

Palline

Piatto

Diabolo

Devil stick

Giocoleria

con palline, piatti, diabolo
e devil stick



HENRYS

Sommario

Palline

Piatto

Diabolo

Devil stick

Introduzione

Giocoleria in pochi passi

L'uomo é affascinato dalla giocoleria fin dai tempi antichi: il gioco con la forza di gravità suscita entusiasmo e risveglia la curiosità, non solo tra gli spettatori, ma anche tra gli stessi giocolieri. È un gioco incredibilmente vario, stimolante nonché ricco di novità da provare e scoprire.

E il bello è che **chiunque può imparare!**

In questo opuscolo abbiamo raccolto per te quattro brevi istruzioni sulla giocoleria con palline, piatti, diavolo e devil stick, che ti aiuteranno a ottenere rapidamente i primi risultati.

Ogni volta che ti eserciterai la tua capacità di coordinazione nonché la tua resistenza e la tua concentrazione aumenteranno notevolmente. I tuoi movimenti diventeranno più agili, migliorerà il senso del ritmo e il tempismo, ottenendo un andamento rilassante. Ti divertirai così tanto che non avrai più voglia di smettere.

E adesso si parte. Buon divertimento e buona fortuna!

Palline

Giocoleria con le palline

Nell'esecuzione principale del giocoliere, la cascata, le palline seguono una traiettoria a forma di 8 rovesciato. Nelle due metà superiori di questo 8 le palline si trovano in aria e nelle due metà inferiori vengono portate dalla mano destra a quella sinistra.

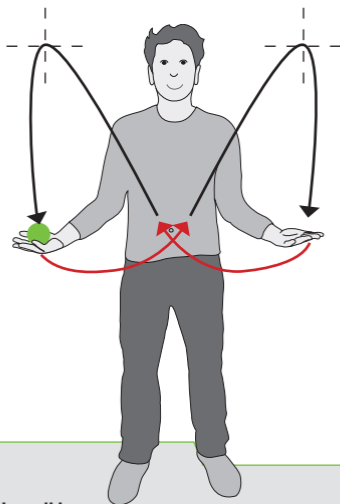
Mentre giochi concentrati a lanciare le palline in modo corretto e controllato e non a prenderle. La giocoleria è anche saper lasciar andare, sotto ogni punto di vista. Le palline devono essere lanciate in alto e in obliquo con il palmo della mano senza farle rotolare sui polpastrelli durante il lancio.

Inoltre è importante non seguire con lo sguardo la traiettoria di volo delle palline lanciate. Tieni d'occhio i punti più alti della traiettoria cercando di guardare avanti attraverso questo modello. Per prendere le palline sposta automaticamente la mano all'altezza del bacino nella posizione corretta.

Destroso o mancino?

Nella giocoleria questo non è importante poiché negli esercizi di base gli stessi movimenti vengono eseguiti con entrambe le mani. Pertanto questa guida vale sia per i destrorsi sia per i mancini.

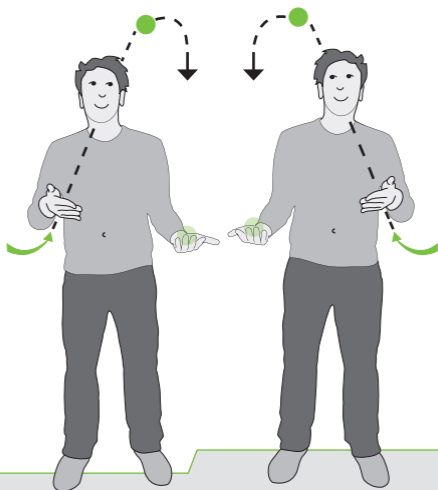
Cominciamo...



Posizione di base

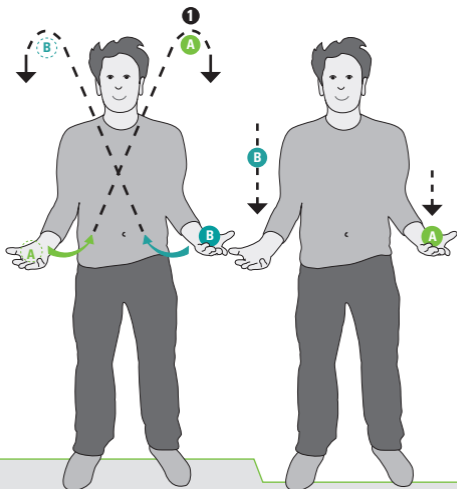
I piedi si trovano a larghezza spalle e le ginocchia sono rilassate. I gomiti si trovano vicino al corpo, gli avambracci sono flessi in posizione orizzontale sporgendo leggermente verso l'esterno e le mani si trovano quasi all'altezza del bacino. I palmi delle mani sono rivolti verso l'alto.

Passo 1 Esercizio preparatorio 1 pallina



Prendi una pallina con la mano destra e lancia all'altezza dell'ombelico in alto a sinistra col palmo della mano. Afferra la pallina all'altezza del bacino con la mano sinistra. Poi, con la stessa mano all'altezza dell'ombelico, lancia la pallina in alto a destra afferrandola all'altezza del bacino con la mano destra. Ripeti l'esercizio fino a che il movimento non diventi fluido.

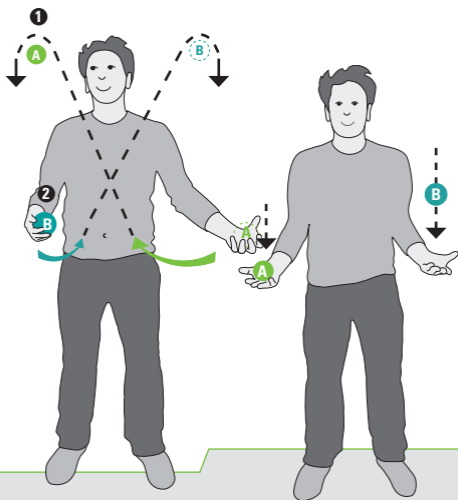
Passo 2 Esercizio preparatorio 2 palline



Lancia la pallina **A** in alto a sinistra utilizzando la mano destra all'altezza dell'ombelico. Quando la pallina **A** oltrepassa il punto più alto a sinistra ① della sua traiettoria, lancia la **B** in alto a destra utilizzando la mano sinistra.

Afferra la pallina **A** con la mano sinistra più o meno all'altezza del bacino. Quindi afferra la pallina **B** con la mano destra più o meno all'altezza del bacino.

Passo 2 Esercizio preparatorio 2 palline



Ripeti questa sequenza di movimenti. Adesso comincia invece con la mano sinistra lanciando la pallina **A** in alto a destra. Quando supera il punto più alto ① della sua traiettoria, lancia la pallina **B** ② in alto a sinistra utilizzando la mano destra.

Quindi afferra la pallina **A** nella mano destra e poi la pallina **B** nella mano sinistra. Poi ricomincia con la pallina **A** utilizzando la mano destra e così via ...

Passo 3 Giocoleria con 3 palline

Giocoleria con 3 palline

Adesso vogliamo mettere in pratica ciò che abbiamo imparato finora con le 3 palline nell'esecuzione della cascata, figura base della giocoleria.

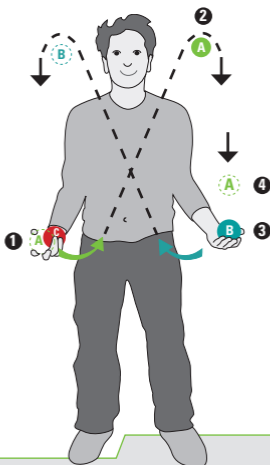
Innanzitutto dovresti immaginarti ancora una volta il modo in cui le palline si muovono su una traiettoria a forma di 8 rovesciato. Entrambe le mani si muovono su una traiettoria circolare. Una pallina viene afferrata su un lato al di fuori di questa traiettoria, quindi condotta al centro del corpo e infine, all'altezza dell'ombelico, lanciata in alto verso l'altro lato. Difatti in aria si trova sempre e solo una pallina. Il ritmo di lancio è alternativamente destra, sinistra, destra, sinistra ... E le palline mantengono sempre lo stesso ordine **A-B-C-A-B-C ...**

Consiglio: è molto utile ripetere a voce alta il ritmo di lancio durante l'esercizio.

Molto importante:

Nel gioco delle 3 palline si comincia sempre con la mano che tiene le 2 palline. Ciò può essere eseguito sia con la destra sia con la sinistra, ancora una volta con l'indicazione di lanciare le palline utilizzando i palmi delle mani senza farle rotolare sui polpastrelli.

Passo 3 Giocoleria con 3 palline

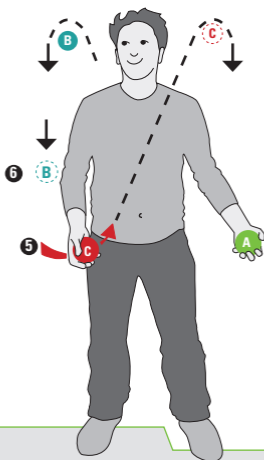


Prendi le due palline **A** e **C** con la mano destra e la terza pallina **B** con la mano sinistra.

Lancia la pallina **A** ① in alto a sinistra utilizzando la mano destra all'altezza dell'ombelico. La pallina **C** resta nella mano destra.

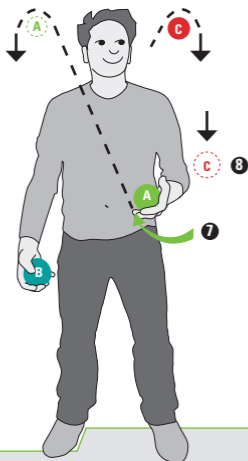
Quando la pallina **A** del lato sinistro supera il punto più alto ② della sua traiettoria, lancia in alto a destra la pallina **B** ③ con la mano sinistra e con la stessa afferra poi la pallina **A** ④.

Passo 3 Giocoleria con 3 palline



Quando la pallina **B** del lato destro supera il punto più alto della sua traiettoria, lancia la pallina **C** ⑤ in alto a sinistra con la mano destra e con la stessa afferra poi la pallina **B** ⑥.

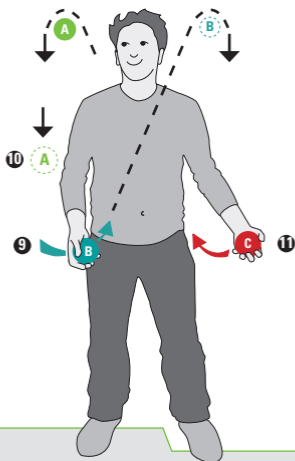
Passo 3 Giocoleria con 3 palline



Quando la pallina **C** del lato sinistro supera il punto più alto della sua traiettoria, lancia la pallina **A** ⑦ in alto a destra con la mano sinistra e con la stessa afferra poi la pallina **C** ⑧.

Quando la pallina **A** del lato destro supera il punto più alto della sua traiettoria, lancia la pallina **B** ⑨ in alto a sinistra con la mano destra e con la stessa afferra poi la pallina **A** ⑩.

Passo 3 Giocoleria con 3 palline



Ora lancia di nuovo la pallina **C** ⑪ in alto a destra e afferra la pallina **B** con la mano sinistra. Ora ogni pallina ha realizzato un 8 rovesciato e puoi ricominciare da capo con la mano destra e la pallina **A**. In alternativa, afferra la pallina **C** con la mano destra e concediti una meritata pausa perché ce l'hai fatta.

Sai fare il giocoliere. Bravo!

Piatto

Una breve introduzione sul tuo nuovo set di piatti da giocoliere

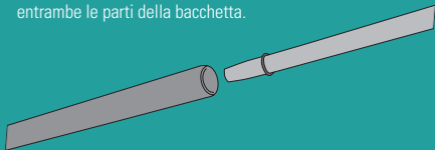
Questo set è composto da un piatto da giocoliere piuttosto particolare e una bacchetta smontabile. Perciò è facilmente trasportabile!

La cosa straordinaria di questo piatto sta nei suoi due livelli di difficoltà. Il lato inferiore presenta un anello interno e uno esterno (**vedi ill.1**).

È più facile far girare il piatto con la bacchetta nell'anello interno che in quello esterno. Attraverso i modelli geometrici puoi vedere come gira velocemente il piatto.

Prima di tutto inserisci la bacchetta sottile con il lato piatto nella fessura della bacchetta spessa. L'anello nero in gomma scompare in gran parte della fessura assicurando uno stabile fissaggio.

Tuttavia con un po' di forza si possono smontare nuovamente entrambe le parti della bacchetta.

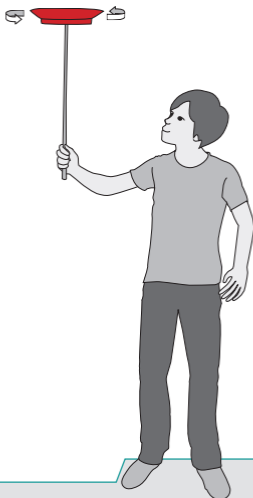


Volteggio del piatto



Impugna la bacchetta dall'estremità spessa. La punta sottile è posizionata in verticale verso l'alto. A seconda del grado di difficoltà desiderato, ovvero con l'anello interno o con l'anello esterno, aggancia il piatto sulla punta della bacchetta utilizzando l'altra mano. Ora muovi il polso con piccoli movimenti circolari. La punta della bacchetta descrive così un cerchio e il piatto si solleva lentamente fino a raggiungere una posizione orizzontale.

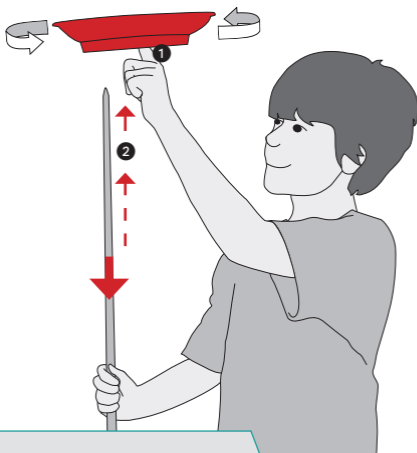
Volteggio del piatto



Quando il bordo del piatto ha raggiunto la posizione orizzontale, blocca il polso in maniera tale che la bacchetta stia in posizione verticale. La punta della bacchetta scivola quindi proprio verso il centro del piatto, che continua a girare senza dover fare altro. Funziona? Eccezionale!

Lancia in alto il piatto e afferralo di nuovo con la punta della bacchetta. In alternativa, fai passare il piatto in movimento dalla bacchetta sulla punta dell'indice sinistro.

Passaggio del piatto



Per fare questo, muovi l'indice ① lungo il bastone ② verso il centro del piatto. Quando l'unghia tocca il centro del piatto, tira via la bacchetta verso il basso. Ora il piatto gira sul tuo dito. Dopo puoi passare di nuovo il piatto sulla bacchetta oppure lanciarlo in alto e afferralo con la bacchetta. Naturalmente puoi inventarti anche dei tuoi trick.

Buon divertimento!

Diabolo

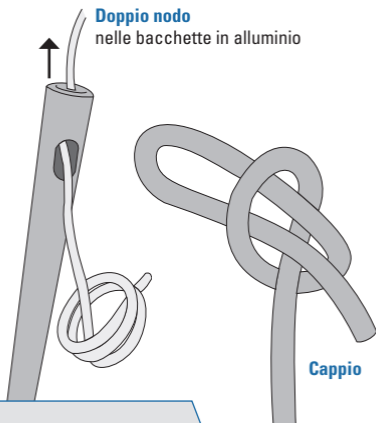
Una breve introduzione sul tuo nuovo accessorio

Il set è composto da un diabolo e due bacchette, legate con un cordino. Per mantenere il diabolo in equilibrio sul cordino e fare dei trick, l'oggetto deve girare sempre velocemente. Più gira velocemente, più rulla in modo stabile sul cordino e più tempo hai a disposizione per fare dei trick. Se non gira, perde l'equilibrio e cade dal cordino. Ottieni la rotazione tirando continuamente la bacchetta della mano destra verso l'alto. Attraverso il continuo attrito creatosi tra un lato del cordino e l'asse, il Diabolo gira in senso antiorario.

Importante! Questa guida è stata scritta per i destrorsi. In termini di velocità significa che la spinta deve provenire sempre dalla mano destra. Il Diabolo ruota poi in senso antiorario. Per i mancini valgono i corrispondenti lati opposti.

Regolazione della lunghezza del cordino

Nella posizione di base il diabolo deve essere appoggiato al cordino mantenendo una distanza di circa 20-30 cm da terra. Eventualmente va regolata la lunghezza del cordino.



Per determinare la lunghezza giusta, con le estremità del cordino fai un cappio invece di un doppio nodo. Questo cappio ha il vantaggio di poter regolare la lunghezza del cordino a tuo piacimento nonché in modo facile e flessibile, senza la necessità di doverlo tagliare.

Attenzione: il cordino è un componente soggetto a usura. Deve essere sostituito se danneggiato, sporco o troppo ruvido.

Bacchette in legno HENRYS:

Fai passare una estremità del cordino nel piccolo foro presente sulla bacchetta, quindi fai un doppio nodo sull'altro lato, dove il foro è più grande. Dietro il nodo dovrebbe rimanere circa 1 cm di cordino, affinché tu possa estrarre il nodo dalla fessura. Quindi tira il cordino in modo che il nodo scompaia nella fessura più grande. Ripeti questo procedimento con l'altra estremità del cordino dell'altra bacchetta e regola subito la lunghezza desiderata.

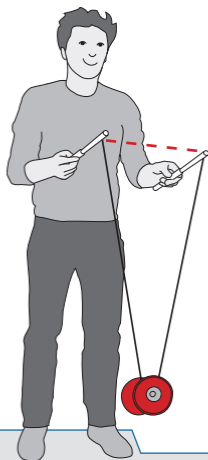
Bacchette in alluminio HENRYS:

Infila il cordino sulla punta del bastone, quindi prosegui come descritto precedentemente.

Bacchette in carbonio e fibra di vetro HENRYS:

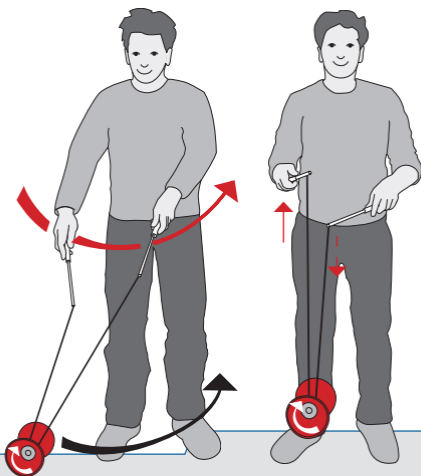
Introduci il cordino nella punta della bacchetta dall'alto verso il basso, finché non fuoriesce dall'estremità del manico. Come nodo utilizza un cappio. In questo modo puoi non solo regolare più velocemente la lunghezza del cordino ma hai anche maggiori possibilità di eseguire dei trick.

Diabolo Posizione di base



I piedi si trovano all'incirca a larghezza spalle, le spalle sono rilassate e le braccia vicine al corpo. Gli avambracci sono paralleli tra loro e al pavimento come pure perpendicolari alle braccia. Anche le bacchette sono parallele tra loro e al pavimento e le punte si trovano alla stessa altezza. Il diabolo è appoggiato al centro del cordino. L'asse del diabolo è puntato verso di te.

Diabolo Partenza



Aggancia il diabolo al cordino e posizionalo sul pavimento a destra davanti a te. Il cordino scorre sotto l'asse del diabolo. Muovi le bacchette davanti a te da destra verso sinistra in modo che il diabolo rulli verso il lato sinistro. Quindi solleva-lo dal pavimento all'altezza del piede sinistro assumendo la posizione di base. Ora il diabolo gira lentamente e in senso antiorario sul cordino davanti al centro del corpo. Affinché possa continuare a girare e a mantenere l'equilibrio, aumenta la velocità di rotazione.

Carica

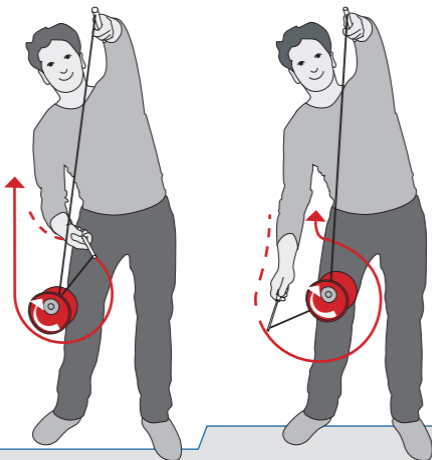
Per dare carica al diabolo esistono vari metodi. Qui ci limitiamo a quelli di base. In tutti i metodi il movimento delle mani è asincrono. È molto importante che la spinta **arrivi sempre e solo dalla mano destra**. La mano sinistra resta passiva. Questa segue soltanto la tirata della mano destra, ritornando poi nella posizione di base.

A) Rapido sbacchettamento e tirata lenta

Le punte della bacchetta si trovano alla stessa altezza. La mano sinistra resta ferma in posizione di base. Ora con la mano destra "sbacchetta", in modo che la bacchetta della mano destra si muova velocemente su e giù, ma solo di pochi centimetri.

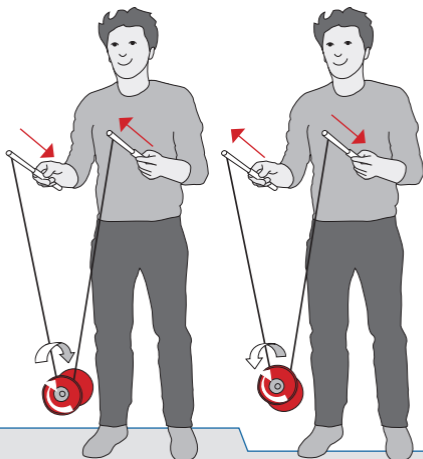
In alternativa, puoi anche tirare in su la bacchetta con la mano destra, più lentamente ma più in alto. La mano sinistra segue la tirata del cordino leggermente verso il basso. Il cordino sfrega sull'asse e il diabolo continua a girare in senso antiorario. Quando è arrivato quasi alla bacchetta della mano sinistra, muovi velocemente la mano destra di nuovo verso il basso nella posizione di base. Poiché la mano sinistra non fa nulla e quella destra va velocemente verso il basso nella posizione di base, il cordino perde per poco il contatto con l'asse. Per questo motivo il diabolo non viene frenato. Ripeti questi movimenti. Ogni volta che si muove la mano destra verso l'alto, il diabolo riceve un impulso di rotazione, aumentando sempre più la velocità.

Diabolo Annodamento



B) Annodamento

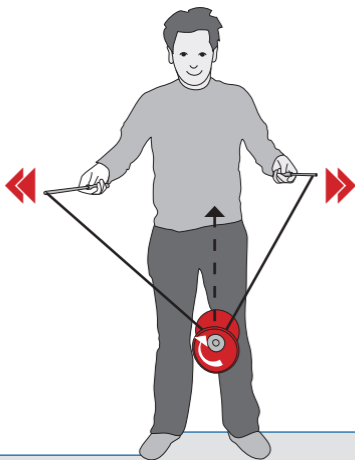
Partendo dalla posizione di base accompagna dall'interno la bacchetta destra con un veloce movimento in senso antiorario intorno al diavolo. Ora carica il diavolo con la mano destra come descritto precedentemente. Se gira abbastanza velocemente, muovi in senso orario la bacchetta destra verso l'interno e attorno al diavolo. Tra l'altro puoi utilizzare questo metodo anche già alla partenza. Devi solo fare un giro con il cordino attorno all'asse ed è fatta!



Se il diabolo si inclina in avanti (**ill. a sinistra**), correggi muovendo indietro la bacchetta destra e in avanti la bacchetta sinistra.

Se il diabolo si inclina indietro (**ill. a destra**), muovi in avanti la bacchetta destra e indietro la bacchetta sinistra. Se gira allontanandosi lateralmente, seguine il movimento con il corpo. L'asse del diabolo deve sempre puntare verso di te. Puoi trovare altri metodi nella letteratura specializzata in materia o su internet.

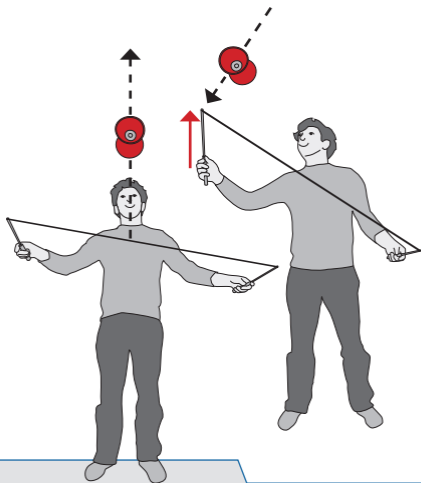
Diabolo Lancio in alto e presa



Lancio in alto e presa

Mentre il diabolo è appeso al cordino e gira, allontana di colpo le due bacchette facendo tendere il cordino. Quindi il diabolo vola in aria.

Diabolo Lancio in alto e presa



Per riprenderlo, tendi il cordino, punta al diabolo verso l'alto con la bacchetta destra e afferralo sul cordino teso dalla parte della bacchetta destra.

Il lancio in alto e il recupero è un trick di base che dovresti saper padroneggiare.

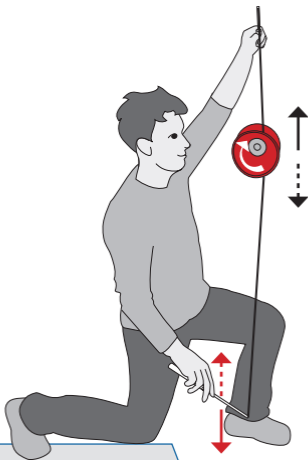
Diabolo Ascensore



L'ascensore è un trick dall'effetto sorprendente, la cui esecuzione prevede l'annodamento dell'asse con il cordino.

Carica molto il diabolo. Quindi con il corpo fai un quarto di giro in senso antiorario. Ora riesci a vedere l'asse del diabolo. Alza la bacchetta sinistra. Successivamente muovi la bacchetta destra intorno all'asse in avanti e in basso e tirala con cautela verso il basso.

Diabolo Ascensore



Ora il diabolo "viaggia" sul cordino verso l'alto! Se allenti un po' la tensione, il diabolo resterà sul cordino oppure scivolerà verso il basso. Se tendi di nuovo un po' il cordino, il diabolo andrà di nuovo verso l'alto. Quando il diabolo è arrivato quasi in alto vicino alla bacchetta sinistra, allontanala spostandola in avanti e ritornando alla posizione di base. Quindi il diabolo è di nuovo libero. Puoi trovare altri trick nella letteratura specializzata in materia o su internet. Buon divertimento e buona fortuna!

Devil stick

Una breve introduzione sul tuo nuovo accessorio

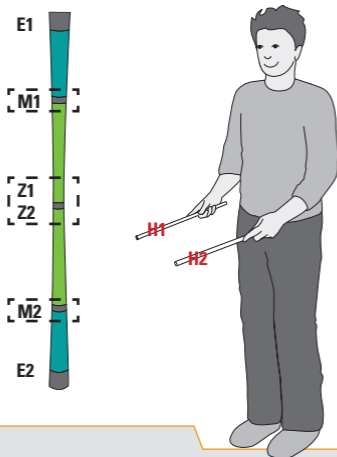
Il set comprende un devil stick e due bacchette con rivestimento in silicone. Il devil stick ha la parte centrale più sottile rispetto alle estremità. Queste hanno una massa più grande che consente al devil stick di oscillare in maniera più stabile tra le bacchette. Il rivestimento in silicone conferisce alle bacchette una presa del devil stick molto buona, permettendo un migliore controllo del gioco.

I punti di contatto

Su ogni lato del devil stick ci sono due punti di contatto che nei trick di base dovresti idealmente toccare con le bacchette:

- quasi a metà (**M1** e **M2**) tra il centro e le estremità (**E1** e **E2**) e
- nella sezione vicino al centro di 1-2 cm (**Z1** e **Z2**).

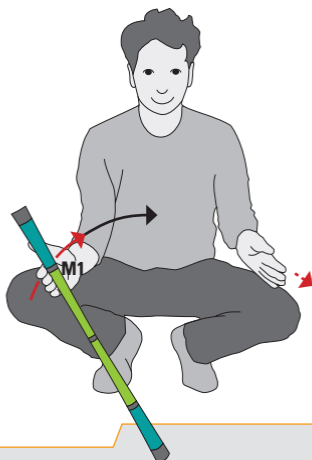
Devil stick



Sulle bacchette i punti di contatto (**H1** e **H2**) distano 1-3 cm dalle estremità.

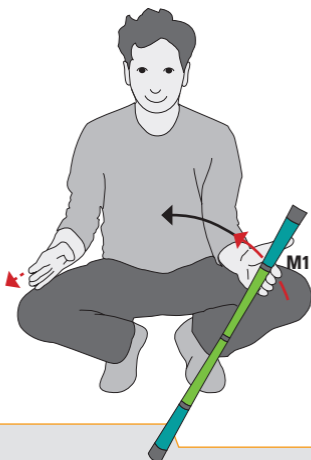
Nella tecnica di base, l'estremità più alta del devil stick viene lanciata con le bacchette sul punto di contatto **M1** da un lato all'altro.

Passo 1 Senza bacchette



Accosciati posizionando il devil stick davanti a te al centro del pavimento. Gli avambracci sono orizzontali, paralleli tra loro e leggermente aperti a larghezza spalle. Appoggia il punto **M1** del devil stick sulla mano destra aperta. Lancia l'estremità superiore del devil stick sul lato sinistro. Prima che il devil stick raggiunga la posizione orizzontale, accompagnalo nella parte superiore con la mano sinistra aperta sul punto **M1**, muovendola leggermente verso l'esterno.

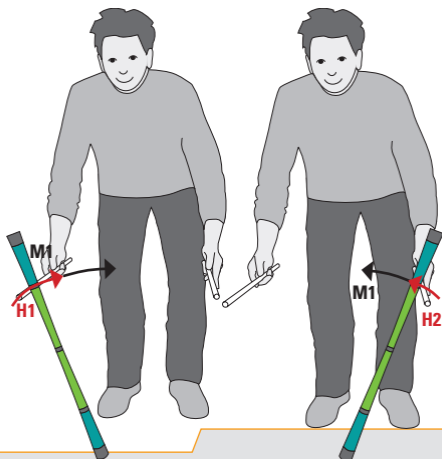
Passo 1 Senza bacchette



Importante: non afferrare il devil stick!

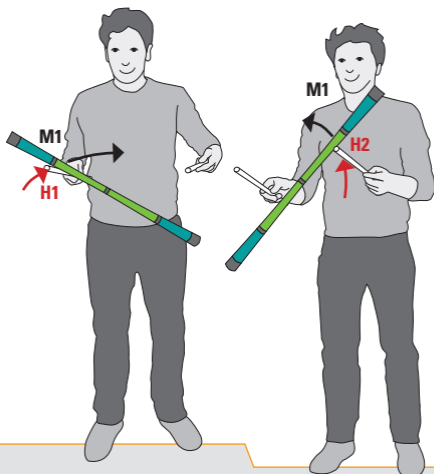
Con la mano sinistra lancia di nuovo il devil stick verso l'interno sulla mano destra. Poi accompagnalo sul punto **M1** con la mano destra aperta. Ripeti questa sequenza di movimenti ininterrottamente. Dopo un po' il devil stick si solleva dal pavimento oscillando da una parte all'altra tra le tue mani. Funziona? Allora è arrivato il momento di procedere con il passo successivo.

Passo 2 Con le bacchette



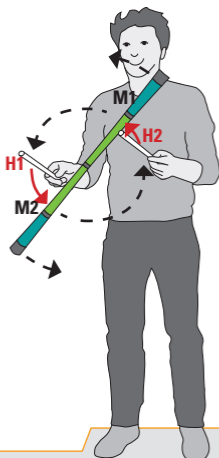
Tieni le bacchette orizzontali e parallele tra loro. Il devil stick si trova con il punto **M1** sul punto **H1**. Lancia l'estremità superiore del devil stick sul lato sinistro e accompagnalo con la bacchetta sinistra al punto **M1** come descritto precedentemente. Quindi rilancia il devil stick sul lato destro e accompagnalo di nuovo con la bacchetta destra sul lato sinistro. Quando il devil stick si solleva dal pavimento, tira su la parte superiore del tuo corpo continuando la sequenza dei movimenti.

Passo 2 Con le bacchette



Prima che il devil stick raggiunga in aria la posizione orizzontale, viene accompagnato con la bacchetta sul punto **M1** e poi rilanciato sull'altro lato. Con questo movimento da una parte a un'altra il devil stick sembra fluttuare tra le bacchette come per magia. **Importante:** il devil stick non viene colpito ma prima accompagnato e poi lanciato in alto sull'altro lato con un leggero slancio sincrono attraverso un movimento verso l'interno utilizzando la bacchetta.

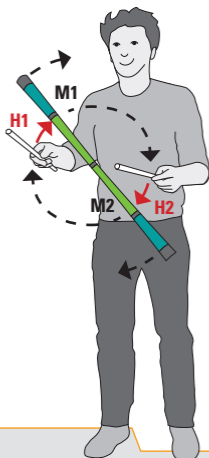
Devil stick Lo standard idle



Lo standard idle

Esegui lo standard idle partendo da terra. Posiziona il devil stick con il punto **M1** sul punto **H1**, mentre il punto **H2** tocca il punto **M2**. Lancia il devil stick con il punto **H1** in alto a sinistra e con il punto **H2** in basso a destra. Quindi muovi velocemente verso l'alto il punto **H2**, che si trova a sinistra, all'altezza del punto **M1** e velocemente verso il basso il punto **H1** a destra all'altezza del punto **M2**. Quando le bacchette toccano contemporaneamente i punti di contatto del devil stick durante il movimento controrotante verso l'alto e verso il basso, il devil stick viene respinto nella direzione opposta.

Devil stick Lo standard idle



Adesso muovi **H1** velocemente verso l'alto e **H2** velocemente verso il basso, in modo da ricolpire il devil stick nell'altra direzione.

Hai un buon controllo del devil stick? Allora puoi cimentarti in altri trick, come il giro parziale o totale del devil stick, lo standard idle, il popper o il saw. Puoi trovare le istruzioni nella letteratura specializzata in materia o su internet.

Ultimo ma non meno importante

Questo è un buon inizio ma non è tutto, perché la giocoleria è straordinaria proprio per le sue infinite e innumerevoli possibilità e variazioni.

Indipendentemente dal tipo di accessori o dal numero di oggetti 3, 4, 5, ...10 ...

tutto è possibile! Come anche a prescindere dai modelli, dalle sequenze di lancio e dai movimenti. Ciò che va a sinistra va anche a destra. Ciò che va davanti al corpo, può andare anche dietro la schiena. È possibile utilizzare tutte le parti del corpo non importa se mani, piedi, collo, naso, orecchie o testa.

Imparando la giocoleria scoprirai l'universo fantastico e quasi infinito della creatività nel movimento!

Naturalmente da Henrys troverai materiale appropriato di eccezionale qualità.

Accessori innovativi realizzati in materiale resistente, pregiato, non inquinante e riciclabile. E per concludere: tutto made in Germany!

L'attrezzatura di giocoleria Henrys: la prima scelta di professionisti e giocolieri amatoriali, che si fidano della qualità, della durata e del servizio.





Guida di 40 pagine su piatti, palline, diavolo e devil stick con innumerevoli trick e illustrazioni in italiano.

HENRYS

www.henrys-online.de

Henrys GmbH
 Produktion und Großhandel
 In den Kuhwiesen 10
 D-76149 Karlsruhe, Germania