

THE VOID

Primii pași în  
**KENDAMA**

Ilustrații de  
Donald Grant

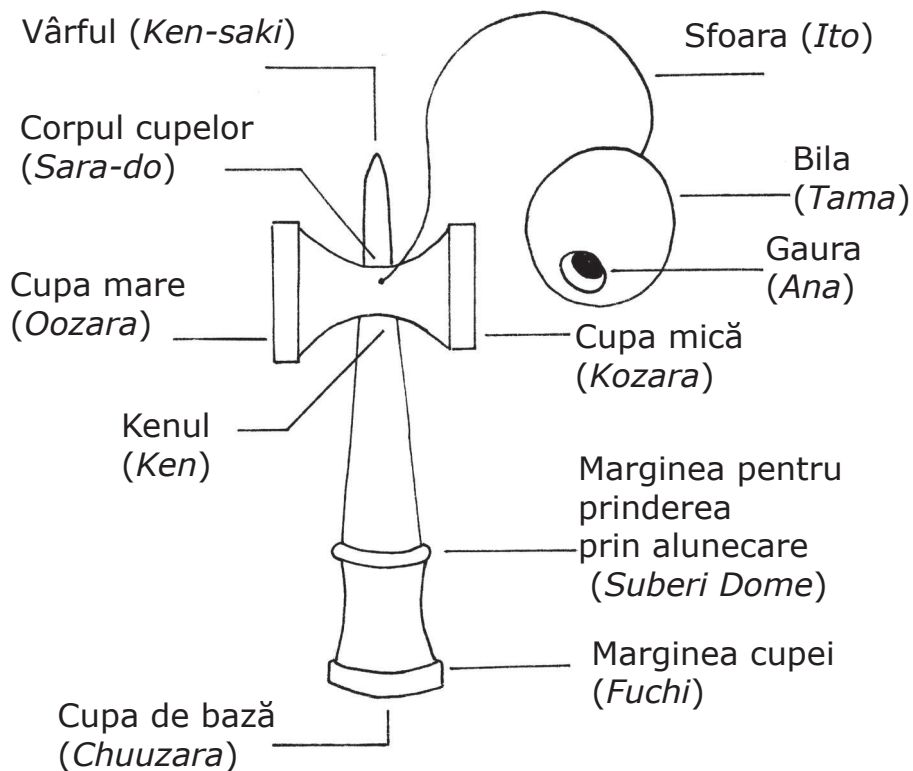
Traducere de  
Andrei Covaciu



CORINT JUNIOR

— 2017 —

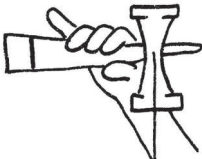
# ANATOMIA



*O kendamă obișnuită, în poziția pentru jucătorii stângaci.*

## Prize și poziții

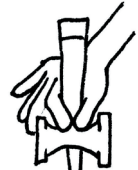
Iată prizele pe care trebuie să le cunoașteți ca să puteți executa trucerile descrise în această carte.



Priza obișnuită\*  
(Ken)



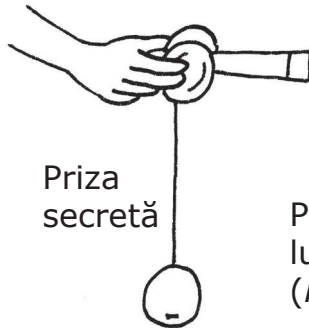
Priza bilei  
(Tama)



Priza-creion  
(Sara)



Priza cu atârnare  
(Tsurushi)



Priza secretă

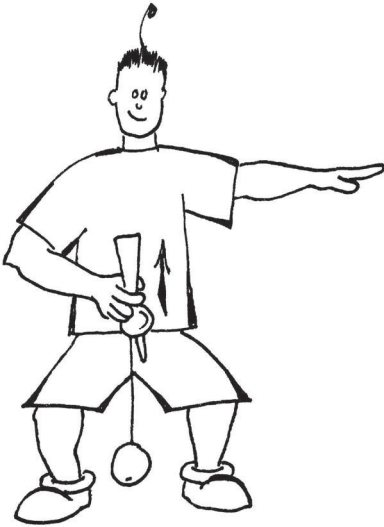
Priza-lumânare  
(Rousoku)

Atunci când vă jucați cu kendama, ar trebui să stați cu genunchii ușor flexați și cu tălpile depărtate, la nivelul umerilor. Piciorul dominant (de exemplu dreptul în cazul dreptacilor) va fi plasat puțin mai în față. Este important să vă folosiți tot corpul, de la aruncare până la prindere, deoarece o poziție corectă vă poate îmbunătăți semnificativ performanța.

**\*Notă pentru stângaci:** Atunci când țineți kenul în priza obișnuită, cu cupa mare înspre voi, sfoara trebuie să iasă din ken în partea opusă mâinii. Ca să obțineți acest lucru, s-ar putea să fie nevoie să reintroduceți sfoara prin orificiul din corpul cupelor, în sens invers.

## Cupa mare (Oozara/大皿)

Priza folosită: priza-creion



Faceți cunoștință cu Spike. El va fi ghidul vostru pentru kendama, pe tot cuprinsul cărții.

În timp ce bila se înalță, strecurați cupa sub aceasta, asigurându-vă că piesa transversală numită corpul cupelor se află în poziție verticală.

Țineți genunchii flexați și bila atârnată de sfoară, aliniată cu kendama. Îndreptați-vă brusc picioarele și trageți în sus ca să faceți bila să se înalțe până la înălțimea pieptului.



Flexați-vă genunchii și coborâți mâna pentru a executa prinderea.

### **\*Pont\***

Încercați să amortizați prinderea – nu lăsați bila să lovească, pur și simplu, cupa.

## Cupa mică & cupa de bază (Kozara/小皿 & Chuuzara/中皿)

Priza folosită: priza obișnuită sau priza-creion

Tehnica folosită pentru următoarele două trucuri este cea folosită și pentru cupa mare, însă prinderile sunt ceva mai dificile, deoarece cupele sunt mai mici.



Cupa mică, folosind priza obișnuită.

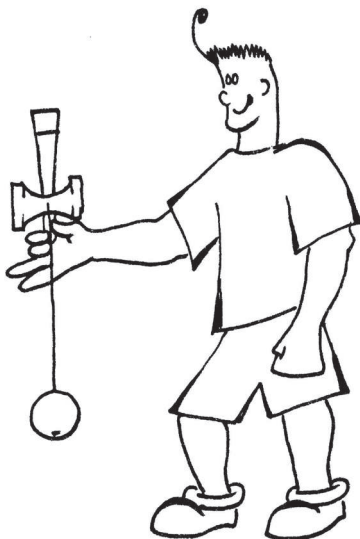


Cupa de bază, folosind priza-creion.

Aveți nevoie de ceva mai mult antrenament, dar dacă veți ține minte să folosiți genunchii și să amortizați prinderile – nu ar trebui să fie prea greu!

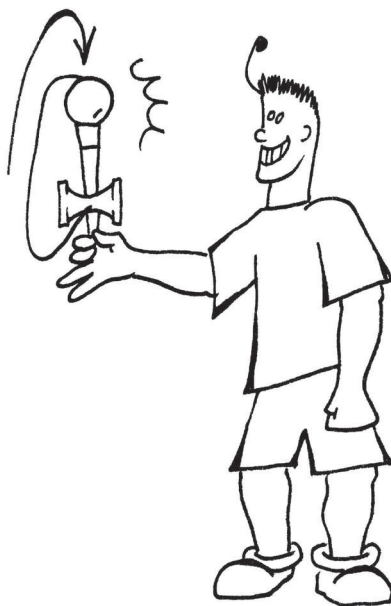
## Lumânarea (Rousoku/ろうそく)

Priza folosită: priza-lumânare



Acest truc este foarte asemănător cupei de bază, însă este puțin mai dificil din pricina prizei folosite. Concentrați-vă asupra prizei kenului în poziție verticală.

Din nou: folosiți-vă genunchii!



## Orbita (Tsubame Kaeshi/つばめ返し)

Priza folosită: priza obișnuită

Trucul acesta poate fi folosit după ce ați executat deja o prindere. Începeți, de exemplu, cu cupa mare. Aruncați apoi bila drept în sus, învârtiți kenul în jurul ei în timp ce aceasta se află în zbor – prinzând-o din nou în cupa mare.



Puteți executa rotația din față în spate, din spate în față, sau lateral – cu condiția să „puneți complet bila pe orbită”.

### \*Versiune\*

Încercați să executați o „lansare pe orbită”: „cupa mare”, însă cu o orbitare în clipa în care aruncați bila în sus.

