

SCHUTZGEBÜHR 1,00 EUR

HENRYS

ULTIMATE
YOYO
SYSTEMS

WWW.HENRYS-ONLINE.DE

ULTIMATE
YOYO
SYSTEMS

EIN YO-YO TRICKBUCH VON HENRYS

MIT TIPPS UND TRICKS VON MARKUS SPRINGER

Henrys Produktions- und Großhandel GmbH
In den Kuhwiesen 10 | 76149 Karlsruhe | Germany
www.henrys-online.de

Das Yo-Yo ist eines der ältesten Spielzeuge der Welt, aber auch eines der modernsten Funsportgeräte die es gibt. Eine unendliche Variation an Tricks und Möglichkeiten die hier an einer Schnur hängen und darauf warten von dir entdeckt zu werden. Dieses kleine Buch soll dir den Einstieg in die wunderbare Welt des Yo-Yos ermöglichen.

Viel Spaß mit diesem Trickbuch!

Markus „Jumper“ Springer



Basics

Schnurlänge und kürzen	6
Fingerschleife und Ausgangsposition	7
Schnur wechseln	8
Yo-Yo aufwickeln	10
Sleeper	11

Tricks

Walk the Dog	14
Thumb wind / Fast rewind	15
Eiffelturm	16
Rock the Baby	18
Pinwheel	19
Forward Pass	20
Around the World	21
Loop the Loop	24
Regeneration	26
UFO	27
Braintwister	28
Breakaway	30
Trapeze	32
Lindy Loop	33

Under Mount	33
Behind Trapeze	36
Eli Hops	37
Double or Nothing	38
Rollercoaster	40
Kwijibo	42
Iron Whip	44
Suicide	46
Split Bottom Mount	47
Atomic Fire	48
Wrist Mount	50
Bind	52
Skyrocket	53
Two Handed	54

Lexikon	56
----------------	----

Infos über Henrys	59
--------------------------	----

Weblinks	62
-----------------	----

Impressum	
------------------	--



Basics

Schnurlänge und kürzen

Die Länge der Yo-Yo Schnur solltest du deiner Körpergröße anpassen, damit das Yo-Yo beim Abwurf nicht auf den Boden knallt.

Nimm das Yo-Yo zwischen deine Füße und schneide die Schnur auf Bauchnabelhöhe ab und mache eine neue Schlaufe in das Ende der Schnur.

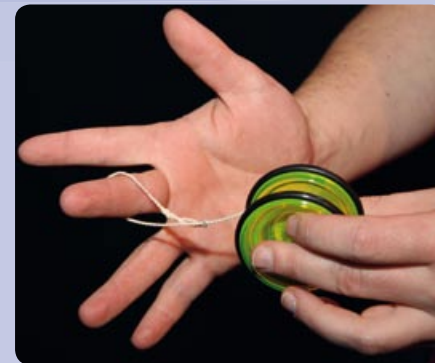


Fingerschleife und Ausgangsposition

Die Schnur durch die Schlaufe ziehen und die entstehende verstellbare Schlinge über dem Mittelfinger fest zusammenziehen. So rutscht sie dir nicht vom Finger.

Die Schlinge sollte zwischen dem ersten und zweiten Gelenk sitzen.

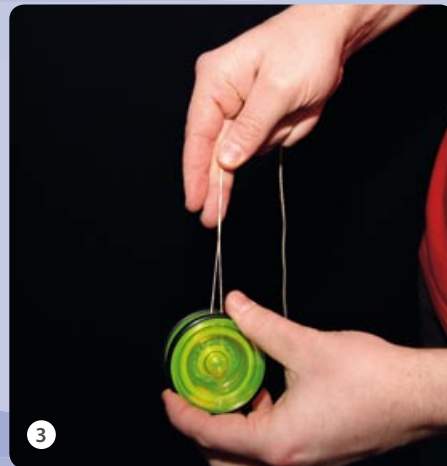
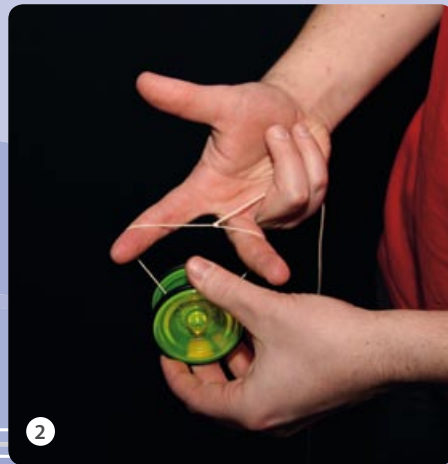
Halte das Yo-Yo so in der Hand, dass die Schnurwicklung von oben an deinen Mittelfinger führt.



Schnur wechseln

Die Yo-Yo Schnur ist ein Verschleißteil und sollte regelmäßig gewechselt werden. Spätestens wenn sie dreckig und abgepielt aussieht. Als erstes die alte Schnur entfernen. Dann das Yo-Yo zusammenschrauben, damit die neue Schnur nicht zwischen Achse und Halbschale eingeklemmt wird. Nun die neue Schnur am unteren Ende aufdrillen und um die Achse legen. Fertig!

Überprüfe vor dem Spielen unbedingt die Schnur: Erstens kann ein Yo-Yo dessen Schnur reißt Schaden an Menschen und Material verursachen und zweitens kann es die Funktionsfähigkeit deines Yo-Yos stark beeinträchtigen.



Yo-Yo aufwickeln

Um ein Yo-Yo mit Freilauf aufzuwickeln kann man die Schnur nicht nur um die Achse wickeln, da durch den Freilauf bedingt die Schnur einfach durchdreht.

Damit die Schnur genügend Reibung hat um aufgewickelt zu werden, muss man die Schnur bei den ersten paar Wicklungen über den Finger wickeln. Diese Wicklungen dann loslassen und einfach weiterwickeln.



Sleeper

Wirf das Yo-Yo mit einem Backhandwurf locker aus dem Handgelenk, aber trotzdem mit Schwung schnell nach unten, ohne dass es auf den Boden knallt.

Wenn das Yo-Yo am Ende angekommen ist, drehst du die Handfläche nach unten und gibst deiner Hand einen kleinen Ruck um das Yo-Yo aus dem Sleeper aufzuwecken. Es kommt dann wieder nach oben und du kannst es fangen. Der Sleeper ist der Basistrick für Stringtricks.



YO-YOS MADE IN GERMANY!

Alle unsere Yo-Yos werden direkt von uns in Karlsruhe hergestellt. Deshalb können wir für eine gleichbleibende hohe Qualität und die Verwendung reiner und ungiftiger Materialien bürgen.

Alle HENRYS Yo-Yos verfügen über die von uns patentierte Spaltbreiteneinstellung QUICKTRICK. Diese innovative Technik ermöglicht eine blitzschnelle Veränderung der Spaltbreite, um das Yo-Yo an die jeweilige Spielsituation anzupassen. Einfach die beiden Seiten etwas gegeneinander verdrehen und schon ist der Schnurspalt größer oder kleiner. Einstellbar von up'n down über Loopmode bis hin zum ultralangen Sleeper für ausgiebige Schnurtricks.



Lizard



Cobra



Viper



Tiger Snake



Coral Snake



Tricks

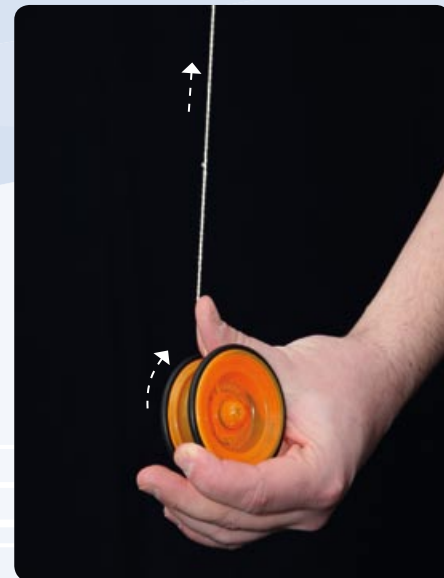
Walk the Dog

Wirf einen schnellen Sleeper und setze das Yo-Yo sanft auf den Boden, durch die Drehbewegung wird es nach vorne laufen.

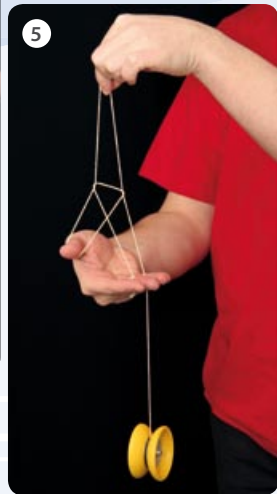
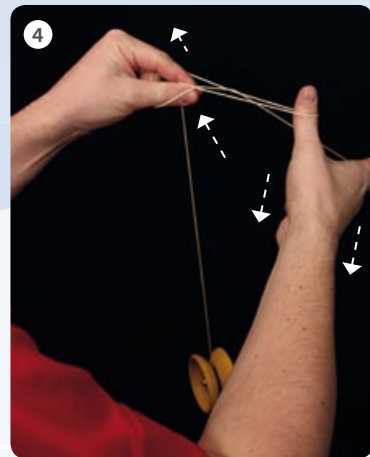
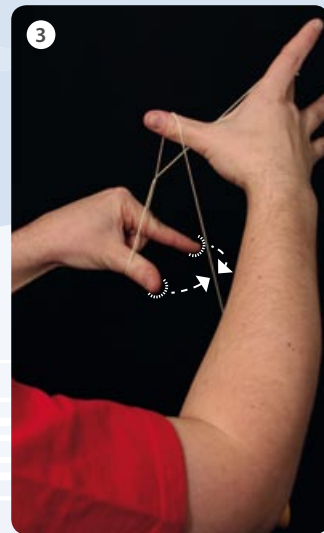
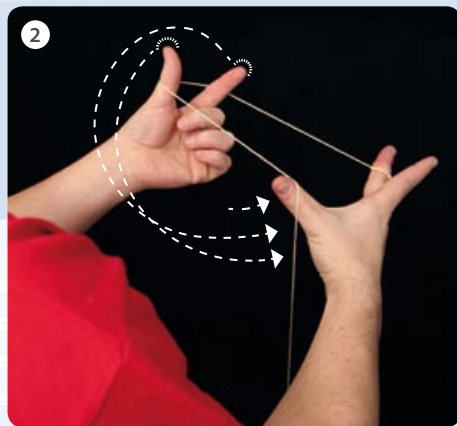
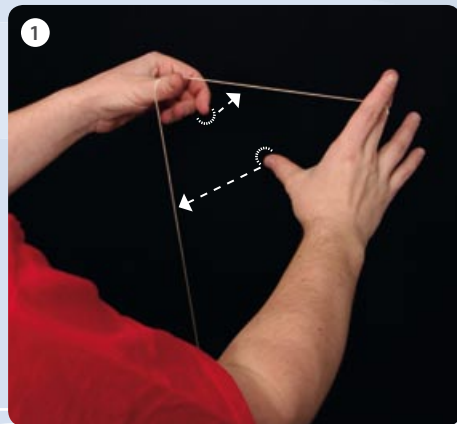


Thumb wind / Fast rewind

Um ein Yo-Yo schnell aufzuwickeln ist dieser Trick sehr hilfreich. Spanne die Schnur und schnippe das Yo-Yo mit dem Daumen an. Das Yo-Yo sollte sich drehen und mit einem gleichzeitigen kleinen Ruck zur Hand zurückkommen.

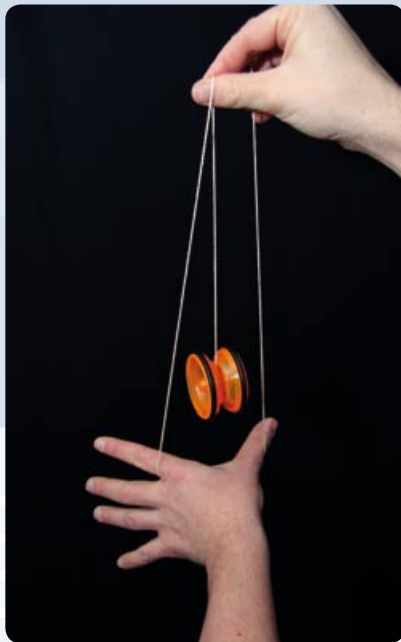


Eiffelturm



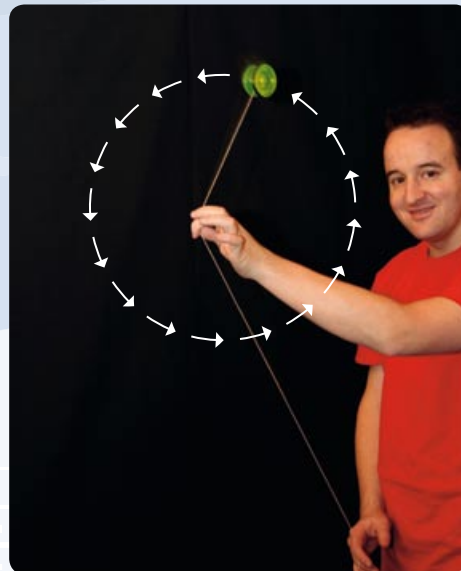
Rock the Baby

1. Wirf einen Sleeper und drücke die Schnur mit dem Zeigefinger der freien Hand nach vorne.
2. Greife mit Daumen und Zeigefinger deiner Spielhand die Schnur ungefähr 10cm über dem Yo-Yo und ziehe es nach oben. Gleichzeitig geht die freie Hand nach unten und drückt die Schnur mit Daumen und Zeigefinger auseinander.
3. Das Yo-Yo in dem so entstandenen Dreieck hin- und herpendeln lassen und fertig ist „Rock the Baby“.



Pinwheel

- Starte mit einem Sleeper. Fahre mit dem Zeigefinger der freien Hand an der Schnur entlang bis ca. 20 cm vor dem Yo-Yo. Greife die Schnur mit Daumen und Zeigefinger und wirble das Yo-Yo in einem kleinen Kreis herum.

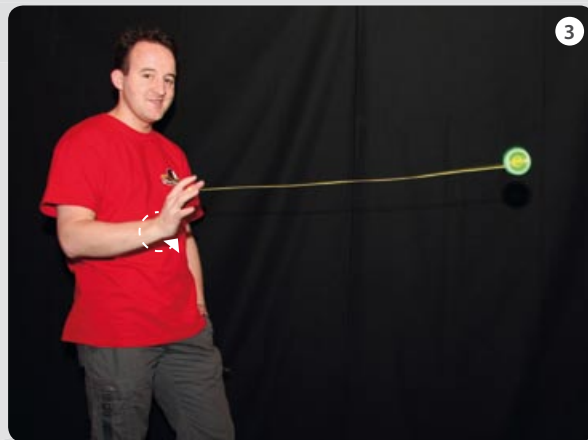




1



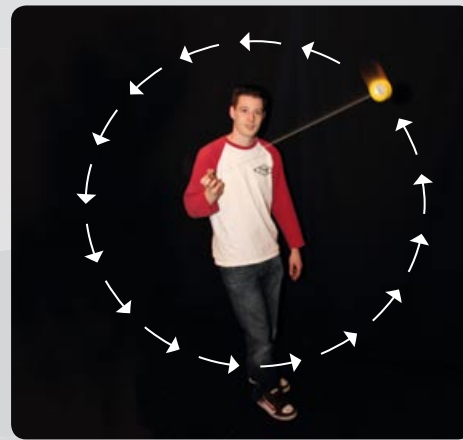
2



3

Forward Pass

Lasse den Arm locker hängen. Der Handrücken zeigt nach vorne. Hole leichten Schwung hinter dem Körper und werfe das Yo-Yo nach vorne. Drehe die Hand und fange es mit der offenen Handfläche vor dir wieder auf. Ein Yo-Yo mit mehr Response ist für diesen Trick hilfreich.



Around the World

Starte wie bei einem Forward Pass, gib dem Yo-Yo allerdings etwas mehr Schwung nach schräg oben. Das Yo-Yo wird einen großen Kreis beschreiben. Wenn es wieder vor dir ist hole es mit einem leichten Ruck zurück zur Hand. Fangen wie beim Forward Pass.



AXYS – Modulares Achsensystem, kompatibel für alle Henrys Yo-Yos.

AXYS

Speed Explosion

Die komplette Achse mit Präzisionsleichtlaufkugellager mit zwei Deckscheiben ohne Fett- oder Ölschmierung für ungebremsten Lauf.

Shockhead

Die komplette Achse mit einem drehfest montierten Holzlager. Für Spezialisten und bestimmte Wettbewerbe.

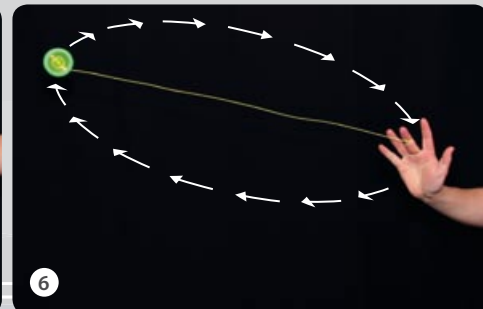
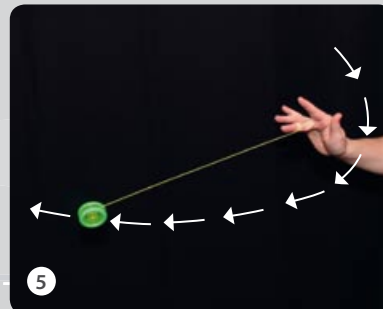
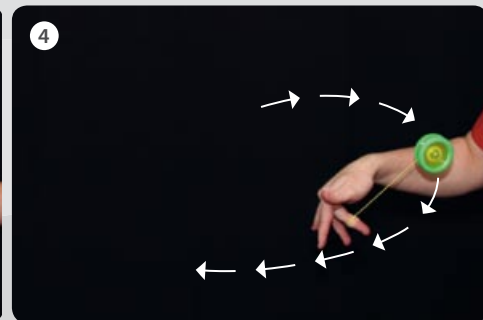
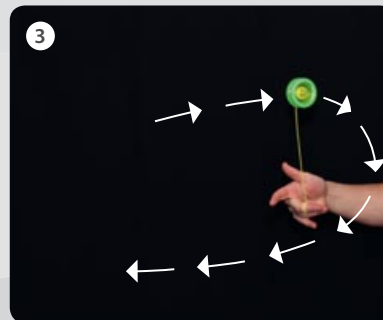
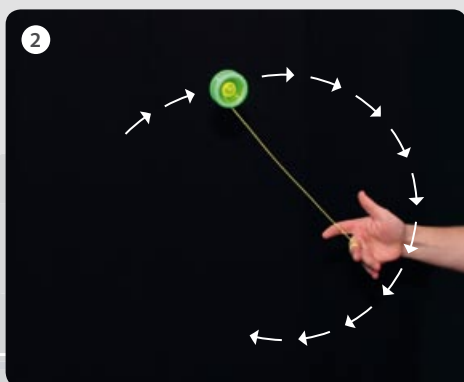
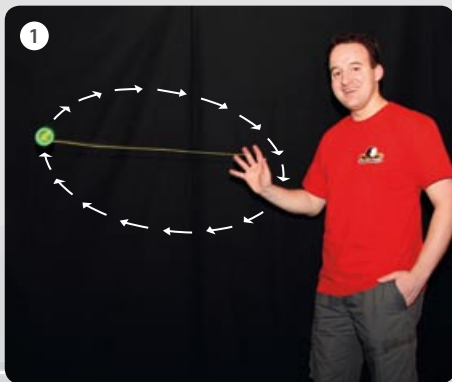
Slider

Die komplette Achse mit einem auf minimale Reibung und absolute Wartungsfreiheit hin optimierten, silikonhaltigen Polymer-Gleitlager.



Loop the Loop

Wirf einen Forward Pass. Wenn das Yo-Yo zurückkommt fängst du es aber nicht, sondern schleuderst es mit einer schnellen Bewegung aus dem Handgelenk wieder nach vorne. Das Yo-Yo passiert das Handgelenk an der Innenseite. Dieser Trick kann beliebig oft gespielt werden. Ein Yo-Yo mit mehr Response ist für diesen Trick hilfreich.



Regeneration

Das Yo-Yo wird erneut aus dem Spielen heraus so beschleunigt, dass es wieder einen fetteren Sleeper bekommt. Als erstes wird das Yo-Yo aufgeweckt. Allerdings solltest du es nicht direkt mit der Hand fangen, sondern durch eine schnelle Schleuderbewegung wieder in einen neuen Sleeper versetzen. So werden sehr lange und flüssige Kombos ohne Catch möglich.



UFO

Wirf das Yo-Yo diagonal in einem 45-Grad Winkel nach links unten (als Rechtshänder). Wenn du es flach genug wirfst kannst du es seitwärts schlafen lassen als UFO.

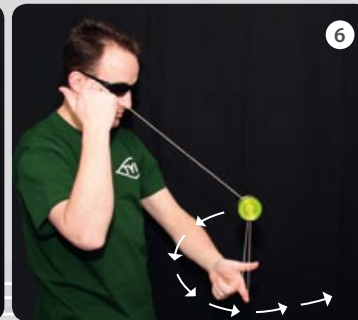
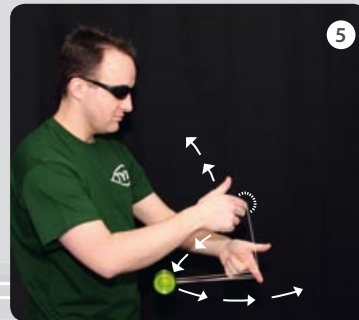
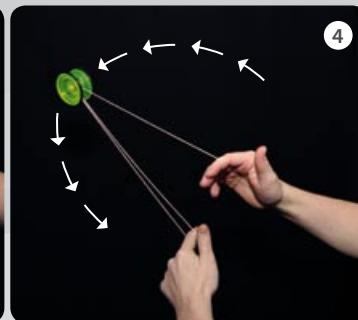
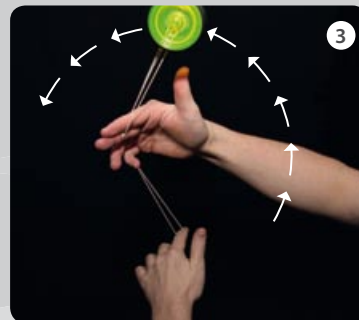
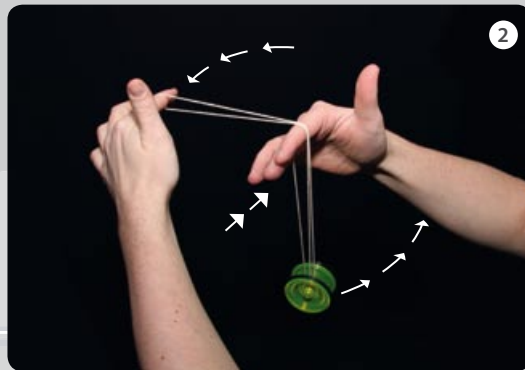
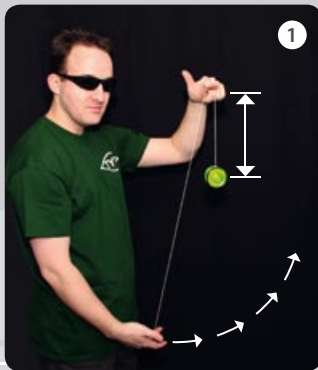
Greife ca. 20 cm über dem Yo-Yo in die Schnur und hebe das Yo-Yo in die Höhe damit es flach rotiert. Mit einem kurzen Zupfen der freien Hand holst du das Yo-Yo wieder in die Hand zurück.

So lassen sich verdrehte Schnüre schnell wieder aufdrehen. Bei einem UFO nach rechts dreht sich die Schnur wieder zu. Ein Yo-Yo mit mehr Response ist für diesen Trick hilfreich.



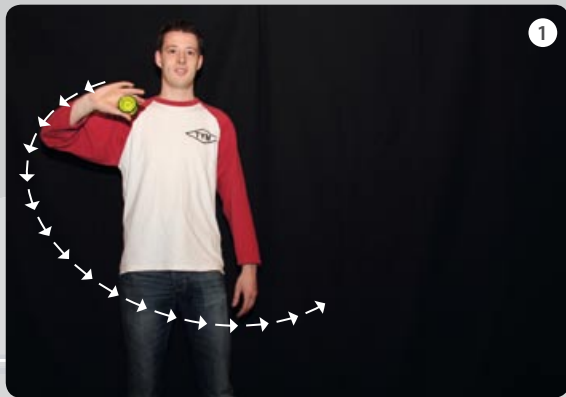
Braintwister

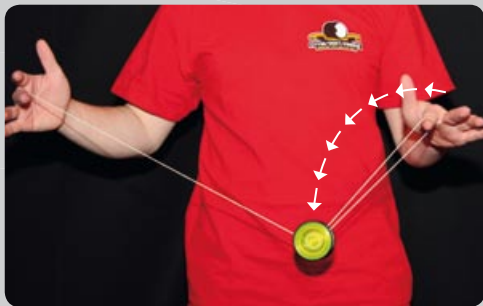
Beginne mit einem harten Sleeper. Nimm den Zeigefinger der freien Hand und fahre an der Schnur entlang bis ca. 1/3 der Schnurlänge vor das Yo-Yo. Die Schnur mit der Wurfhand unter das Yo-Yo legen. Mit dem Zeigefinger gegen die Schnur drücken und das Yo-Yo nach vorne schleudern. (Mit etwas Übung kann der Überschlag beliebig oft wiederholt werden.) Um den Trick abzuschließen das Yo-Yo aus der Schnur befördern und aufwecken.



Breakaway

Wirf das Yo-Yo seitwärts nach rechts (als Rechtshänder) von dir weg. Lass es vor dir durch nach links ausschlagen und ruf es wieder durch ein Zupfen an der Schnur zurück in die Hand. Beim Breakaway dreht sich das Yo-Yo andersherum als beim normalen Sleeper und bildet somit die Basis für alle Sidestyle Tricks.





Trapeze

Wirf einen Breakaway und wenn das Yo-Yo an deinem Körper vorbei geflogen ist, streckst du den Zeigefinger der freien Hand nahe beim Yo-Yo in die Schnur.

Die Schnur und das Yo-Yo drehen sich um den Zeigefinger und du versuchst das Yo-Yo auf der langen Schnur aufzufangen. Dieser Trick heisst auch „Man on flying Trapeze“.

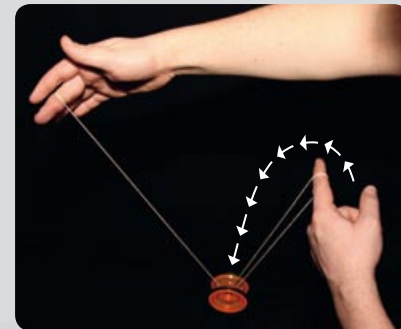
Lindy Loop

Wirf ein Trapeze, wickle die Schnur aber direkt nochmals um den Finger. Schaffst du es auch noch öfter?



Under Mount

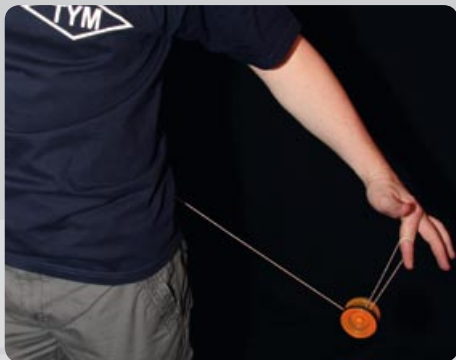
Wirf einen Sleeper und nutze den Schwung des Yo-Yos um direkt wieder auf der Schnur zu landen.





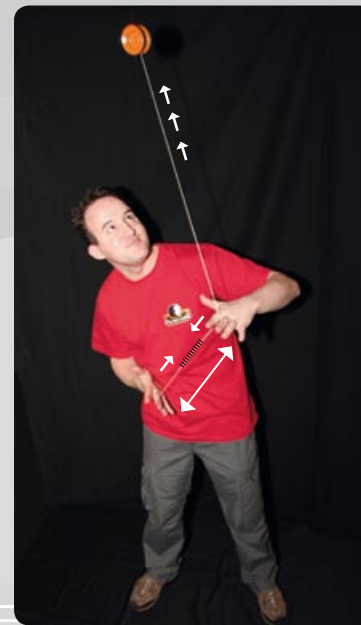
Behind Trapeze

Wirf einen seitlichen Around the World und schwinde das Yo-Yo beim Beginn der zweiten Umdrehung hinter den Rücken und fange es dort in einem Trapeze.



Eli Hops

Starte im Trapeze. Pop das Yo-Yo auf Überkopfhöhe, gehe zugleich mit den Händen zusammen und wieder auseinander. Lande dann auf der Schnur. Dieser eindrucksvolle Trick kann beliebig oft wiederholt werden. Ein Yo-Yo mit wenig Response ist für diesen Trick hilfreich.

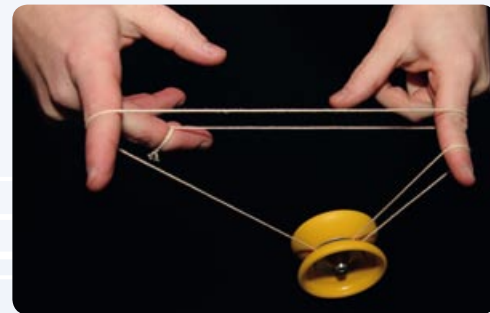
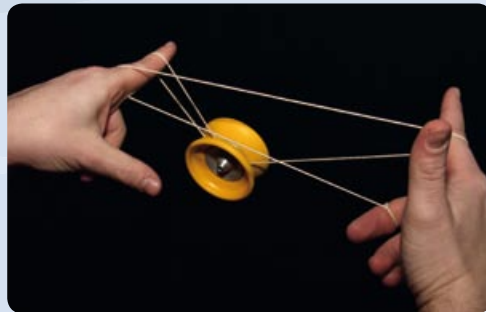


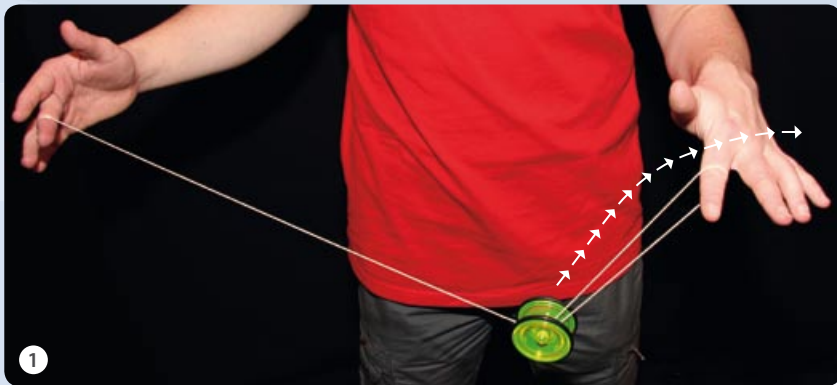
Double or Nothing

Starte wie beim Trapeze mit einem Breakaway und schwinge das Yo-Yo über den Zeigefinger der freien Hand. Der Abstand der Hände zueinander ist beim Double or Nothing allerdings kürzer. Den Zeigefinger der Wurfhand in Position bringen und das Yo-Yo um diesen herum schwingen.

Nun muss das Yo-Yo auf seinem Bogen noch um den Zeigefinger der anderen Hand und auf der vordersten Schnur landen.

Als Ausgang können entweder alle Schnüre fallengelassen werden, oder der Double or Nothing kann mit einer Windmühle beendet werden: Hierzu die Schnur einfach vom Zeigefinger der Wurfhand fallenlassen und das Yo-Yo über die andere Hand zweimal nach außen schwingen.

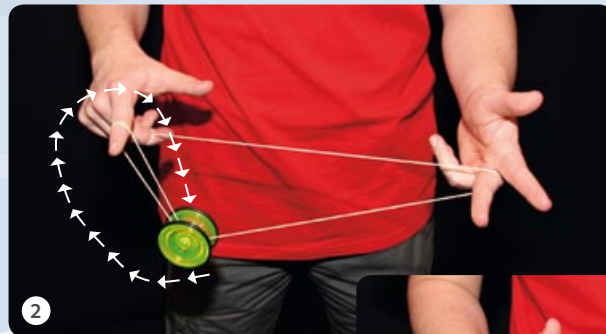




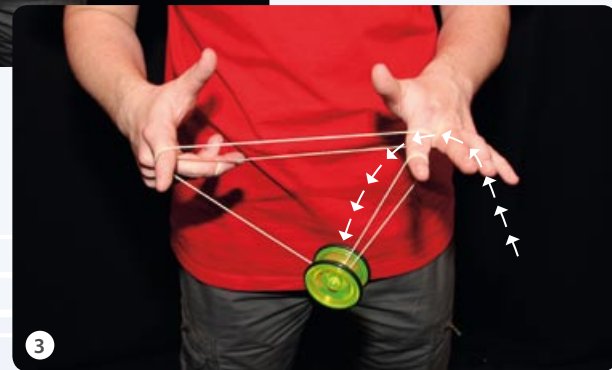
1

Rollercoaster

Auch dieser Trick beginnt mit einem Trapeze. Gehe aus dem Trapeze heraus und lasse die Schnur um den Mittelfinger der Hand laufen und fange es mit der Wurfhand in einem kleinerem Trapeze auf (siehe Bild 2). Von dort aus wieder zurück und direkt in einen Double or Nothing. Ausgang mit Windmühle und fertig ist die Achterbahnfahrt.



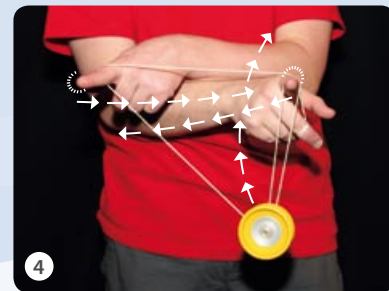
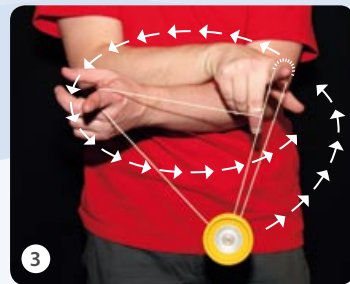
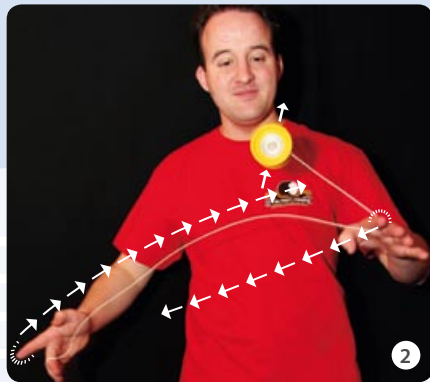
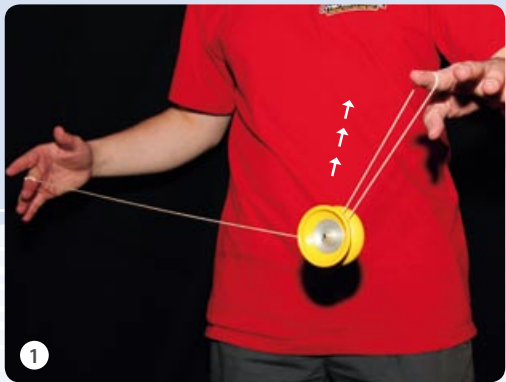
2



3

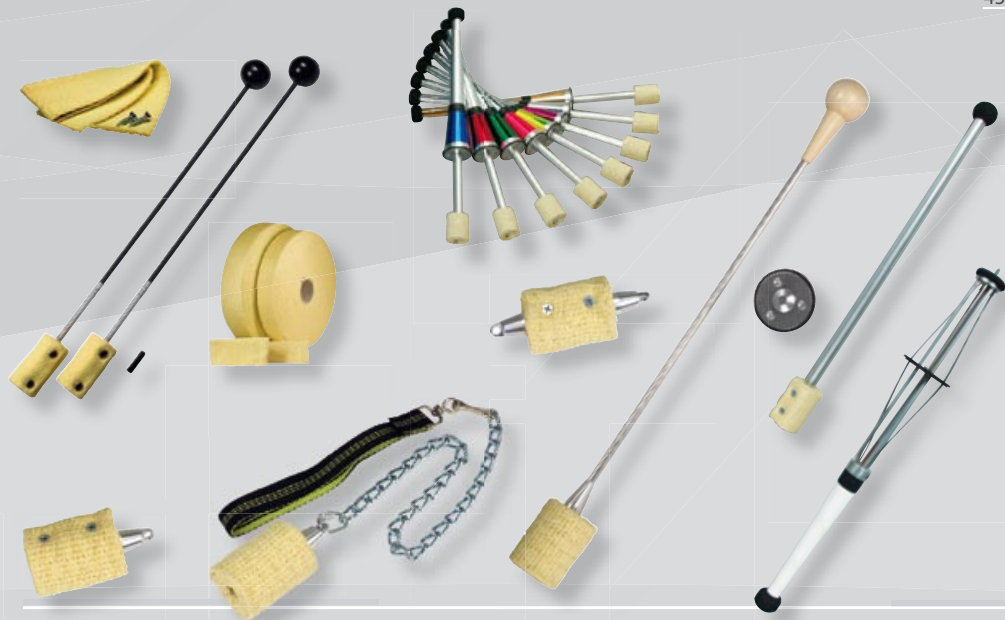
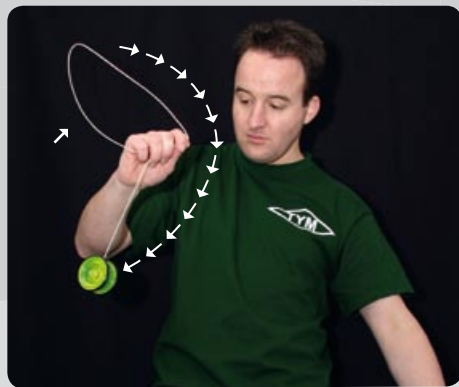
Kwijibo

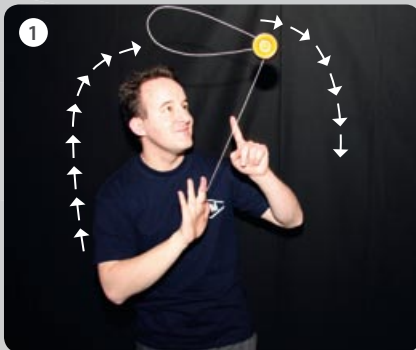
Starte mit einem Trapeze. Pop das Yo-Yo nach oben und überkreuze deine Arme (rechts über links) und fange das Yo-Yo auf der vorderen Schnur auf. Überkreuze nun die Arme in der anderen Richtung (links über rechts), Pop das Yo-Yo noch mal nach oben und fange es im Double or Nothing. Ausgang gleich wie beim Double or Nothing.



Iron Whip

Wirf ein Trapeze. Greife die Schnur die zum Yo-Yo führt unterhalb des Zeigefingers mit Zeige-, Mittel- und Ringfinger der Wurfhand. Nimm den Zeigefinger aus dem Trapeze und schleudere gleichzeitig die komplette Schlaufe nach hinten und peitsche diese dann um das Yo-Yo. Der Schwung kommt bei diesem Trick aus dem Handgelenk. Um weitere Iron Whips anzuhängen einfach den Zeigefinger wieder zu Hilfe nehmen und von vorne starten.

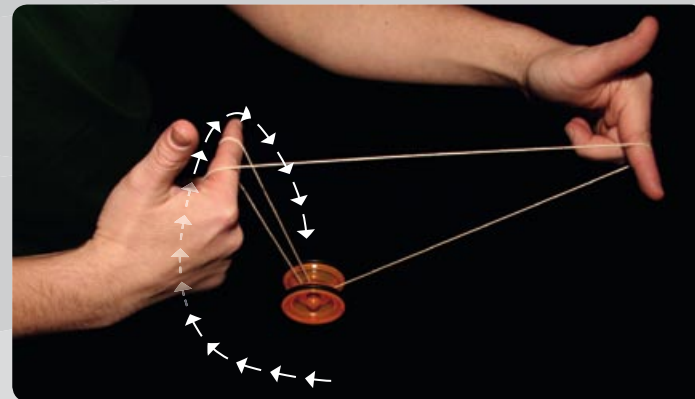




Suicide

Dieser Trick beginnt mit einem Trapeze. Dann bewege die Hand mit dem Trapeze zu deiner Wurfhand und werfe die Schlaufe mit einer runden Bewegung sanft ab und gehe mit deinem Zeigefinger aus der Schlaufe heraus.

Nun sollte die Schlaufe um deine Yo-Yo Hand herumfliegen. Dann fange die Schlaufe mit dem Zeigefinger wieder auf.

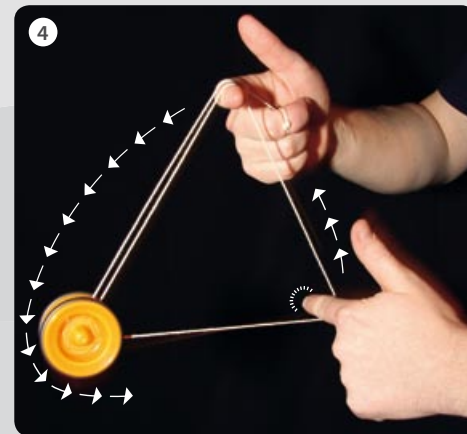
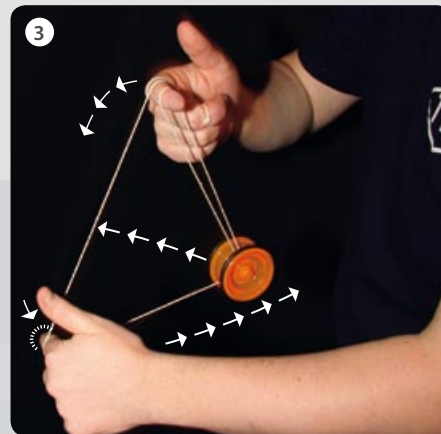
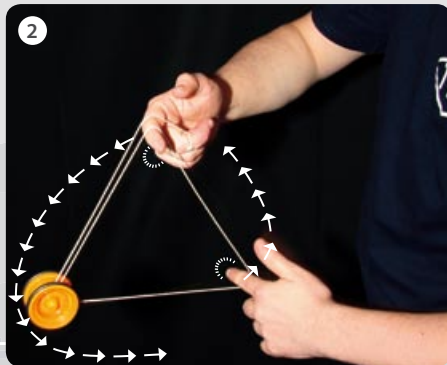
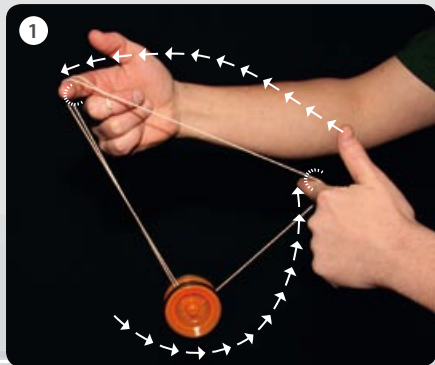


Split Bottom Mount

Wirf einen Sleeper. Schwinge dann das Yo-Yo nach vorne. Halte den Zeigefinger der freien Hand in die Schnur wenn das Yo-Yo zurückkommt und nutze den Schwung um das Yo-Yo über den Zeigefinger der Wurfhand auf der Schnur zu landen. Es klappt einfacher wenn an der Wurfhand nur der Zeigefinger ausgestreckt ist. Der Split Bottom Mount ist der Basiseingang für viele Tricks.

Atomic Fire

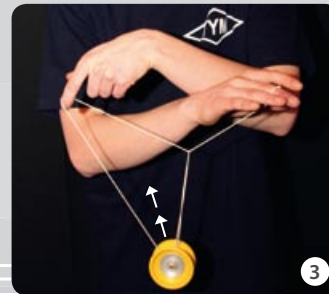
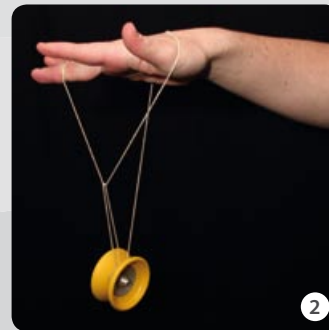
Beginne mit einem Split Bottom Mount. Gehe mit dem linken Zeigefinger unter dem Yo-Yo durch und fange das Yo-Yo auf der vorderen Schnur. Nun mit dem Zeigefinger der Wurfhand unter dem Yo-Yo durch und auf der einzelnen Schnur mit dem Yo-Yo landen. Diese Schritte immer wieder wiederholen. Als Ausgang einfach alle Schnüre von den Fingern gleiten lassen.



Wrist Mount

Der Wrist Mount ist ein Trickeingang für komplexe Stringtricks. Starte wie beim Double or Nothing, aber anstatt um den Zeigefinger der Wurfhand zu gehen, lasse die Schnur um das komplette Handgelenk (englisch Wrist) laufen. Schwinge das Yo-Yo nochmals um den Zeigefinger und lande auf der mittleren Schnur in dem nun entstandenen Dreieck. Fertig ist der Wrist Mount.

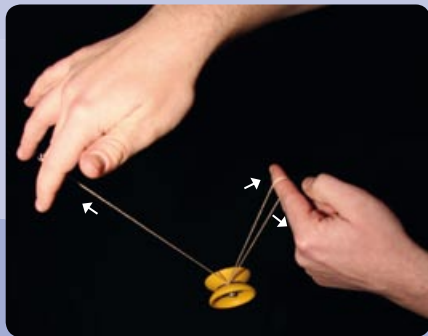
Ein netter Ausgang ist hier z.B. ein Triangle: Nimm den Zeigefinger komplett heraus und lasse das Yo-Yo an der Wurfhand hängen. Halte die Schnur über dem Handgelenk mit der freien Hand und ziehe die Wurfhand zu dir. Überkreuze die Arme (links über rechts). Fertig ist das Triangle. Als Ausgang pop das Yo-Yo in deine Richtung aus dem Triangle heraus, damit es keinen Knoten gibt. Willkommen in der Welt komplexer Stringtricks!



Bind

Yo-Yos die sehr wenig Response haben können zu meist nur mit einem so genannten Bind zurück zur Hand geholt werden. Um ein solches Yo-Yo aufzuwecken muss man quasi selbst für mehr Response sorgen. Dies kann man dadurch erreichen dass man eine oder mehrere zusätzliche Schnüre an die Achse bringt.

Der Bind funktioniert also wie folgt: Spiele ein Trapeze oder einen Under Mount und ziehe die Schlaufe dieses Tricks weiter über das Yo-Yo. Durch die Extraschlaufe liegen nun mehr Schnüre an der Achse an und du kannst in dem Moment in dem du die Schlaufe in den Schnurspalt hineinziehst das Yo-Yo aufwecken. Das ganze funktioniert übrigens auch entgegen der Drehrichtung des Yo-Yos (Backspin Bind).

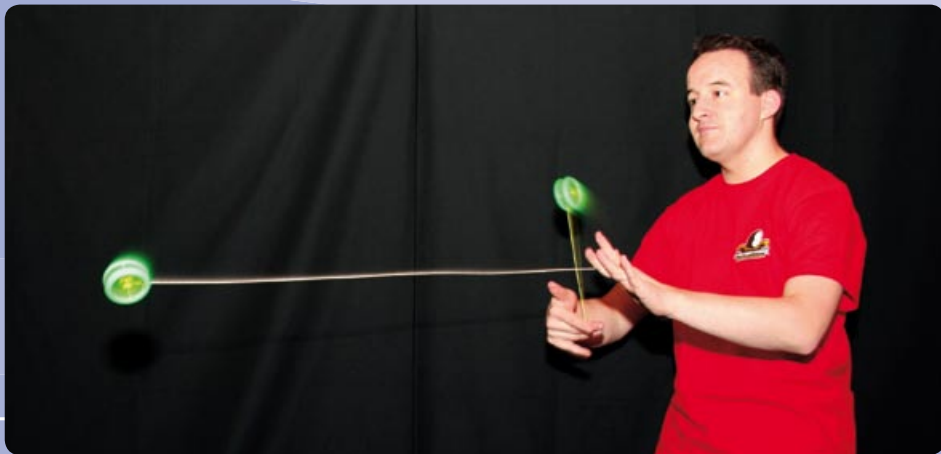
**Skyrocket**

Der Klassiker unter den Abschlussstricks: Wirf einen Sleeper. Mach die Schnur vom Finger ab und schleudere das Yo-Yo nach oben. Fang das Yo-Yo z. B. in deiner Hemd- oder Hosentasche wieder auf.



Two Handed

Das Spiel mit zwei Yo-Yos gleichzeitig ist eine ganz besondere Herausforderung. Probiere zuerst ein paar Tricks mit der anderen Hand zu spielen. Nimm dann zwei Yo-Yos in die Hand und probiere z.B. beidhändige Around the Worlds oder Loops.



Lust auf mehr?

Probier doch mal aus die ganzen Tricks zu kombinieren oder eigene Tricks zu entdecken. Noch mehr gibt es auch auf www.TYM.de

Lexikon

1A oder Single A

Spielstyle mit einem normalen Yo-Yo.

2A oder Double A

Spielstyle mit 2 Yo-Yos, je eines pro Hand. Zumeist Loop und Wrap Tricks.

3A oder Triple A

Spielstyle mit 2 Yo-Yos, je eines pro Hand. Im Gegensatz zu AA liegt hier der Schwerpunkt auf Stringtricks und nicht auf Loops.

4A oder Offstring

Yo-Yo Spielstyle bei dem die Schnur nicht an der Achse befestigt ist. Wird ähnlich wie ein Diabolo gespielt.

5A oder Counterweight

Spielstyle bei dem das Yo-Yo nicht an der Hand befestigt wird, sondern an einem Gegengewicht wie z.B. einem Würfel.

Achse

Grundbestandteil eines Yo-Yos. Verbindet die beiden Halbschalen miteinander. Je nach Yo-Yo laufen um die Achse noch verschiedene Lager, (z.B. Kugellager, Plastikgleitlager).

Adjustable String Gap

System mit dem man den Schnurspalt variabel in der Breite verstellen kann, um die Response des Yo-Yos einzustellen. Je nach Yo-Yo ist dies von „Non-Sleeping“ bis zu „Nicht mehr zurückkommend“ einstellbar.

AXYS

Modulares Achsensystem, das für alle Henrys Yo-Yos kompatibel ist.

Bind

Mithilfe einer Extra Schnur um die Achse kann man damit ein Yo-Yo mit wenig Response aufwecken.

Deutsche Meisterschaft

Wettbewerb bei dem der Titel Deutscher Yo-Yo Meister vergeben wird. Organisiert von der GYYA.

DJ

TYM Member Daniel Springer, spielt seit 2000 Yo-Yo. Deutscher Yo-Yo Meister im Team 2005 zusammen mit seinem Bruder Markus.

Forum

Das deutsche Yo-Yo Forum findest du unter <http://Forum.TYM.de>

Grind

Yo-Yo läuft auf einem Gegenstand oder Körperteil.

GYYA

German Yo-Yo Association - Deutsche Yo-Yo Vereinigung e.V. - www.GYYA.de Gründungsjahr 1999.

High Speed Bearings

Kugellager oder silikonhaltige Polymer- Gleitlager die annähernd wie Kugellager laufen.

Jumper

TYM Member Markus Springer, spielt seit 1996 Yo-Yo. Seit 1999 ist er Geschäftsführer der GYYA und war auch schon Deutscher Yo-Yo Meister im Team 2005 zusammen mit seinem Bruder Daniel.

Konkave Bearing

Kugellager in konkaver Form, so dass die Schnur immer in der Mitte läuft.

Mount

Eingang in einen Trick, z.B. Front Mount, Wrist Mount oder Split Bottom Mount.

Pinchen

Festhalten der Schnur innerhalb eines Tricks.

Response

Ein Yo-Yo hat viel Response wenn es einfach zur Hand zurückkehrt und wenig Response wenn es kaum zur Hand zurückkehrt.

Sidestyle

Tricks die parallel zum Körper, also zur Seite gespielt werden.

Schnurwechsel

Da die Schnur ein Verschleißteil ist sollte diese regelmäßig gewechselt werden um Schnurriss zu verhindern. Außerdem spielt sich eine neue saubere Schnur besser als eine alte dreckige Schnur.

Starburst

Kerben oder Oberflächenstrukturen auf der Innenseite der Yo-Yo Halbschale, die für das Zurückkommen, den Response, sorgen.

TYM

Abkürzung für Team Yo-Yo Maniacs - sprich: „ti wei em.“

TYM.de

Die Internetseite des Team Yo-Yo Maniacs, mit jeder Menge Yo-Yo Infos und Videos.

Whips

Tricks, bei denen das Yo-Yo mit einer Schlaufe eingefangen (gepeitscht) wird.

Wrap

Tricks, bei denen sich die Schnur um einen Körperteil wickelt.



Infos über Henrys

Henrys Produkte gehören zum Equipment der Profis und Weltmeister auf den Bühnen der ganzen Welt.



Pirouette, Albatros, Classic, Delphin und das neueste Modell Mirage sind Jonglier-Keulen die weltweit bei den Jongleuren und ihrem Publikum für gute Laune sorgen. Die Balance, das Design, der unschlagbare Service und die Qualität made in Karlsruhe, haben sich international durchgesetzt.

Mit der gleichen Begeisterung produzieren wir Diabolos der Extra-Klasse, in Verbindung mit unseren Alu-, Fiber- oder Carbon-Handstäben sind sie der absolute Hammer für jede Performance.

Von Henrys gibt es außerdem:

Bälle, Cigarboxes, Devilsticks, alles für die Feuershow, Poi, Einräder, Laufkugeln, Rola Bolas, Spannseile, Trapeze und natürlich auch Yo-Yos.



HIGH QUALITY PRODUCTS FOR HIGH-PERFORMANCE

MADE IN GERMANY BY HENRYS