

# A-Trainer-Ausbildungslehrgang

## Ablauf der Prüfung

Allgemeine Übersicht



# Sechs Prüfungsteile

- Studienarbeit
- Präsentation der Studienarbeit
- Drei Klausuren
- Zuspielfähigkeit mit Technikdemo
- Taktikanalyse eines Spiels
- Technikbeurteilung bei Spielern



## noch Prüfungsteile

- Studienarbeit
- Präsentation der Studienarbeit
- Drei Klausuren
- Zuspielfähigkeit mit Technikdemo
- Taktikanalyse eines Spiels
- Technikbeurteilung bei Spielern

- ✓ Jeder Teil wird einzeln bewertet und muss für sich bestanden werden.
- ✓ Nur jene Teile müssen wiederholt werden, in denen die Anforderungen nicht erfüllt wurden.
- ✓ Bei „nicht bestandener“ Prüfung kann diese einmal wiederholt werden.
- ✓ Wird ein Prüfungsteil auch bei der Wiederholungsprüfung als „nicht bestanden“ gewertet, gilt die gesamte A-Trainer-Prüfung als „nicht bestanden“ und es kann keine Lizenz ausgestellt werden.\*

\* Nur in begründeten Ausnahmefällen kann die Prüfungskommission auf Antrag des Teilnehmers einen Drittversuch genehmigen.



# Voraussetzung zur Zulassung

- vollständige Hausarbeiten
- veröffentlichungsfähiges Lehrvideo
- drei gebundene Exemplare der Studienarbeit
- Anwesenheit bei allen Lehrgangsteilen im Rahmen der zulässigen Ausnahmeregelungen



# Prüfungskommission

- Dietrich Heppner (Vizepräsident Lsp)
- Martin Knupp (Lehrwart)
- Chefbundestrainer, Bundesjugendtrainer
- Vier bis fünf Referenten



# Schriftliche Klausuren

- Thema Athletik (ca. 30 Minuten)
- Thema Psychologie (ca. 30 Minuten)
- Thema Badminton (ca. 120 Minuten)

Jeder Teil wird einzeln bewertet und muss für sich bestanden werden.

Nur jene Teile müssen wiederholt werden, in denen die Anforderungen nicht erfüllt wurden.



# Studienarbeit

- Erster Prüfer ist der Betreuer.
- Zweiter Prüfer ist der Lehrwart oder ein von ihm Beauftragter.
- Neben der Entscheidung über „bestanden“ bzw. „nicht bestanden“ wird eine Note vergeben.
- Bei unterschiedlicher Bewertung beider Prüfer entscheidet die Prüfungskommission.
  - sehr gut (1) – wenn die Leistung den Anforderungen in besonderem Maße entspricht.
  - gut (2) – wenn die Leistung den Anforderungen voll entspricht.
  - befriedigend (3) – wenn die Leistung im allgemeinen den Anforderungen entspricht
  - ausreichend (4) – wenn die Leistung zwar Mängel aufweist, aber im ganzen den Anforderungen entspricht
  - mangelhaft (5) – wenn die Leistung den Anforderungen nicht entspricht, jedoch erkennen lässt, dass die notwendigen Grundkenntnisse vorhanden sind
  - ungenügend (6) – wenn die Leistung den Anforderungen nicht entspricht und selbst Grundkenntnisse lückenhaft sind.
  - Tendenzen können jeweils durch Hinzufügung von „+“ oder „-“ deutlich gemacht werden



## noch Studienarbeit

- Wenn die Studienarbeit als „nicht bestanden“ gewertet wird, entscheidet die Prüfungskommission auf Antrag des Prüflings, ob sie nachgebessert werden kann oder neugeschrieben werden muss.
- Im Falle des Neuschreibens wird ein neues Thema vergeben.



# Präsentation der Ergebnisse Studienarbeit in einem Vortrag beim Lehrgang oder bei der Prüfung

Wenn die Präsentation als „nicht bestanden“  
gewertet wird, muss sie wiederholt  
werden.



# Zuspielfähigkeit - dreiteilig

- Zuwurf Multifeeding
- Zuspiel Multifeeding
- Zuspiel mit einem Ball im Schlagfluss und Technikdemonstration (Monoshuttle)

Wenn einer dieser Teile als „nicht bestanden“ bewertet wird, muss dieser wiederholt werden.



# Zuspiel Multishuttle

- Fünf Aufgabenstellungen

1) regelmäßiges und variables Uh-/Sh-Zuspiel von einer Seite aus dem Vorder-/Mittelfeld (Einzel)

*Rhythmus-Ballmaschine Einzel ganzes Feld*

Bewertung

|   |   | ++ | + | 0 | - | -- |
|---|---|----|---|---|---|----|
| Übungsziele:  | - Bewegen und Schlagen auf dem ganzen Feld                        |    |   |   |   |    |
|   | - Laufrhythmus  |    |   |   |   |    |
|   | - Lesen & Lösen von unterschiedlichen Druck- und Spielsituationen |    |   |   |   |    |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien) | - Präzision   |    |   |   |   |    |
|   | - Rhythmus  |    |   |   |   |    |
|   | - unterschiedliche Bewegungs- und Handlungsaufgaben herstellen    |    |   |   |   |    |
|   | - Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten                 |    |   |   |   |    |

2) regelmäßiges und variables Sh-/Üh-Zuspiel von einer Seite aus dem Mittelfeld (Doppel)

*Drive-Ballmaschine Doppel halbes Feld*

Bewertung

|   |   | ++ | + | 0 | - | -- |
|---|---|----|---|---|---|----|
| Übungsziele:  | - Sh-/Üh-Drive, -Push, -Block   |    |   |   |   |    |
|   | - schnelles Schlägerhandling / Racketspeed und Handwechselbereich           |    |   |   |   |    |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien) | - Präzision (flach, regelmäßig bzw. variabel in den Vh-/Rh-/Sh-/Üh-Bereich) |    |   |   |   |    |
|   | - Frequenz  |    |   |   |   |    |
|   | - angemessene Schlaghärte   |    |   |   |   |    |
|   | - Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten                           |    |   |   |   |    |

3) regelmäßiges und variables Ok-/Üh-Zuspiel von einer Seite aus dem hinteren Mittelfeld/vorderen Hinterfeld (Einzel)

*Smash-/Drop-Abwehr-Ballmaschine Einzel ganzes Feld*

Bewertung

|   |   | ++ | + | 0 | - | -- |
|---|---|----|---|---|---|----|
| Übungsziele:  | - defensive Laufarbeit im Mittel- und Vorderfeld im Einzel                                |    |   |   |   |    |
|   | - variable Schlagtechnik im Mittelfeld (bei Smash) und im Vorderfeld (bei Drop) im Einzel |    |   |   |   |    |
|   | - Lesen & Lösen von unterschiedlichen Druck- und Spielsituationen (Abwehr) im Einzel      |    |   |   |   |    |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien) | - Präzision (Smash an die Linien / Flugkurve und Platzierung des Drop)                    |    |   |   |   |    |
|   | - Schlaghärte beim Smash  |    |   |   |   |    |
|   | - Schlagsicherheit  |    |   |   |   |    |
|   | - Ansatzlosigkeit & Variabilität  |    |   |   |   |    |
|   | - Rhythmus  |    |   |   |   |    |
|   | - Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten   |    |   |   |   |    |

4) regelmäßiges und variables Oh-/Ük-Zuspiel von einer Seite aus dem hinteren Mittelfeld/vorderen Hinterfeld (Doppel)

*Smash-Abwehr-Ballmaschine Doppel halbes Feld*

Bewertung

|   |   | ++ | + | 0 | - | -- |
|---|---|----|---|---|---|----|
| Übungsziele:  | - Smashabwehr im Doppel   |    |   |   |   |    |
|   | - schnelles, sicheres Schlägerhandling bei Smash auf verschiedene Punkte/ Uhrzeiten   |    |   |   |   |    |
|   | - Automatisieren von sinnvollen taktischen Mustern (z.B. 1. hoch, 2. Kontor + Uh-/Ük-Nachbereitung, 3. kurze Abwehr + Netzsprung + Nachbereitung) |    |   |   |   |    |
|   | - Schlagsicherheit und Schlagpräzision der verschiedenen Smash-Abwehr-Arten   |    |   |   |   |    |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien) | - Präzision   |    |   |   |   |    |
|   | - Schlaghärte   |    |   |   |   |    |
|   | - Frequenz  |    |   |   |   |    |
|   | - Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten   |    |   |   |   |    |

5) regelmäßiges und variables Uh-/Sh-Zuspiel von einer Seite aus dem Mittelfeld (Doppel)

*Taktik-Ballmaschine für Doppel-Angriff*

Bewertung

|   |   | ++ | + | 0 | - | -- |
|---|---|----|---|---|---|----|
| Übungsziele:  | - Einstudieren von verschiedenen Angriff-Systemen im Doppel   |    |   |   |   |    |
|   | - Lesen & Lösen verschiedener Angriff-Spielsituationen im Doppel                                      |    |   |   |   |    |
|   | - individueller Lauf- und Schlagrhythmus in Angriffssituationen für den Hinter- und Vorderfeldspieler |    |   |   |   |    |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien) | - unterschiedliche Bewegungs- und Handlungsaufgaben in der Angriffssituation herstellen               |    |   |   |   |    |
|   | - realistischer Schlagrhythmus  |    |   |   |   |    |
|   | - Präzision   |    |   |   |   |    |
|   | - Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten   |    |   |   |   |    |

# Zuwurf Multishuttle

- Fünf Aufgabenstellungen

| A-Trainer-Lehrgang 2010   |   | Prüfungsanforderungen<br>Zuwurf- Multishuttle | Deutscher Badminton Verband |
|---|---|---|-----------------------------|
| 1) regelmäßiger und variabler Uh-/Sh-Zuwurf von einer Seite aus dem Vorderfeld (Einzel)<br><i>Netzballmaschine im Einzel (ganze Feldbreite oder halbes Feld)</i>                                  |   |   | Bewertung<br>++ + 0 - -     |
| Übungsziele:  | - Automatisieren von Schlägen am/vom Netz<br>- Uh-/Uh-Ablegen (mit/ohne Finte); Schneiden, Stechen, Töten, Wischen, Drücken, Pushen<br>- kurz-cross, Swip, Lob aus verschiedenen Treffpunkten (oberhalb Netz, oben am Netz, Mitte etc.)<br>- Lesen & Lösen von unterschiedlichen Spielsituationen im Vorderfeld     |   |                             |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien)   | - Präzision<br>- Rhythmus<br>- unterschiedliche Bewegungs- und Handlungsaufgaben herstellen<br>- Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten  |   |                             |
| 2) regelmäßiger und variabler Uk-/Uh-Zuwurf von der Mitte aus dem Vorderfeld (Einzel)<br><i>Abwehr-Ballmaschine Einzel Vorderfeld (ganze Feldbreite oder halbes Feld)</i>                         |   |   | Bewertung<br>++ + 0 - -     |
| Übungsziele:  | - defensive Laufarbeit im Mittel- und Vorderfeld im Einzel auf Smash- und Drop<br>- variable Schlagtechnik im Mittelfeld (bei Smash) und Vorderfeld (bei Drop) im Einzel  |   |                             |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien)   | - Präzision (Smash an die Linien / Länge und Höhe der Dropvarianten)<br>- Ansatzlosigkeit und Variabilität<br>- Rhythmus<br>- Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten   |   |                             |
| 3) regelmäßiger und variabler Sh-Zuwurf von Athleten-Seite im Mittelfeld (Doppel)<br><i>Frequenz-Zuwurf für Doppelabwehr (halbes Feld)</i>  |   |   | Bewertung<br>++ + 0 - -     |
| Übungsziele:  | - Unterhand-Abwehr im Doppel unter Zeitdruck<br>- maximal schnelles Schlägerhandling<br>- kurze Schleifen   |   |                             |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien)   | - Frequenz<br>- Präzision<br>- unterschiedliche Treffpunkte (unten/oben, links/rechts)<br>- Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten   |   |                             |
| 4) regelmäßiger und variabler Uh-/Sh-Zuwurf von Athleten-Seite im Mittelfeld (Einzel und Doppel)<br><i>One-Step-Angriffs-Ballmaschine Einzel Hinterfeld (ganze Feldbreite oder halbes Feld)</i>   |   |   | Bewertung<br>++ + 0 - -     |
| Übungsziele:  | - Chinasprung, Drehsprung, Umsprung mit Angriffsschlag im Hinterfeld<br>- Intensität<br>- Laufrhythmus<br>- Armführung, Nullstellungen, Treffpunkt, Ausschwing, Ansatzlosigkeit und Variabilität<br>- hoher Treffpunkt, Winkel und Schlagpräzision  |   |                             |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien)   | - Präzision<br>- Rhythmus<br>- Frequenz<br>- Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten  |   |                             |
| 5) regelmäßiges Uh-/Sh-Zuspiel von einer Seite aus dem Mittel-/Vorderfeld (Doppel)<br><i>Nachsetzen-Ballmaschine im Doppel (halbes Feld bei Wedge-Attack oder ganzes Feld bei Tunnel-Angriff)</i> |   |   | Bewertung<br>++ + 0 - -     |
| Übungsziele:  | - Einstudieren der folgenden Schlagkombination im Doppel:<br>1. HF-Angriff mit viel Zeit 2. Nachbereitung im Mittelfeld 3. Nachbereitung/Abschluss am Netz<br>- Lauf- und Schlagrhythmus<br>- Kontrolle, Schlagsicherheit und Präzision<br>- Longline-Laufweg bei Wedge-Attack und Cross-Laufweg bei Tunnel-Angriff |   |                             |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien)   | - realistisch Schlagrhythmus<br>- Präzision<br>- unterschiedliche Bewegungs- und Handlungsaufgaben in der Angriffssituation herstellen<br>- Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten   |   |                             |

# Zuspiel Monoshuttle und Demo

- Fünf Aufgabenstellungen

| A-Trainer-Lehrgang 2010   |  | Prüfungsanforderungen<br>Zuspiel mit einem Ball<br>und Demo | Deutscher Badminton Verband |
|---|--|---|-----------------------------|
| <b>1) Zuspiel aus 1,5 Ecke(n) gegen 3-(alle) Ecke(n) mit einem Ball</b>   |  |   |                             |
| <i>König gegen Arbeiter (Einzel)</i>  |  |   |                             |
| Der Trainer spielt dem Athleten aus einer Ecke (vorne rechts, vorne links, hinten rechts, hinten links) in 3 (definierte) Ecken oder in das ganze Feld zu. Der Athlet darf aber verschiedene Schläge spielen, soll also innerhalb des festgelegten Rahmens variieren. Steht der Trainer also z.B. vorne links, darf der Athlet Drop- und Smash-Varianten spielen. Steht er hinten rechts darf er Clear-/Smash-/Drive-Varianten spielen. Danach muss der Trainer "1,5 Ecken" decken. |  |   |                             |
|   |  |   | Bewertung<br>++ + 0 - -     |
| Übungsziele:  | - Bewegungen und Schlägen auf dem ganzen Feld<br>- Funktionale Schlagtechnik<br>- Laufrhythmus<br>- Lesen & Lösen von unterschiedlichen Druck- und Spielsituationen  |   |                             |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien)   | - Präzision<br>- Schlagsicherheit auch unter Zeitdruck und variablen Treffpunkten<br>- unterschiedliche realistische und herausfordernde Bewegungs-/Handlungsaufgaben herstellen<br>- Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten  |   |                             |
| <b>2) Zuspiel aus der Mitte (vorne, Mitte, hinten) mit einem Ball gegen 2 Athleten</b>  |  |   |                             |
| <i>Abwehr-Simulation gegen ein Angriffsdoppel</i>   |  |   |                             |
| Der Trainer simuliert alleine ein Abwehr-Doppel gegen zwei Athleten, die ein Angriff-Doppel bilden. Seine Position ist dabei in der Feldmitte. Die Athleten dürfen Smash, Drop (und Clear) spielen.   |  |   |                             |
|   |  |   | Bewertung<br>++ + 0 - -     |
| Übungsziele:  | - Einstudieren von verschiedenen Angriff-Systemen im Doppel<br>- Lesen & Lösen verschiedener Angriff-Spielsituationen im Doppel<br>- individueller Lauf- und Schlagrhythmus in Angriffssituationen für den Hinter- und Vorderfeldspieler   |   |                             |
| Focus beim Zuspiel liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien)   | - unterschiedliche Bewegungs- und Handlungsaufgaben in der Angriffssituation herstellen<br>- Schlagsicherheit auch unter Zeitdruck und variablen Treffpunkten<br>- Präzision<br>- Interaktion mit Athleten / Feedback an Athleten  |   |                             |
| <b>3) Demonstration Bearbeit im Einzel, Doppel, Mixed mit und ohne Ball</b>   |  |   |                             |
| <i>Beinarbeit ganzes Feld oder definierte Feldteile</i>   |  |   |                             |
|   |  |   | Bewertung<br>++ + 0 - -     |
| Focus bei der Demo liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien)   | - Anforderungen aus der C-/B-Trainer-Prüfung<br>- Ausführungsvarianten beim Starten - "Auftaktschritt"<br>"Vorspannungssprung"<br>"Reboundjump"<br>"Tiefentlastung"<br>- fortgeschrittene Laufbewegungen - "Lian Jump"<br>"Abfangschritt-/sprung"<br>"Netzprung-/Deckung"<br>"Ready-Step"  |   |                             |
| <b>4) Demonstration von Standardschlägen und fortgeschrittenen Schlagtechniken mit Ball</b>   |  |   |                             |
| <i>Grund- und Wettkampfschläge in definierten Spielsituationen</i>  |  |   |                             |
|   |  |   | Bewertung<br>++ + 0 - -     |
| Focus bei der Demo liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien)   | - Anforderungen aus der C-/B-Trainer-Prüfung<br>- fortgeschrittene Schlagtechniken - "Rn-Uh-Smash"<br>"Schneiden"<br>"Wischen"<br>"Swip-Stop-Finte"<br>"cross-Finte am Netz"<br>"cross-Abwehr" (kurz/Konter/hoch)<br>"verzögerte Schläge vom Netz"<br>"verzögerter Angriffsclear"<br>"Kleinfingerschläge Hinterfeld"<br>"Zeigefingerschläge Hinterfeld"<br>"abgedrehte Schläge Hinterfeld"<br>"Smash-Varianten" (Full-Smash, 80%-Smash, Stick-smash, Schreib-Smash, Half-Smash, mit/ohne Sprung) |   |                             |
| <b>5) Demonstration von Abweichungen der Standard-Schlag- und Lauftechniken ohne/mit Ball</b>   |  |   |                             |
| <i>Ausführungsvarianten von Standardbewegungen</i>  |  |   |                             |
|   |  |   | Bewertung<br>++ + 0 - -     |
| Focus bei der Demo liegt auf: (=Prüfungs-Bewertungskriterien)   | - Fehlerbilder (Schlagtechnik) simulieren und Solitechnik demonstrieren (SOLL-IST-Demonstration)<br>- Fehlerbilder (Lauftechnik) simulieren und Solitechnik demonstrieren (SOLL-IST-Demonstration)<br>- verschiedene Leitbilder zu gleichen Bewegungsprinzipien<br>- Länderspezifische Leitbilder demonstrieren  |   |                             |

# Zuspiel im Schlagfluss verbunden mit Technikdemonstration

- Ball muss spielgemäß (unterschiedlicher Zeitdruck), präzise und wiederholt zuverlässig in jene Feldbereiche des Spielers zugespielt werden, in denen geübt werden soll.
- Vertiefte Technik-Fertigkeiten und Technik-Kenntnisse aus ausgewählten Bereichen des Spiels sind nachzuweisen.



Zuspiel im Schlagfluss verbunden mit Technikdemonstration

## Ausgewählte Bereiche sind...

- Doppel Vorderfeld
- Doppel Hinterfeld
- Doppel Aufschlagsituation
- Doppel Abwehr und neutrale Situation
- Einzel HF Smash-Situation
- Einzel HF Drop-Situation
- Einzel HF Rückhand-Situation
- Einzel VF / Spiel am Netz
- Einzel Abwehrsituation



Zuspiel im Schlagfluss verbunden mit Technikdemonstration

## Anforderungen...

(siehe Blatt „Prüfungsanforderungen mit einem Ball und Demo“)

- Fehlerbilder Schlag
- Fehlerbilder bei der jeweils verbundenen Laufarbeit
- Demonstration von Ist und von Soll
- Verschiedene mögliche Leitbilder nebeneinander stellen
- Leitbilder von angewendeten Prinzipien unterscheiden können
- Länderspezifische Leitbilder kennen



# Technikbeurteilung bei Spielern

- Bei ausgewählten Spielern müssen Technikdefizite benannt und beschrieben werden. Zudem sind kurze Korrekturhinweise zu benennen.

Wenn dieser Teil als „nicht bestanden“ bewertet wird, muss er wiederholt werden.



## noch Technikbeurteilung

Von den Akteuren werden nacheinander 4 Techniken auf Zuwurf/Zuspiel vorgeführt, mit max. 20 Wiederholungen. Diese werden von allen Teilnehmern beobachtet und von der Prüfungskommission gefilmt. Die Ausführungen des annehmenden Spielers sind zu bewerten. Danach stehen jeweils 10 Minuten Zeit für die Beantwortung auf vorbereiteten und vorher ausgeteilten Bogen zur Verfügung.

### **Gefordert wird:**

- Die schriftlich niedergelegte Beurteilung der beobachteten Technikausführungen.

### **Dabei:**

- **Priorisierung der festgestellten Fehler**
  - **Entscheidung, welche Fehler im Training korrigiert werden sollten**
  - **kurze Korrekturhinweise**
- 

## noch Technikbeurteilung

- Beispiel Fragestellung

Listen Sie die wichtigsten Fehler (max. 4), die Sie sehen, auf und bewerten Sie diese nach der **Priorität (1 - 4)**.

Welche dieser Fehler sollen im Training korrigiert werden (wo würden Sie anfangen)?  
Welche **Maßnahmen** ergreifen Sie?

Bitte, fassen Sie sich kurz, geben Sie Ihre Antwort in Stichworten.

**SPIELER 1:** .....

**Aufgabe 1: Aufschlag kurz, Rückhand**

| PRIORITÄT             | BESCHREIBUNG DES FEHLERS |
|-----------------------|--------------------------|
| <input type="radio"/> |                          |

| PRIORITÄT             | BESCHREIBUNG DER MASSNAHME |
|-----------------------|----------------------------|
| <input type="radio"/> |                            |

# Taktikanalyse eines Spiels

- Bei einem auf Video vorgeführten Wettkampfspiel muss die taktische Grundausrichtung des/der Spieler erkannt werden.
- Es muss skizziert werden, wie ein eventuelles Coaching ausfallen würde.

Wenn dieser Teil als „nicht bestanden“ bewertet wird, muss er wiederholt werden.



noch Taktikanalyse

Beispiele für mögliche Fragen:

Analysiere Spieler XY auf BE, HE, PE!

Strukturierungshilfen:

Spielidee/Gameplan, Keyplay (positiv/negativ),  
Lösungsprinzipien, Spielaufbau,  
gefährliche/neutrale/ungefährliche Lösungen,  
Spielsituationen, Spielräume, Felddeckung, Spielertyp

Wie würdest Du den Gegner von XY in einer Satzpause  
coachen (3-4 gesprochene Sätze)?

Benenne die Strategie gegen XY!

Benenne Trainingsinhalte für XY!

Die Prüfung dauert ein  
langes Wochenende

Aber dann...



„Sie haben tatsächlich den A-Trainer-  
Schein erworben?“

„Ja, den habe ich jetzt.“

„Und Sie wissen alles über Badminton?“

„Ich will nicht unbescheiden sein, aber  
ich denke.“

„Toll...“



„...Wie viele Löcher  
hat denn eigentlich  
das  
Badmintonnetz?“



# Die besten Wünsche für den Lehrgang

