

Gérald: da gibt es keine Probleme. Daniel schwätzt ein bisschen im Dialekt, dann ist es nicht immer einfach alles zu verstehen. Für mich stellt das kein Problem dar, eher für Clément oder für Odin. Man kann aber auch die anderen im Team fragen wenn was unklar ist. Das geht reibungslos.

TUS: wie hat sich im Training mit Coach Daniel verändert?

Gérald: Jeder Trainer ist verschieden. Daniel legt mehr Wert auf Stellung der Spieler.

TUS: wir lieben deine spezielle Technik beim Abwurf dich fallen zu lassen und auf der Brust auszurutschen. Erklär uns mal deine Flugeinlagen?

Gérald: Wenn ich mit dem linken Arm aufmache um zu werfen komme ich beim Abwurf schon fast auf den Boden und habe so mehr Raum. Da ich beim Fallen nicht mit der Hand aufkomme möchte gehe ich mit der Brust auf den Boden. Ich könnte auch auf die Seite drehen aber am Hintern ist ein Knochen und das ist schmerzhafter.

TUS: man nennt sich auch **gé gé** (sprich:che che) hörst du das gerne?

Gérald: ja, das ist kein Problem es sind die Initialen meines Namens. Zwischenzeitlich haben auch alle deutschen Teamkameraden gelernt wie es richtig ausgesprochen wird. Anfänglich wurde ich oft auch mit ‚Ge Ge‘ angesprochen.

TUS: deine Spielerstatistik in dieser Saison zeigt auf: in 13 Spielen **89 Tore** erzielt und erst einmal eine 2 Minuten Strafe kassiert. Was sagst du dazu?

Gérald: na -ich hoffe dass ich noch mehr Tore in der Rückrunde mache. Das Wichtigste sind nicht meine Tore sondern dass ich gewinne.

TUS: auf der Torschützenliste in der Südbadenliga bist du mit Platz 13 auf den vorderen Rängen und bester Torschütze des TUS Oberhausen. Da schauen auch mal andere Vereine nach dir?

Gérald: ich bin geblieben.

TUS: deine Einschätzung für das Saisonziel?

Gérald: ich hoffe darauf in der Liga zu bleiben, dass wir das machen.

Es war schön mit dir zu plaudern. Bleib uns im TUS noch lange treu damit wir über deine Einflüge von rechts außen erfreuen können. Die Fans drücken die Daumen dass du noch viele schöne Tore in den kommenden Spielen erzielen kannst. (is)

