

FIDGET SPINNER



Die besten
Tricks und Hacks



riva



FIDGET SPINNER

Die besten
Tricks und Hacks

riva

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Für Fragen und Anregungen:

info@rivaverlag.de

2. Auflage 2017

© 2017 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH,
Nymphenburger Straße 86
D-80636 München
Tel.: 089 651285-0
Fax: 089 652096

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Umschlaggestaltung: Marc-Torben Fischer

Umschlagabbildung: JuliRose/shutterstock.com

Fotos: Daniel Wiechmann

Abbildungen im Innenteil: shutterstock.com

Vielen Dank an Olivier und Matilda für ihre unfassbare Geduld vor der Kamera.

Satz: Daniel Förster, Belgern

Druck: CPI books GmbH, Leck

Printed in Germany

ISBN Print: 978-3-7423-0441-4

ISBN E-Book (PDF): 978-3-95971-968-1

ISBN E-Book (EPUB, Mobi): 978-3-95971-969-8

Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

www.rivaverlag.de

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter www.m-vg.de.

INHALT

WIE STARTET MAN EINEN FIDGET SPINNER? 11

DAS SPINNER WARM-UP 14

DER TABLE SPIN 15

DER BASIC SPIN 16

DER FINGER SPIN 17

DER PLATE SPIN 19

DIE BODY SPINS 22

CHANGING PLANES 24

CHANGING HANDS 26

»HUCH, DAS DING DREHT SICH ABER SCHNELL« -

DIE COOLSTEN TRICKS FÜR ANFÄNGER 28

HAND TRANSFER 29

THE DROP 30

THE CATCH 31

THE DOUBLE DECKER FINGER SPIN 32

»BITTE SAG MIR, DASS DIE KAMERA AN WAR!« -

DIE COOLSTEN TRICKS FÜR FORTGESCHRITTENE 33

FINGER TRANSFER 34

THE DOUBLE CATCH 35

THE KNUCKEL GRAB 36

THE KNUCKEL SANDWICH 37

DEVIL'S HORNS SPIN 38

»LET'S HAVE FUN« - DIE COOLSTEN TRICKS FÜR PROFIS 39

REVERSE SONIC	40
THE FROG	41
POLARITY SWITCH	42
SKYFALL	43
HAND TWIST	44

»IT'S TOO EASY FOR ME, BABY« - DIE COOLSTEN TRICKS FÜR WAHRE MEISTER 46

EINBAHNSTRASSE	47
DOUBLE SWITCH CATCH	48
BEHIND THE BACK TOSS	49
UNDER ARM TOSS	50
OVER THE TOP	52

»ICH SPINNE, ALSO BIN ICH« - DIE COOLSTEN TRICKS FÜR LEUTE MIT UNFASSBAR GUTEN AUGEN, NOCH BESSEREM KÖRPERGEFÜHL UND UNENDLICH VIEL ZEIT ... 53

GUMMITWIST	54
HELICOPTER LANDING	56
KNEE DROP	57
RUNDFAHRT	58

SPINNER HACKS - WAS DU SONST NOCH FÜR SPANNENDE SACHEN MIT DEINEM FIDGET SPINNER ANSTELLEN KANNST 59

VENTILATOR	60
FANG DEN SPINNER	61
BRUMMKREISEL	62
BOTTLE SPIN	63

WERDE KREATIV ! 64

WARUM IST ALLE WELT VERRÜCKT NACH FIDGET SPINNERN?

Fidget Spinner sind das Spielzeug der Stunde. Sie vertreiben die Langeweile, egal, wo man gerade ist. Man kann coole Tricks mit ihnen machen oder Wettkämpfe veranstalten. Oder man entspannt sich einfach mit ihnen, denn die kleinen Fingerkreisel beruhigen und verbessern ganz nebenbei auch die Konzentration. Der Name der Kreisel leitet sich vom Begriff »fidget« ab, was so viel heißt wie Unruhe. Bezeichnet man eine Person als »fidget«, dann meint man damit einen Zappelphilipp. Genau für die wurde der Fidget Spinner nämlich erfunden.

WER HAT DEN FIDGET SPINNER ERFUNDEN?

Zum Patent wurde ein Vorläufer des Fidget Spinners bereits in den 90er-Jahren von der US-Amerikanerin Catherine Hettinger angemeldet. Die Mutter entwickelte das Spielzeug, weil sie merkte, dass es ihre lebhaft und unruhige Tochter beruhigte. 2005 erneuerte Hettinger das Patent nicht. Danach machte der Kreisel jedoch Karriere als Therapiewerkzeug für Menschen mit ADHS oder Autismus. Oft können solche Menschen ihre Hände nicht stillhalten. Haben sie jedoch etwas zum Spielen (to fidget with sth.) in der Hand, fällt es ihnen leichter, bestimmte Aufgaben zu erledigen.

WARUM FIDGET SPINNER UNS ALLEN GUTTUN!

Drückt man Kindern oder Erwachsenen, die sonst kaum mehr eine Minute von ihrem Smartphone aufblicken können, einen Fidget Spinner in die Hand, passiert Erstaunliches: Plötzlich können Jung und Alt jede Menge Zeit ohne WhatsApp, Facebook und Co. verbringen. Fidget Spinner sind eine Auszeit vom Stress, egal, ob dieser durch digitale Infoflut, Arbeit oder Alltag hervorgerufen wird.

Selbst einfache Tricks mit dem Fidget Spinner schulen zudem die Reflexe und stärken das Körpergefühl. Vor allem die Auge-Hand-Koordination verbessert sich. Das Balancegefühl und die Beweglichkeit nehmen ebenfalls zu, wenn man sich an die richtig schweren Tricks macht.

DER SPINNER UND DIE PHYSIK

Grundlage der Spinner-Manie ist das 1. Newtonsche Gesetz, das auch als Trägheitsgesetz bekannt ist:

Ein Körper bleibt in Ruhe oder in gleichförmiger geradliniger Bewegung, solange die Summe der auf ihn wirkenden Kräfte null ist.

Ist die Kraft jedoch größer null, beginnt der Körper sich zu bewegen. So wie der Fidget Spinner. Doch warum drehen sich die Spinner so schnell? Dafür verantwortlich sind die Kugellager in der Mitte. Die Kugeln erzeugen sehr wenig Reibungsfläche, so dass sich der Spinner bei entsprechender Krafteinwirkung dreht und dreht und dreht.

Um den Spinner schneller zu drehen, ist es notwendig, das größtmögliche Drehmoment zu erzeugen. Das geschieht am besten, wenn die Initialkraft möglichst weit außen auf den Spinner wirkt. Der würde sich in einem isolierten System übrigens ewig weiterdrehen. Schuld daran ist die sogenannte Drehimpulserhaltung. Die sorgt auch für das komische Vibrieren, das entsteht, wenn man einen rotierenden Spinner in der Hand um 180 Grad dreht. Der Spinner kämpft gegen die Änderung des Drehimpulses an. Der Drehimpuls ist es daher auch, der den Spinner – vorausgesetzt er wird perfekt balanciert – gerade hält. Da jedoch der Luftwiderstand auf den Spinner wirkt und die Kugellager nicht komplett reibungslos sind, wird der Kreisel mit der Zeit immer langsamer.