung an, wobei vor allem an die Fragen der Wehrmoral angeknüpft werden kann.

#### **Sittliche und geistige Wehrerziehung für Mädchen.**

Diese soll unter Hinweis auf die besonderen Aufgaben der Frau im Frieden und im Kriege durchgeführt werden. Sie unterscheidet sich von den Aufgaben der Männer sehr wesentlich. Kriegsgeschichte und Wehrlehre werden die Mädchen weniger interessieren, um so mehr wird sich ihre Aufmerksamkeit den Fragen der Erziehung und der sozialen Fürsorge zuwenden.

Die Frau, von Natur physisch schwächer, kann die Heimat nicht mit der Waffe in der Hand verteidigen. Doch wird man viele Fähigkeiten und Eigenschaften der Frauen während des Krieges nicht missen können. Sie ist nicht nur in Haus und Hof, sondern auch auf dem Gebiete der Gesundheitsfürsorge unentbehrlich. Die Anfänge einer jeden Erziehung, auch die eines Landesverteidigers liegen in der Hand der Frau! Sie muß in kriegerischen Zeiten selbst nicht nur mutig und tapfer sein, sie muß auch ihre Kinder zu diesen Tugenden erziehen. Der Tod fordert während des Krieges nicht nur Opfer an der Front. Fliegerbomben vernichten auch Kinder und wehrlose Frauen und deshalb muß die Frau wissen, wie sie sich und ihre Lieben nach dem Abgange der Männer ins Feld schützen kann. Sie muß sich daher auch jene Kenntnisse aneignen, die bei Fliegergefahr, bei Gasangriffen, Epidemien usw. notwendig sind. Bei der Verteidigung des Vaterlandes helfen Frauen in der großen Arbeitsarmee auf den Feldern, in den Werkstätten, in den Fabriken, bei der Verpflegung und Bekleidung, in den Krankenhäusern und Erholungsheimen. Es ist daher notwendig, die Frauen für diese Arbeit geistig und sittlich vorzubereiten und daher werden auch Maßnahmen für die Erziehung des weiblichen Nachwuchses getroffen.

Die geistige und sittliche Wehrerziehung der Mädchen wird sich in den ideellen Abschnitten teils gleichlaufend mit der des

männlichen Nachwuchses bewegen, teils aber wird sie besonderer Betreuung bedürfen. Die Wehrerziehung der Mädchen von 14 bis 15 Jahren soll den Charakter körperlicher und seelischer Rekreation tragen. Die sittliche Vorbereitung der Mädchen beschränkt sich auf die Heimatkunde, auf die Familie, Gemeinde, auf die Wehrmoral in der Familie, auf die Wirkung der Opferwilligkeit für Heimat und Mitbürger.

## Umfang der Wehrerziehung

### Die Wehrerziehung umfaßt:

1. die **sittliche** (moralische), geistige (**didaktische** — gegenständliche) und **körperliche** Wehrvorbereitung;
2. die Ausbildung im Hilfs- und Schutzdienste, besonders des zivilen Luftschutzes (civilní protiletcká ochrana) CPO.
3. Schulung im Waffengebrauch — Wehrausbildung.

#### ad 1. Moralische oder sittliche Wehrvorbereitung.

Aufgabe der sittlichen Wehrerziehung ist, den inneren Wert und die Wehrfähigkeit aller Staatsbürger, Männer und Frauen, zu erhöhen. Vor allem fordern wir lauterer Charakter und Tugenden, wie Vaterlandsliebe, Gehorsam, Treue, Standhaftigkeit, Tapferkeit, Selbstverleugnung, Selbstaufopferung.

Damit ist Ziel und Richtung der sittlichen Wehrerziehung angedeutet. Früher sagten wir: „In der Moral der Truppe liegt ihre Widerstandsfähigkeit; ihr mächtiges Feuer ist die Begeisterung!“ Heute müssen wir so formulieren: „Je größer die Moral aller Staatsbürger, je mehr vaterländische Begeisterung, desto größer die Gewißheit der Erhaltung des Friedens!“

Der wichtigste moralische Faktor im Gefüge der Armee ist die Disziplin, die nicht mit Unrecht der Wille der Armee genannt wird.

Sie ist der Gradmesser für deren Ausdauer, Verlässlichkeit und Leistungsfähigkeit, sie verleiht derselben nicht äußeres Gepräge, sondern weit mehr noch: ihren inneren Wert!

Daher ist Disziplin die erste Forderung, die wir durch die Wehrerziehungsarbeit an alle zu Erziehenden heranbringen müssen. Disziplin ist nicht nur äußerlich zu üben, sondern ihrem Wesen nach zu ergründen und zu schulen. Eine unrichtige Handhabung der Disziplin kann leicht als unangenehme Härte empfunden werden und würde dann zersetzend wirken. Disziplin bezeichnet heute Er-

ziehung, Zucht und Ordnung. Im militärischen Sinne Manneszucht, im Sinne der Wehrerziehung die Lehre von der Zucht! Zur Disziplin, zur Zucht erziehen heißt also, das Wollen in eine bestimmte Richtung nach dem Guten hin zu drängen, damit späteres Wollen das Gepräge einer Persönlichkeit trage.

Disziplin ist nicht Diktatur; denn der Disziplin liegt nicht bloß der Wille des Vorgesetzten, sondern auch das Wollen des Untergebenen zugrunde. Unter Disziplin haben wir somit die Uebereinstimmung des Wollens in der Erkenntnis der Pflicht zu verstehen. Die Militärdienstvorschrift definiert: „Disziplin ist **bewußte** Unterordnung des eigenen Willens unter den Willen des Höheren, Verantwortlichen.“ Zur Disziplin erziehen heißt also, den Willen des Zöglings lenken und bilden, nicht beugen und brechen. Der Junge muß wissen, **warum** er zu gehorchen hat.

Die Wehrerziehung hat jeden Staatsbürger dahin zu bringen, daß er im Ernstfalle jeden Befehl eines Vorgesetzten unbedingt, willig, rechtzeitig und bestmöglichst vollziehe.

Es gibt Dinge und eintönige Uebungen, die gar manchen nicht liegen, die aber getan werden müssen. Für alle diese Beschäftigungen gibt es zwei wichtige Forderungen:

1. die **Durchdringung** der Arbeit durch einen pädagogisch-methodischen Vorgang, um jeden zur inneren Mitarbeit zu veranlassen;

2. in Uebereinstimmung mit dem erzieherischen Zwecke, die **Begrenzung** dieser Beschäftigung auf das unumgänglich notwendige Maß.

Wie ich schon einleitend sagte, jeder Bürger soll gelehrt werden, was er zu machen hat und wie er es zu machen hat. Jeder soll wissen, was man von ihm will, was er soll. Dem guten Willen des Strebsamen wird dadurch Vorschub geleistet, der Lässige aber unter Kontrolle gestellt.

Auf die Willensschulung ist ein besonderer Wert zu legen. Weiters sei der Erzieher immer konsequent! „Ungleichheit ohne offenbare Gründe erscheint als Willkür und Laune; feste Schranken werden leichter ertragen“ (Herbart.)

Zwischen Erzieher und Zögling muß von allem Anfang ein gutes Einvernehmen hergestellt werden; sie dürfen sich nicht fremd gegenüberstehen. Orientierung über die Lebensverhältnisse jedes Zöglings, verständnisvolle Anteilnahme in Freud und Leid, manch-

mal auch ein aufmunterndes Wort, und das Mißtrauen ist zerstreut, das Vorurteil beseitigt, der seelische Kontakt hergestellt.

Die Sprache des Erziehers sei nie gekünstelt, sondern unaufdringlich, natürlich, vom Herzen kommend, zu Herzen gehend. Sie muß aufrichtig und wahr sein, wenn sie überzeugend wirken soll. Der richtige Ton ist dann gefunden, wenn man merkt, daß alle warm und lebendig werden. Nur so wird der Wille des Zöglings das mit Erfolg gekrönte Werk richtiger Menschenbehandlung werden.

Disziplin darf in der W.-E. nicht Zwang werden, sondern muß **freiwilliger Gehorsam** sein. Diesen müssen wir anstreben und anerkennen, dann hat es keine Sorge um die Disziplin, sie wird dann Ausdruck einer sittlichen Gesinnung, das feste Band zwischen Vorgesetzten und Untergebenen, zwischen Erzieher und Zögling werden.

Das Verhalten des Erziehers beeinflußt in hohem Maße den Willen und die Gesinnung des Zöglings. Salzmann sagt: „Handle immer so, wie du wünschst, daß deine Zöglinge handeln sollen!“, und Sailer: „Bei der Erziehung ist das Beispiel die Hauptsache.“

Erregt das Verhalten des Vorgesetzten Kritik oder Unwillen, so wirkt das zersetzend auf die Zöglinge. Die Disziplin wird gelockert oder gänzlich zerstört. Zeller sagt: „Ein gutes Beispiel und Vorbild, ohne Wort, ist stärker als die schönsten und beredtesten Worte ohne dasselbe.“

Gewiß verlangen wir nicht blinden Gehorsam, knechtische Unterwürfigkeit, der Untergebene soll vielmehr erkennen, daß sein Gehorsam eine notwendig erkannte Unterordnung des eigenen Ichs unter Gesetz und Befehl sittlichen Wert erlangt.

Der Untergebene muß aus seiner eigenen Ueberzeugung, förmlich aus innerem Antrieb seine Pflicht voll und ganz erfüllen, weil er ja erkannte, daß sein Wohl und das Wohl des Staates untrennbar miteinander verbunden sind.

Frei wie der Mensch selbst muß auch sein Handeln sein, wenn es sittlichen und dauernden Wert haben soll. Deshalb bildet die Grundlage der Disziplin unserer Wehrhaftigkeit die Ordnung. Durch Ordnung wird das Wollen gefördert. Ist die Notwendigkeit der Ordnung in allen mit dem Wehrdienste zusammenhängenden Dingen einmal richtig erkannt worden, dann ist es nicht schwer, dieselbe durch streng geregelten Dienst und mit Konsequenz geübte

Kontrolle auch zu erhalten. Der Untergebene muß die festen Zügel des Wehrdienstes spüren, er darf sie aber nicht als unnötigen Druck empfinden.

Visiten und Inspizierungen durch Vorgesetzte sind in Aussicht genommen. Diese sollen dann nie angesagt werden, weil dadurch in der Regel Maßnahmen geschaffen werden, die wegen ihres äußerlichen Charakters nur zu leicht zu ebenso äußerlicher Auffassung der Disziplin und des Wehrdienstes verleiten.

Die Begriffe Subordination und Disziplin müssen endlich von ihrem unangenehmen Beigeschmack befreit werden, der ihnen von früher her noch anhaftet, aus einer Zeit, wo der Untergebene die Disziplin als **Furcht** vor dem Vorgesetzten auffaßte und in jedem „Höheren“ einen Feind erblickte, wo Subordination und Disziplin als Martyrium, als Volksgeißeln galten.

Wenn wir wollen, daß diese verderbliche Auffassung verschwindet und an ihrer Stelle eine Disziplin der Wahrheit, der Ehrlichkeit, der Kraft und der Treue ersteht, dann müssen wir die Disziplin von aller Oberflächlichkeit befreien und sie ganz tief innen verankern, sie zum Ausdruck werden lassen von Vaterlandsliebe, Achtung vor dem Gesetze und allen hohen und idealen Bestrebungen, auf die Menschenrecht und Menschenwürde aufgebaut sind. Aufgabe der W.-E. wird also sein, die Disziplin auf eine sichere Grundlage zu stellen, schädlichen Einflüssen zu begegnen, ob diese von innen oder außen dann kommen, verborgene Schäden aufdecken und beseitigen und vor allem den ethischen Zweck mit allen Mitteln fördern. Wir dürfen die W.-E. nicht von der „handwerksmäßigen“ Seite her aufziehen, sondern auf ethische — sittliche — Grundlagen stellen und ihr eine ideale Richtung zu geben verstehen. Mit anderen Worten: Die W.-E. hat individuell zu erziehen und zu bilden, sich nicht dem äußeren, sondern dem inneren Wesen der Menschen zuzuwenden, den „Menschen“ sozusagen vor den Wehrpflichtigen zu stellen, denn erst aus dem Menschen geht der Wehrpflichtige hervor.

Das ist ja der große Gedanke, der unserem tschechoslowakischen Wehrgesetz zugrunde liegt, daß mit dem hyperautokratischen Systeme des Militarismus aufgeräumt und die W.-E. auf ethische Gesichtspunkte aufgebaut wird.

Und nun ein Wort zur **Praxis der moralischen Wehrerziehung**.

Diese hat mit der Wehrausbildung — also mit dem Unterrichte im Gebrauch der Waffe — Hand in Hand zu gehen. Die moralische

W.-E. hat mit dem ersten Tage der W.-E. zu beginnen und mit dem letzten derselben — nein, nicht zu enden, sondern Leitstern aller Handlungen aller Staatsbürger zu sein und zu bleiben.

Der die W.-E. Genießende hat vom ersten Tag an zu merken: W.-E. ist keine Korrekptionsanstalt, sondern Bildungs-, Erziehungsstätte, wo **alle** erzogen und geschult werden, um im Ernstfalle jeden Dienst an der Front, in der Etappe oder im Hinterland zu erfüllen. Dieser Gedanke ist der Reife der Erziehenden schon am ersten Tage zu behandeln. Es wird empfohlen, den 28. Oktober als den Tag zu wählen, wo der Akt der Einreihung in entsprechend feierlicher Weise vorzunehmen wäre. In Garnisonsstädten das Militär mit Musik hinzuziehen. Entsprechende Ansprache.

Es wird sich auch bei der Vornahme der W.-E. eine Art Rapport als notwendig erweisen, eine Amtshandlung, bei der der Vorgesetzte nicht nur das Interesse des Dienstes wahrzunehmen haben wird, sondern auch das Interesse aller seiner Untergebenen. Wer irgendein Anliegen vorzubringen hat, kann beim Rapport erscheinen.

Gerade für die moralische W.-E. ist aber das allerwichtigste und bedeutendste der Erzieher. Er muß durch sein Verhalten die physischen, geistigen und moralischen Qualitäten jedes einzelnen Zöglings derart anzuregen, zu entwickeln und zu bilden trachten, daß dieselben dem gemeinsamen Ziele, der Wehrhaftmachung, dienstbar gemacht werden können. Der Instruktor muß vor allem eine umfassende Menschenkenntnis und fachliche Vorbildung besitzen. Menschenkenntnis kann man nicht aus Büchern studieren, doch bildet die Psychologie — Geisteslehre — eine theoretische Grundlage. Erst in der Praxis wird man sich zurechtfinden. Die Welt ist ein offenes Buch, in dem wir die Typen der Menschen nach ihrer Größe, Wahrheit und Schönheit, aber auch mit allen Lastern und Gebrechen behaftet, lebendig zur Darstellung gebracht finden. Je mehr wir in diesem Buche blättern, um so mehr Menschenkenntnis werden wir uns aneignen. Pädagogische Einsicht und methodisches Geschick können auch durch gehörige Praxis erworben werden, aber trotzdem ist die Kenntnis der grundlegenden Leitsätze der Erziehung und des Unterrichtes notwendig.

### Die Behandlung der Zöglinge.

Immer muß der Erzieher die Aufmerksamkeit und das Interesse des Zöglings wachhalten, der Wettstreit angespornt und der Zögling zum Denken veranlaßt werden. Dort, wo die formelle Ausbildung Selbstzweck ist und sein darf, tritt „Drill“ voll und ganz in seine

Rechte. Wo Drill und Unterricht sich erzieherisch ergänzend, planmäßig ineinandergreifen, werden die Begriffe „stramm und tapfer“ vollwertig in Geltung treten.

Die Behandlung der Untergebenen soll gerecht und wohlwollend, dabei konsequent und individuell (der Eigentümlichkeit des einzelnen angepaßt) sein. Ist der Vorgesetzte gerecht, dann ist er auch wohlwollend.

Die subjektiven Eigenschaften des Zöglings sind bedingt durch das physische, geistige und moralische Vermögen, in Beziehung zu dessen äußeren Lebensverhältnissen oder auch als Ausfluß derselben.

**1. Das physische Vermögen** ist von der Körperbeschaffenheit abhängig. Bei den physischen Anforderungen muß eine gewisse Grenze eingehalten werden, es ist dabei auf Beruf und Geschlecht Rücksicht zu nehmen. Es wird wohl zwischen einem Turner und einem Nichtturner ein Unterschied zu machen sein. Die Kunst wird also darin bestehen, einen geeigneten Mittelweg zu finden, von dem aus eine systematische Steigerung erfolgen kann. Muskel-Kater der Zöglinge und Heiserkeit des Instructors sind jedenfalls ein schlechtes Zeugnis für eine richtige physische Ausbildung.

2. Noch weit wichtiger ist die geistige Veranlagung der Zöglinge und weit schwieriger die Veranlagung der Zöglinge auf einen gemeinsamen Nenner. Die moderne Kampfweise stellt heute an den Intellekt des einzelnen Soldaten ungeheuerere Anforderungen. Durch die W.-E. soll eine Steigerung der geistigen Befähigung herbeigeführt werden. Deshalb muß der Instruktor den Beruf und die Schulbildung jedes einzelnen Zöglings feststellen, damit er bei der Erziehung und Schulung und bei der Beurteilung der Leistungen des einzelnen darauf Rücksicht nehmen kann.

**3. Das moralische Vermögen** ist bedingt durch die früher genossene Erziehung und durch das Milieu des gesellschaftlichen Umganges.

Durch persönlichen Verkehr mit dem Zögling wird es möglich sein, in dessen Gefühlsleben und Gedankenwelt einzudringen. Das Resultat dieser Beobachtung ist sodann zum Ausgangspunkt für eine individuelle Behandlung des Zöglings zu machen.

Auch muß das Temperament des Zöglings in Berücksichtigung gezogen werden. 4 Arten: Sanguiniker — leicht für etwas begeistert, doch meist von kurzer Dauer — leichtblütig — Franzosen!

Choleriker — geraten auch leicht in Gemütsbewegungen, aber nicht nur heftiger, sondern auch nachhaltiger. Napoleon 1. gilt als



das Temperament großer Männer — heißblütig — Italiener. Beide Gruppen Gemütsmenschen!

3. und 4. Gruppe sind Verstandesmenschen: Melancholiker — Ruhe des Gemüts — ein erregtes Gefühl hält lange nach — beharrlicher in ihrem Fühlen — schwerblütig — Deutsche. Phlegmatiker — nicht aus der Ruhe zu bringen — haben das denkbar schwächste Gefühlsleben — kaltblütig — Engländer.

Bei Verwendung von gewissen Felddienstaufgaben, wo Umsicht, Verlässlichkeit, Entschlossenheit, Tatkraft und Zähigkeit eine ausschlaggebende Rolle spielen, auch bei allen Aufgaben in der Etappe und im Hinterland wird man auf diese Charaktereigenschaften Rücksicht nehmen müssen. Deshalb muß sich der Instruktor auch bei der W.-E. mit dem Gefühlsleben der Zöglinge vertraut machen.

### Didaktische Wehrerziehung.

Darunter versteht man die wissenschaftliche oder gegenständliche W.-E., also jene W.-E., die sich mit dem Gegenstande der W.-E., der Wehrhaftmachung jedes einzelnen Staatsbürgers beschäftigt. Die didaktische W.-E. wird sich also vor allem mit den Begriffen Staat und Vaterland zu beschäftigen haben. Sie ist im Grunde genommen eine vertiefte staatsbürgerliche Erziehung. Den Staat sollen wir durch diese Erziehung seinem Wesen und seinen Zielen nach verstehen, das **Vaterland** nach seiner Schönheit und Größe lieben lernen. Nur wer seinen Staat kennt, wer seine Heimat liebt, wird auch imstande sein, Opfer für die Freiheit seines Staates und seiner Heimat zu bringen.

Das Kind wird den Staat, das Vaterland in Liedern besingen, der Erwachsene aber will vom Staate etwas haben. Ihm ist der Staat nicht bloß ideelles, sondern vornehmlich ein praktisches Gebilde, ein Interessenverband. Den natürlichen Ausgangspunkt zur Erörterung des Begriffes Staat bildet die Familie. Von diesem Begriff führt dann die Erörterung über den Begriff Vaterland, dann Staat.

Es werden also bei Behandlung dieser Themen folgende Kapitel bei der didaktischen W.-E. zu behandeln sein:

1. eine erweiterte staatsbürgerliche Erziehung;
2. der Unterricht in der Heimat- und Erdkunde;
3. der Unterricht in der Geschichte von Familie, Hof, Heimat, Volk und Staat;

4. die Pflege von Sitte und Brauchtum;
5. die Erhaltung von Sagen und Märchen, von Liedern und Hausmusik, von Volkskunst und Handwerksarbeit;
6. die Pflege von innigen Beziehungen von Volk zu Volk oder kurz gesagt: die Erziehung zum Europäer.

ad 1. Hier beginnt der Unterricht mit der Frage: Was ist der Staat?, was die Heimat?, das Vaterland?

Erörterung der verschiedenen Staatsformen (Monarchie, Oligarchie und Plutokratie): Herrschaft einer kleinen Minderheit — Herrschaft des Reichtums oder Geldherrschaft); Demokratie; Faschismus; dann eingehende Erörterung der Verfassungsurkunde der CSR; von der Gesetzgebung, vom Parlament, wie ein Gesetz entsteht; von den Pflichten und Rechten des Staatsbürgers.

### ad 2. Unterricht in der Heimat.

Für die Heimat- und Erdkunde hat als Unterrichtszweck zu gelten:

Pflege der Vaterlandsliebe, Weitung und Klärung des Gedanken- und Ideenkreises, Belebung des gesellschaftlichen Interesses, Veredelung der Gesinnung, geistige Erhebung zum Europäer.

Für den Unterricht selbst hat der Satz zu gelten: die Karte lebendig zu machen. Nicht Zahlen, Formen und Namen haben in den Vordergrund zu treten, sondern der Mensch und seine Arbeit.

Mit der Heimat- und Erdkunde innig verknüpft ist die Geschichte. Den besten Ausgangspunkt dazu bildet die Geschichte der eigenen Familie. Von dieser Geschichte aus leiten wir die Geschichte über Hof- und Heimatgeschichte zur Geschichte von Volk und Staat.

In diesem Zusammenhange werden wir vor allem Sitten und Gebräuche der Heimat pflegen. (Volkstumsarbeit.) Bei sogenannten „Feierstunden“ werden wir alte Sagen und Märchen aufleben lassen, Volkslieder und Hausmusik pflegen, die Zöglinge auf die Volkskunst und Handarbeit aufmerksam machen. Und schließlich mündet der Unterricht in die Pflege von innigen Beziehungen von Volk zu Volk. Hier führe ich nur jene Worte an, die unser Staatspräsident Dr. Ed. Beneš prägte, als er die Aufgabe der Demokratie bei der Lösung der nationalen Probleme formulierte: „Es gibt keine bessere und wirksamere Methode als die Demokratie, als die Methode der Freiheit, der gegenseitigen Respektierung, als die Methode der Gemeinschaftsarbeit, der praktischen gegenseitigen Toleranz.“

Die W.-E. soll wesentlich mit dazu beitragen, daß in jedem Sudetendeutschen der Gedanke Gemeingut werde: Man kann ein sehr guter Deutscher und gleichzeitig ein sehr guter Bürger des tschechoslowakischen Staates sein.

Voraussetzung dazu ist, daß jeder Sudetendeutsche zunächst nicht von politischen Schlagworten lebt, sondern daß er in Kunst und Literatur, in Kultur und Wirtschaft des eigenen Volkes seinen Mann stellt und wirklich Bescheid weiß. Das Gefährlichste für ein in der Minderheit lebendes Volk ist Halbbildung oder gar Unwissenheit. Deshalb muß unsere Erziehungsarbeit dahin wirken, daß jeder einzelne sich bemüht, seinen Nachbar an innerer und äußerer Güte zu überragen.

Dazu kommt als zweites: Kenntnis der tschechischen Sprache!, damit wir in das Geistesleben des tschechischen Volkes eindringen können. Haß kann uns nicht vereinen, nur gegenseitiges Verstehen und Kennen werden uns einander näher bringen. Das liegt in der Sendung des tschechoslowakischen Staates.

Sie werden also meine eingangs gebrauchten Worte jetzt verstehen, wenn ich dort sagte: Will die Demokratie sich behaupten, muß sie den Kampf aufnehmen gegen die nichtdemokratischen Systeme. Gegen das Weltbild des Faschismus und Bolschewismus muß sie ihr Weltbild stellen und dessen Richtigkeit nachweisen. Die W.-E. muß von dem Gedanken ausgehen, daß man nur das richtig schätzen und lieben kann, was man kennt und dessen Wert einem **bewußt** geworden ist! Wie vielen ist unsere schöne Heimat, unser an Naturschätzen so gesegnetes Vaterland bekannt! Durch Wanderungen und Reisen müssen wir vor allem unsere Jugend für dieses Heimatland begeistern!

Ich konnte natürlich im Rahmen dieses Vortrages nicht auf Einzelheiten eingehen, sondern lediglich nur in groben Umrissen die grundsätzlichen Fragen aufzeigen. **Institut für deutsche Volksbildungsbeihilfe.** — Alle enge Fühlung mit dem Institut nehmen. — Mit unseren Referenten für das Bildungswesen — dort, wo die geistige und sittliche W.-E. anderen anvertraut wird, strenge Kontrolle — Instruktor, Demokrat sein!

## C. P. O.

(Vortrag von Major Kmoch, Aussig.)

Ich werde in meinem heutigen Vortrage über den zivilen Luftschutz im Zusammenhange mit der Wehrerziehung sprechen, und zwar zuerst über die allgemeinen Dinge; die speziellen Dienstzweige werde ich später gründlicher erörtern.

Alles, was Sie bisher über einen Hinterlandsangriff des Gegners gehört und gelesen haben, ist sicherlich ein Teil dessen, was in erster Zeit des Vorkrieges oder im Kriege selbst vorkommen kann. Es ist deshalb dringend notwendig, sich auf eine solche drohende Gefahr vorzubereiten, um den Verlusten an Menschenleben und kostbarem Material aller Art vorzubeugen und sie eventuell auf das Mindestmaß zu beschränken. Das heißt: wir müssen lernen, eine solche Gefahr zu beseitigen oder sie auf das geringste Maß herabzusetzen.

Dieses Ziel, das ganze Volk derart zu belehren und vorzubereiten, ist der Zweck der **Wehrerziehung**. In den Rahmen dieser Schulung fällt auch die Ausbildung in den Diensten des CPO.

Die Wehrerziehung will nicht zum Kriege erziehen, sondern will nur der Welt beweisen, daß wir vorbereitet sind und dadurch die Möglichkeit eines baldigen Krieges verringern.

Bisher hat man über den innigen Zusammenhang der beiden heute so notwendigen Faktoren — der Wehrerziehung und des CPO — nicht viel nachgedacht. Vielleicht lag der Fehler darin, daß man die beiden nebeneinanderstellte und jeder dieser Zweige gesondert behandelt wurde.

Wehrerziehung ist in erster Linie eine Sache der Soldaten, die selbst die Grundbedingungen derselben formieren; weil aber Erziehung eine pädagogische Angelegenheit ist, wurden auch die Stimmen führender Personen des Schulwesens, der Turn- und Sportvereine zu Rate gezogen, wodurch die Zusammenarbeit in der Wehrerziehung gut gesichert erscheint.

Anders ist es jedoch mit der Ausbildung in den Diensten des CPO bestellt.

Wer diese Dinge verstandesmäßig in Erwägung zieht, erkennt die unbedingte Notwendigkeit, daß die Ausbildung im CPO und die Wehrerziehung denselben Grundgedanken enthalten muß; kurz gesagt: die Jugend und alle Bürger überhaupt müssen in den CPO-Diensten ständig und planmäßig erzogen und ausgebildet werden.

Die Versuche, welche bis jetzt bei öffentlichen CPO-Uebungen gemacht wurden, zeugten nicht immer von planmäßiger Erziehung der Beteiligten. Unsere CPO-Uebungen waren nur eine Art einseitiger Prüfung technischer und organisatorischer Verordnungen und ließen die plangemäße Ausbildung der Bürger außer acht.

Eine solche Uebung verlangt eine gründliche Vorbereitung in allen einzelnen Grundabschnitten und erst dann, wenn alle einzelnen Dienste tadellos funktionieren, kann man eine allgemeine Zusammenarbeit wagen; man kann ja auch nicht mit einem Rekruten nach einwöchiger Dienstzeit eine Regimentsübung abhalten, sondern muß ihn zunächst für die Funktion im größeren Verbände vorbereiten. So muß es auch im CPO-Dienste sein. Es ist deshalb notwendig, den Bürger von Jugend auf ständig und planvoll zu schulen, bis man ihn von der Notwendigkeit des von ihm Verlangten überzeugt.

Vom Standpunkte des persönlichen Vorteiles hat der CPO ein gewisses Plus vor der Wehrerziehung, denn diese verlangt die Arbeit und Opfer im Namen der Idee der Staatswehr, während der CPO neben diesem Gedanken von einem starken Argument unterstützt ist: die direkte Gefahr, die für das Leben eines jeden ohne Unterschied des Berufes, der Religion, der Nationalität besteht.

### Organisation des CPO.

Dem Ministerium des Innern unterliegt die ganze Organisation und die weiteren Arbeiten des CPO. Die Aufsicht und Ausbildung einiger spezieller Dienste hat das MNO, dem auch der sogenannte ZPO (Industrie-Luftschutz) staatswichtiger Objekte direkt unterstellt ist. Dem Ministerium des Innern unterstehen die Landesämter, ihnen wiederum die Bezirksbehörden und diesen die Stadt- und Gemeindeämter. Der Bürgermeister ist selbst verantwortlich für den CPO und überträgt seine Machtvollkommenheit auf einen dazu geeigneten Einwohner des Ortes.

Der ZPO kann bei größeren Fabriksanlagen selbständig sein. In kleinen Gemeinden und kleinen Betrieben fallen der CPO und ZPO ineinander.

In größeren Orten wird es notwendig sein, mehrere Rayone zu bilden, die aber einem gemeinsamen Kommandanten untergeordnet sind. Diese Einteilung hat bereits den Vorteil in sich, daß das Material und die Personen bereits aufgeteilt sind, so daß im eintretenden Ernstfall die Notwendigkeit der Aufteilung entfällt.

Wie sollen die einzelnen Dienste des CPO in einem Orte verteilt werden? Der Kommandant hat seinen Standort womöglich im Mittelpunkt, von wo er direkten Ueberblick hat oder dort, wo die Möglichkeit einer sicheren und guten Verbindung mit den einzelnen Kommandanten besteht. Die Standorte dieser letzteren sind im Bereiche der ganzen Ortschaft aufzuteilen, besonders aber derart, daß einzelne Gruppen ihren Standort dort haben, wo die größte Wahrscheinlichkeit eines speziellen Eingriffes gegeben ist.

Die einzelnen Dienste des CPO sind:

1. **Beobachtungsdienst** — innerer und äußerer — an ihn schließt sich der **Meldedienst**.

2. **Alarmdienst**: er führt die Alarmierung der Bevölkerung und die Beendigung des Alarmes in einer Weise aus, die der gesamten Bevölkerung bereits bekannt sein muß. Es ist nicht notwendig, bei jedem Alarm alle Bürger zu alarmieren, oft wird es genügen, mittels verschiedener Signale (auf Handbetrieb oder Fahrrad montiert) nur einzelne Teile der Ortschaft aufmerksam zu machen oder nur die Kommandanten der einzelnen Dienste zu alarmieren, die dann das weitere veranlassen; Gesagtes gilt allerdings nur im allgemeinen; in den Grenzgebieten wird jedoch stets vollständige Alarmierung eintreten müssen.

3. **Sicherheitsdienst**: ist gewissermaßen eine Art Polizei, d. h. die Durchführung der Kontrolle sowie die Aufrechterhaltung der Straßen- und Verkehrsordnung. Dieser Dienst soll auch die Diebstähle verhindern und wird auch oft zum Nachrichtendienst verwendet, den letzteren versieht eigentlich jedermann, der seine Umgebung gut beobachtet. Mit ihm hängt auch der Verbindungsdienst zusammen, der uns die schnelle Zustellung von Nachrichten und Meldungen ermöglicht und zu welchem hauptsächlich die Jugend herangezogen werden wird (zu Fuß, per Rad, Telephon, Telegraph, mittels Fahrzeugen verschiedener Art).

Andere Dienste des CPO, wie Feuerlösch-, Assanierungs- und Samariterdienst, bespreche ich im weiteren gründlich.

Besondere Beachtung erheischt der sogenannte Hilfsdienst, der nicht weniger bedeutend ist als die vorerwähnten. Es ist notwendig, Spezialisten auszusuchen, die für die Sicherheit und Instandhaltung der Wasserleitungen, Elektrizitätsanlagen u. v. a. sorgen; man muß so manches bei der Hand haben, um die technischen Behelfe des Tages ständig in Betrieb erhalten zu können oder diese auf irgend eine Art zu ersetzen. (Traktore, Benzin-

motore, Lastenautos.) Ferner ist hier der Geniedienst zu nennen, der die Maskierung wichtiger Objekte zur Aufgabe hat, der uns Hindernisse zu bauen lehrt oder wie man ein Kornfeldfeuer oder einen Waldbrand bekämpft. Wichtig, vielleicht am wichtigsten sind die Hauswachen, deren Ausbildung man größte Aufmerksamkeit widmen muß. In jedem Hause müssen sich die Bewohner in jeder Gefahr vorerst selbst zu helfen wissen und erst dann die spezielle Gruppe zur Hilfe herbeirufen, wenn sie selbst der Gefahr nicht mehr Herr werden können.

Bisher wurde das ganze Wissen für die Einrichtungen im CPO aus den Richtlinien CPO 1—6 geschöpft, dünne, gelbe Heftchen, die auch in deutscher Sprache herausgegeben wurden und über die ich folgendes bemerken möchte:

Nr. 1 behandelt zwar die Organisation des CPO, befaßt sich aber mehr mit der Personalorganisation, während die materielle Seite nicht genügend erschöpft wird. Es enthält auch einen Musterplan für Ortschaften und Städte, der jedoch auch nicht vollständig ist. (Ein neuer ist bereits herausgegeben worden.)

Nr. 2. Feuerwehr — behandelt die Löscharbeiten, welche unter Umständen bei gleichzeitiger Vergasung des Brandplatzes vor sich gehen müssen und daher oft außerordentlich schwierig sind. Und bei dieser Gelegenheit möchte ich darauf hinweisen, welcher ein wichtiger Faktor die Feuerwehr schon im Frieden und um so mehr im Kriegsfall ist und daß man dieser aufopferungsvollen, verdienstvollen Institution mehr dankbare Aufmerksamkeit und Hochachtung entgegenbringen soll als es leider heute noch oft geschieht. Ich möchte vor allem unsere Jugend darauf aufmerksam machen, welcher ein Opfer der Feuerwehrmann bringt, der sein Heim, seine Familie verläßt, um den bedrängten Mitbürgern unter Lebensgefahr zu Hilfe zu eilen, freiwillig, ohne Aussicht auf klingenden Lohn und daß dieser Wackere daher alles Anrecht auf Respekt und Anerkennung hat.

Nr. 3 behandelt den Tarnungsdienst der Gebäude, Straßen usw. sowie die Regelung des Verkehrs. Hier ist wiederum nicht in Betracht gezogen worden, daß der Verkehr unbedingt erhalten werden muß, und zwar für die Militärtransporte und dringenden Auto- und Wagenfernverkehr. Die Eisenbahn muß immer in Betrieb sein. Bei Neubauten muß bereits auf die natürliche Maskierung Bedacht genommen werden, bzw. Material zur Maskierung bereit sein.

Nr. 4. Samariterdienst: hier ist nichts oder nur wenig über die notwendigen Haus- und Handapotheken gesagt. Ferner fehlt die Anordnung, daß Apotheken und Drogerien, hauptsächlich am Lande, genügende Vorräte von Verbandmaterial besitzen müssen.

Nr. 5. Deckungen — Unterstände; das war eigentlich die erste Forderung der Öffentlichkeit; alles wollte sich bei einem Luftangriff verbergen. Es ist bereits viel Geld hierfür verausgabt worden, aber meines Ermessens nach ist das eine Sache, die nur bei größeren Betrieben, wichtigen Gebäuden und auch nur für größere Städte in Betracht kommt.

#### **Die Pflichten des CPO-Kommandanten.**

Er ist persönlich verantwortlich für die Ausbildung der einzelnen Gruppen;

er arbeitet den CPO-Plan aus, führt die Verzeichnisse von ausgebildeten und eingereichten Personen sowie über das Material, er sorgt für die Aufteilung desselben und auch für die Aufteilung der in den speziellen Diensten ausgebildeten Personen.

Er ist amtseidlich dazu verpflichtet, seine Aufgabe nach bestem Wissen und Gewissen zu erfüllen, über den Plan des CPO strengstes Stillschweigen zu bewahren, selbst in dem Falle, daß er aus diesem oder jenem Grunde aufhört, den Posten des Kommandanten zu bekleiden.

Bei dieser Gelegenheit bitte ich Sie, in Erinnerung zu bringen, daß der CPO-Kommandant oft zu Maßregeln greifen muß, die diesem oder jenem der Bürger mißfallen und daß es angezeigt wäre, in solchem Falle gehässige Kritiken und Hetzereien zu unterlassen, denn er fordert nichts für sich, sondern alles im Interesse der Allgemeinheit — er wird ja zwar, falls er ein vernünftiger Mann ist, allen Anfeindungen gegenüber kalt bleiben und weiterhin nach bestem Wissen und Gewissen handeln, aber derartige Leute unterwühlen dadurch eine Arbeit, die allen, auch ihnen selbst gilt und helfen demoralisieren statt mit aufbauen, was sich gewiß nicht mit den Interessen des Staates und den Pflichten des ehrenhaften Staats- und Mitbürgers vereint.

#### **Was ist der „ZPO“?**

Die Aufgabe des CPO ist, in erster Linie Leben und Gut der Bürger zu schützen, die des ZPO außerdem noch, den Betrieb der einzelnen Objekte (Fabriken) aufrechtzuerhalten.

Alles muß in den Betrieben arbeiten, jedermann darin muß aber die Grundaufgaben des CPO kennen und in einigen Diensten des CPO ausgebildet sein. Die Gruppen für die spezielle Verwendung sind zwar kleiner an Zahl, sind nur Instruktoren, die im Falle der Gefahr aus den Arbeitern der sich in Gefahr befindlichen Objekte ergänzt werden.

Wie ist der Beschäftigte eines Industriebetriebes am besten geschützt? Vor allem: keine großen Deckungen, jedoch mehr Zu- und Ausgänge, denn die Gefahr ist am größten, wenn alles in die Deckungen strömt oder dieselben in Masse verläßt. Man muß in Erwägung ziehen, daß ein Mensch, der einmal in Deckung gegangen ist, dieselbe oft nur ungern, unter Angstgefühlen und Hemmungen verläßt; darum ist es nötig, beizeiten für den Schutz wichtiger Maschinenräume und Kanzleien zu sorgen, wodurch auch schon der hier Beschäftigte geschützt wird und ruhig seiner Arbeit nachgehen kann. In der Nähe des freiliegenden Arbeitsplatzes ist nach Möglichkeit eine notdürftige Deckung unter der Erde mit starkem Dache, von Pfeilern gestützt, vorzubereiten. Es wird notwendig sein, wichtige Objekte und Maschinenräume nicht zu zentralisieren, ferner verschiedenes Material für Mauer- und Dachbelag, genügende Betriebsenergie und Rohstoffe zur Hand zu haben, um den Gang des ganzen Betriebes ungefährdet zu erhalten.

Außer dem CPO und ZPO gibt es noch den ŽPO (Eisenbahnen), PPO (Post) und ŠPO (Schulen).

Alle sind dem CPO ähnlich, nur ihren speziellen Aufgaben angepaßt.

Nun will ich ein paar Worte darüber sagen, wogegen und gegen wen wir uns schützen sollen, mit welchen Mitteln und was alles hiezu notwendig ist.

In allererster Reihe gegen den Flieger. Seine Aufgabe beschränkt sich nicht nur auf den Dienst im Felde, in der Armee selbst, er hat oft die Aufgabe, das Hinterland des Gegners zu belästigen und Unordnung zu verursachen.

Um einen solchen Anflug abzuwehren, muß der CPO materiell gut gesichert und organisiert sein.

Es ist wahr, daß wir sehr gute Abwehrmannschaften, ja sogar die besten Europas haben, aber diese können nicht überall aufgestellt werden.

Womit arbeitet der Flieger? Mit Feuer-, Gas- und Sprengbomben. An der Stärke der Explosion der auffallenden Bombe

kann man schon erkennen, um was für eine Bombe es sich handelt, woraus sich die Möglichkeit ergibt, die nötige Hilfsarbeit zu unternehmen, ohne den ganzen Apparat des CPO in Bewegung zu setzen.

Man braucht nicht zu befürchten, daß der Flieger einen mißglückten Flugangriff gleich wiederholt, denn so ein Flug erfordert gründliche Vorbereitung und basiert vor allem auf dem Momente der Ueberraschung und gerade dieses Moment würde bei einem zweiten Angriffe entfallen.

Die Hauptwaffe des Fliegers für das Hinterland wird wohl das Gas sein, das zwar nach dem Abkommen von 1922 als Kampfmittel untersagt wurde, aber immer wieder gebraucht wird.

Warum gab es im Weltkrieg keine größeren Fliegerangriffe in das gegnerische Hinterland? Weil niemand auf solche vorbereitet war und jeder die eventuelle schlimmere Vergeltung für das eigene Land befürchtete. Heute sind aber alle auf derartige Angriffe vorbereitet, woraus sich für uns die Notwendigkeit ergibt, es auch zu sein.

Abgeworfene Bomben können an einigen Stellen zünden, auch einen bestimmten Ort vergasen, all dies ist aber durch die Tragfähigkeit des Flugzeuges beschränkt.

Bombentreffer sind nicht leicht zu erzielen, besonders wenn der Flieger durch die gegnerischen Waffen belästigt wird. Die Menge des Gases müßte eine enorme sein, um großen Schaden verursachen zu können. Z. B. das Gas Yperit: um 1 Quadratmeter vollkommen zu vergasen, sind davon 10 Gramm nötig; das ist **auf einen Hektar eine Tonne**. Wie viele Flugzeuge müßten da kommen, um eine Stadt völlig zu vergasen? Wohl wird ein Teil des öffentlichen Lebens zeitweise gelähmt sein, aber der größte Teil wird in seiner Tätigkeit verbleiben, wenn eben der Bürger rechtzeitig und zielbewußt die Gegenmaßnahmen ergreift. Und ihn zu dieser besonnenen Ruhe und Zielbewußtsein zu erziehen, ist eine der Hauptaufgaben des CPO.

Man überlegt es sich immer sehr genau, einen gut vorbereiteten Gegner anzugreifen, deshalb ist gute Vorbereitung der beste Schutz.

Wie wehren wir uns gegen das Kampfgas?

Erstens durch die Gasmaske. Für das Hinterland kommt mehr die Bespritzung mit dem Gase als die eigentliche vollkommene

Vergasung in Betracht und deshalb sind die Mittel für die Assanierung ziemlich einfach. Bedingung ist nur, daß die Hilfe nicht zu spät kommt. Es ist notwendig zu wissen, daß bei Gasbespritzung die Hilfe binnen wenigen Minuten einsetzen muß. Auf den Körper verspritzte Gastropfen sind mit Löschpapier oder Watte aufzusaugen, im Winter genügt Schnee und Eis, dann wird die Stelle mit warmen Wasser abgewaschen und zur größeren Sicherheit mit Chlorkalkwasser abgespült. Deshalb müssen in jedem Orte, jeder Fabriksanlage spezielle Gruppen — Assanierungsgruppen — ausgebildet sein, denen auch die nötigen Mittel zur Verfügung stehen müssen.

Feuerlöschdienst: hier ist vor allem nötig zu wissen, daß durch Brandbomben zwar eine Anzahl von Brandstätten erstehen kann, daß aber diese Bomben nur kurze Brenndauer haben und es also wohl ausgeschlossen erscheint, daß z. B. der Dachstuhl eines Hauses sofort in Brand gerät, falls die Bombe nicht in allerlei leicht entzündliche Dinge fällt, woraus sich wiederum ergibt, daß gewissenhafte Entrümpelung eine derartige Gefahr auf ein Mindestmaß herabsetzt. Im Falle eines eingetretenen Brandes muß zuerst die Hauswache in Tätigkeit treten und die Feuerwehr erst dann herbeirufen, wenn sie des Brandes nicht Herr werden kann. Wie also schon vorher gesagt, kann eine größere Anzahl von Bränden auf einmal entstehen und da die Feuerwehr nicht an 20 Stellen zugleich sein kann, ist es nötig, sie erst in dringlichsten Fällen anzufordern. Sie sehen also aus dem Gesagten, daß kein Grund zur Panik besteht, da alles nicht so schlimm ist, wie es oft geschildert wird — nur auf die gute Vorbereitung kommt alles an. Mache sich jeder mit den CPO-Aufgaben schon rechtzeitig vertraut und es erübrigt sich, angstschlotternd die Möglichkeit eines Ernstfalles in Erwägung zu ziehen.

Bei der Schulung begründen Sie stets den Zweck einer bestimmten Tätigkeit, erklären Sie lieber durch Beispiele als durch lange Vorträge. Rechnen Sie stets nur mit dem Personen- und anderen Material, das im Falle der Gefahr wirklich vorhanden ist — imaginäre Ziffern sind absolut wertlos.

Weichen Sie auch keiner Kritik über die Ausbildung, die Ausführung einer Uebung aus; verlangen Sie jedoch im Falle einer Kritik stets Vorschläge für eventuelle Verbesserungen.

Das ist wohl alles, was ich Ihnen im engen Rahmen des heutigen Vortrages sagen kann. Ich als verantwortlicher CPO-Kom-

mandant lege Ihnen allen nur dringend ans Herz: betrachten Sie Ihre Uebungen und Kurse ernsthaft, widmen Sie sich gewissenhaft, stolz und freudig dieser Aufgabe, sie ist heilig wie die des Soldaten, der mit der Waffe in der Hand sein Leben für die Verteidigung des Vaterlandes einsetzt!

### **Ausbildung in den Hilfs- und Schutzdiensten**

1. Unter dieser Ausbildung versteht man die Vorbereitung für die Aufgaben der Staatswehr, welche alle Personen erwarten, die zur Wehrerziehung verpflichtet sind; hierzu ist kein besonderes militärisches Können notwendig. Ebenso gehören hiezu einige Dienste aus dem C. P. O., der innere Meldedienst, die erste Hilfe, der Samariterdienst usw.
2. Der Ausbildung in diesen Diensten unterliegen alle Männer und Frauen bis zum dreißigsten Lebensjahre. Man wird allerdings manchmal bei der Ausbildung in den Hilfsdiensten keinen genauen Grenzstrich zwischen diesen und der Wehrausbildung im engen Sinne des Wortes ziehen können.
3. Die Aufsicht über die Ausbildung in den Hilfs- und Schutzdiensten, die in den Schulen und verschiedenen Vereinen gepilegt wird, bleibt dem Militär vorbehalten.
4. Das Gesetz über die Wehrerziehung geht für die Hilfs- und Schutzdienste weiter über die Altersgrenze von 30 Jahren hinaus, und zwar in der Ausbildung in den Aufgaben des C. P. O. bis zum 60. Lebensjahre, denn man rechnet speziell hierin zumeist nur mit den älteren Jahrgängen der Bevölkerung, die nicht mehr tauglich sind, den Dienst mit der Waffe in der Hand zu leisten, oder mit jenen, die infolge ihres vorgeschrittenen Alters bereits aus der Armee entlassen wurden. Weiter besagt das Gesetz, daß zur Durchführung der Aufgaben des C. P. O. auch Militärpersonen herangezogen werden können, die nicht aktiv dienen. Ebenso erwähnt das Gesetz, daß zur pflichtgemäßen Ausbildung in Hilfs- und Schutzdiensten auch Personen, die älter als 30 Jahre sind, herangezogen werden können, falls es die Notwendigkeit erfordert. Das Gesetz gibt auch ferner den Vereinen, die mit der Wehrerziehung betraut werden, die Möglichkeit, für ihre Mitglieder auch die Ausbildung in den Hilfs- und Schutzdiensten zu übernehmen, wenn sie

dazu geeignet befunden werden. Dasselbe gilt auch für Anstalten.

Für beide Gruppen gilt jedoch die Bestimmung, daß, falls die Möglichkeit zur Ausbildung in den Hilfs- und Schutzdiensten nicht gegeben ist, ihre Mitglieder verpflichtet sind, genannte Ausbildung in den Zentren zu erlangen.

Die Ausbildung in den genannten Diensten teilt sich in die Ausbildung in den Aufgaben des C. P. O. und in die Ausbildung in den anderen Hilfs- und Schutzdiensten. Erstgenannter Teil gehört in die Kompetenz des Ministeriums des Innern, der zweite untersteht dem Ministerstvo Národní Obrany, dem Ministerium für Landesverteidigung.

Die Ausbildung im C.-P.-O-Dienste wird durch Instruktoressen der Wehrerziehung und hierfür taugliche Mitglieder der Vereine besorgt. Hierzu ist besonders zu erwähnen, daß man für spezielle Dienstzweige auch Mitglieder des Roten Kreuzes, der Feuerwehr und ähnlicher Institutionen heranziehen kann.

Besondere Aufmerksamkeit ist hier dem Ž. P. O., P. P. O. und Z. P. O. zu widmen, die ihre Anweisungen von den zuständigen Ministerien erhalten.

§ 34 besagt, daß nach den erlassenen Regierungsverordnungen zur Durchführung der Ausbildung in den Hilfsdiensten weitere notwendige Verfügungen getroffen werden können.

Das Programm der Ausbildung wird sich nach dem Alter der teilnehmenden Personen richten.

In welchen Arbeiten werden die Teilnehmer geschult?

1. In der Hilfsarbeit bei der Herstellung von Gräben, Geschützstellungen, Beobachtungsständen usw.
2. Bei Bauten, Neuherichtung und Reparatur der Kommunikationen, Ausfüllen von Granatlöchern, Wegschaffen von Material, Wagen, Pferden, Errichtung von Holzstegen und Brücken.
3. In Befestigungsarbeiten, in Maskierungen (Steinarbeiten, Betonieren, Anschaffung von passendem Material für die Maskierung).
4. In der Neueinrichtung von Flugplätzen und deren Instandhaltung.

5. Im Aufsuchen von geeigneten Lagerplätzen und deren zweckmäßiger Einrichtung.
6. In verschiedene Arbeiten, um wichtige Gebäude und Industriebetriebe vor Fliegerangriffen zu schützen.
7. Im Ordnungsdienst — um den Verkehr aufrechtzuerhalten.
8. Im öffentlichen Ordnungsdienst und Wachdienst — Aufstellen von Ortswachen usw.
9. Im Gasschutz und der Abwehr.

## Wehrausbildung

Das ist derjenige Abschnitt der Wehrerziehung, dem sich alle Männer unterziehen müssen, und zwar erst mit dem 1. November des Jahres beginnend, in dem sie das 17. Lebensjahr erreichen.

Es ist dies ein spezieller, militärischer Abschnitt, der die Aufgabe hat:

1. Die jungen Männer vor dem Antreten des Militärdienstes mit den Grundgedanken der militärischen Ausbildung bekanntzumachen, um im Falle ihrer späteren Diensttauglichkeit die Ausbildung zu erleichtern.

Bei der Grundausbildung soll im allgemeinen folgendes beachtet werden: Ausbildung der Infanterie, Schießausbildung, Belehrung über die technischen Mittel der Armee (Feldbefestigung, Verbindungsdienst, Gasabwehr, Hipologie-Pferde-Stege und Verbindungsdienst, Brückenbau, Maskierung, Felddienst, Kartenlesen, Orientierung, Terrain-Ausnützung, Deckung, Feldwachen u. a. m.

2. Auch die für „untauglich“ befundenen Männer oder die aus dem Militärdienst entlassenen müssen diese Ausbildung mitmachen. Die Ausbildung wird im allgemeinen der Militärverwaltung obliegen. Es werden vielleicht Ausnahmen gemacht werden, indem Vereine oder Anstalten, die die Sicherung für die gute, erfolgreiche Ausbildung bieten, mit derselben betraut werden.

Die Altersgrenze für diese Ausbildung ist das 22. Lebensjahr. Das Gesetz behält sich jedoch vor, zur Wehrausbildung im Notfalle auch ältere Personen heranzuziehen.

Die Wehrausbildung wird zumeist in den Zentren gepflegt. Kommandanten dieser Zentren werden Reserveoffiziere sein.

denen wiederum Reserveunteroffiziere zur Hand sein werden. Diese Funktionen sind ehrenamtlich und werden eine jede ihren vollen Mann fordern, um erfolgreich zu sein. Die Zentren werden von den zugehörigen Ortsgemeinden unterhalten und mit Material ausgestattet werden und stehen unter militärischer Leitung und Aufsicht.

Das Gesetz gewährt zwar in manchen Fällen gewisse Erleichterungen, sieht aber auch Strafen vor, die im Falle eines Zuwiderhandelns auferlegt werden können. Diese Strafen können sowohl Teilnehmern als auch Instruktoren, Arbeitgebern und Beschäftigten auferlegt werden. Das Militär wird die Wehrerziehung und auch die Wehrausbildung bestmöglichst unterstützen, möge aber nur so wenig als nur angängig belästigt werden, denn alles, was nicht direkt dem M. N. O. unterliegt, muß von den zuständigen Ministerien direkt angeordnet werden. Falls Rat oder Aufklärung benötigt wird, wende man sich an den Distriktoffizier oder an das nächstliegende Stationskommando!

## Inhaltsverzeichnis:

	Seite
<b>Für die praktische Arbeit</b> . . . . .	3
<b>Ordnung — Disziplin</b> . . . . .	4
Unser Gruß . . . . .	5
Ordnungsübungen . . . . .	6
Der Marsch . . . . .	13
Befehle durch Armzeichen . . . . .	14
Befehle mit der Signalpfeife . . . . .	15
Vorschriften für Aufmärsche usw. . . . .	16
<b>Gymnastik — Körperschule — Freiübungen</b> . . . . .	20
<b>Wehrturnen</b> . . . . .	28
<b>Sportliche Anregungen:</b>	
Die Laufschule . . . . .	29
Das Werfen . . . . .	30
Kugelstoßen . . . . .	31
Das Springen . . . . .	32
Gewehrsprung . . . . .	34
Pflichtprüfung . . . . .	35
<b>Schießen mit dem Luftgewehr</b> . . . . .	36
<b>Morsealphabet</b> . . . . .	37
Schema für Winksprüche . . . . .	38
<b>Marschübungen</b> . . . . .	39
<b>Geländelehre und Kartenlesen</b> . . . . .	41



	Seite
<b>Geländespiele</b> . . . . .	. 42
Methode . . . . .	. 42
Beute suchen . . . . .	. 43
Lager bauen und verteidigen . . . . .	. 44
Horchspiel . . . . .	. 45
Horchspiel bei Nacht . . . . .	. 46
Skalpierspiel . . . . .	. 46
Schneeballschlacht . . . . .	. 47
Rasch und sicher . . . . .	. 49
Spiel mit Hüten (Fahnen) . . . . .	. 50
Das Versteckspiel . . . . .	. 50
Kundschaftsspiel . . . . .	. 51
Wo liegt der Schatz verborgen? . . . . .	. 52
<b>Spiele</b> . . . . .	. 52
<b>Jiu-Jitsu</b> . . . . .	. 57
<b>Die sittliche und geistige Wehrerziehung</b> . . . . .	. 63
<b>C. P. O.</b> . . . . .	. 81