

FEEDS

FROM FEEDER TO FEEDEE

VOM FEEDER ZUM FEEDEE

We carry on with “just the three of us” (see previous articles), but this time we will be more interested on moving and swapping places than on rhythms. The basic pattern is a normal feed, with the feeder in a 2-count (but tips will be given for a 3-count or PPS feeder).

Keep also in mind that although most of the patterns can (and should) be done continuously, it is good practise to learn step by step and to make breaks (no, keep juggling, break here just means you don't move anymore) after each change of feeder/feedee.

About the drawings:

Most patterns are illustrated with drawings featuring three jugglers called A, B and C, seen from the sky. There is a nose to indicate the direction that they should be looking at (normally the direction where the passes come from).

Plain arrows indicate passes, and you should be able to distinguish between left and right passes. Dotted arrows indicate movement.

The drawings are made only when a pass happens (every second beat in a 2-count).

Simple Outs & Ins

At the moment of receiving (and sending) a pass, a feedee, for instance B, can decide to leave the pattern (Out). He just has to make it clear for the others jugglers, by either saying it or moving out of the pattern. The two remaining jugglers carry on with a 4-count (2-count is also possible), the other feedee changes nothing and the feeder does now right-hand selfs instead of passes to B.

Now B can come back (In) at four different places (see fig.), including his previous position. At that moment, a feed can resume. The new feeder, by making it obvious to B (either by looking at him or making an obvious pass gesture or both) will start passing to B instead of doing right hand selfs. B has to react by starting passing to him/her at the same moment.

If you want to go from one position to another in the shortest possible time, you are doing “Quick Outs & Ins”. The sequence goes like this if you go next to the current feeder: (1) throw your last pass from your position, (2) start moving while placing the club from your left hand into your right hand (which now holds 2 clubs), (3) catch the incoming pass from the feeder while moving to your new position, (4) turn quickly while the two other jugglers pass, (5) pass to the new feeder while doing a last backward step, this first pass in your new position happens 4 counts after the last one.

Only steps (1) and (5) are pass beats (for the moving juggler). You can also keep juggling while doing it but it's more difficult as you have to quickly turn while juggling.

You can try “Quick Outs & Ins” to any of the 3 available positions you see in the drawing. Going through the passing pattern is the most challenging route. Also try moving to a different place after each pass.

Outs & Ins in PPS

If you want to do the same thing with the feeder in PPS, just bear in mind the following

points (assuming that if you are B, you move toward position 1, if you are C, you move to position 2):

- If you are the right feedee (from the feeder's point of view) and you leave with a right pass, you come back on the other side with a right pass 4 counts after (same with left). (Fig. 1)

- If you are the left feedee, and you leave with a right pass, you come back with a left pass 5 counts later. (Fig. 2)

- If the juggler on your right starts moving, you become the new feeder by doing (just after his pass): pass (old feeder), self, self, pass (old feeder), pass (moved juggler, 5th count). (Fig. 2)

- If the juggler on your left starts moving, you do: self, pass (old feeder), self, pass (moved juggler, 4th count). (Fig. 1)

- If you're the old feeder, you carry on with a 3-count with the un-moved juggler, doing selfs instead of passes to the moved one. (Figs. 1 and 2)

Tornado

Here, you just have the two feedees swapping places. The feeder does not move at all, he just has to follow what's going on so that he can adjust his passes.

How B moves first is important because it will be of use in all the following patterns (this one being the easiest). B, at the moment of throwing a pass, decides to move so that he has already made a small step to the front when the corresponding pass comes to him (Fig.1). He then keeps on moving to the left and to the front so that he is ready to step in front of C (and to pass, Fig.3)

just after A and C next passes (Fig.2), which should be just on his left side. As B moves now to the back, he makes space for A and C passes (Fig.5).

While B moves to the left as described, A should also move slightly to the right to ease B's task.

That's it, B and A have changed places, A is now ready to do the same thing (Figs. 5&6). If you do this continuously, it just looks like B and A are turning around each other.

Bruno's Nightmare

In this pattern, and in the following ones, the principle is the same: you should consider a giant, using three human jugglers as props, and juggling a 3 ball cascade with them. The path followed by the jugglers is a figure of 8.

If we describe one movement, we will see how B (Fig. 1) can go through the passing to come next to C, without stopping juggling and passing.

If you look closely, the first 3 steps are exactly the same as in the Tornado. But after that, instead of moving back (next to A), B will now come next to C. He will keep moving to the left, but will also start turning so that he can do a last pass to C (Fig. 5), and will be ready for the next pass to A (after Fig. 6). It's now C's turn to go to the other side (Fig. 6).

The pattern has a 30-pass cycle. Each feeder can count 5 passes, and on the 6th one, the new feeder counts his first pass. You should also be aware that going from right-feedee to right-feedee (B's described movement) doesn't feel exact-

ly the same as going from left to left (C's following movement).

This version of Bruno's nightmare (with the feeder in a 2-count) is the easiest to learn and is the original one (invented by Bruno Saxer and corrected by Martin Frost). Now if you find this one too slow, you can try faster variations by shortening the number of passes made by each feeder (the following turbo is one of the very fast variations) or changing the rhythm (a 3-count variation is described later but you can try PPS or ultimates).

3-count Bruno's Nightmare

In this Nightmare, the feeder does a 3-count, one feedee a right handed 6-count and the other a left handed 6-count. What makes it difficult is more the changes between rhythms than the movement itself.

As the 3-count is slower than the previous 2-count, we use here fewer passes for one change of feeder. The feeder will do only 3 passes (C in Figs. 1, 2, 3) before he becomes a feedee (C in Fig. 4). What happens is when B (as a feedee) tries to change side, he will only make two passes to C before starting passing to A (new feeder).

There is nothing really new if the previous version is understood. What could be clarified is the change of rhythm. For every juggler (if done continuously), it goes like this:

- 3-count (3 passes)
- right-handed 6-count (3 passes)
- 3-count (3 passes)
- left-handed 6-count (3 passes)

Turbo

Turbo follows the principle of Bruno's Nightmare, but with a much shorter cycle (the short-

est you can find with a 2-count).

If you look carefully at B, you'll notice that he has already turned 180° by the time he makes his second pass which is a pass to A (and not C as previously). Having said that, the drawings should be self-explanatory.

In this pattern, there is not much time left to think about what to do, just do it.

For all these patterns, each juggler should pay attention to where the juggler he passes to is moving, so that when the receiving juggler has moved, the pass is not too far from him nor aimed at his face.

J-B Hurteaux,
Toulouse, France
gibee@club-internet.fr

Wir machen weiter mit „just the three of us“ (Artikel in *Kaskade* 63), aber dieses Mal interessieren wir uns mehr für die Bewegung und Platztausch als für den Rhythmus. Das Basismuster ist der normale Feed, d.h. der Feeder spielt im 2-count (Tipps für Muster, in denen der Feeder 3-count oder PPS spielt, wird es aber auch geben).

Behalte auch im Hinterkopf, dass die Muster, obwohl sie kontinuierlich gespielt werden können (und sollten), besser Schritt für Schritt geübt werden sollten und nach jedem Wechsel von Feeder/Feedee Pausen gemacht werden sollten (nein, schön weiterjonglieren, Pause heißt nur, du bewegst dich nicht mehr).

Zu den Zeichnungen:

Die meisten Muster sind so dargestellt, dass die drei Jongleure von oben gesehen A, B und C genannt werden. Eine „Nase“ zeigt die Blickrichtung an (normalerweise die Richtung, aus der die Pässe

kommen).

Einfache Pfeile zeigen die Pässe, und du solltest zwischen linken und rechten Pässen unterscheiden können. Gestrichelte Linien zeigen die Bewegung.

Die Zeichnung zeigt nur die Pässe (jeden 2-count für einen 2-count).

Einfache Outs & Ins

In dem Moment, wenn ein Pass ankommt (und abgeworfen wird), kann ein Feedee, zum Beispiel B, beschließen, das Muster zu verlassen (Out). Er muss es den anderen Jongleuren nur klar machen, indem er entweder etwas sagt, oder aus dem Muster herausgeht. Die beiden anderen Jongleure spielen im 4-count weiter (2-count ist auch möglich), der Feedee verändert gar nichts und der Feeder spielt aus rechts Selbstwürfe, statt Pässe zu B.

Nun kann B an vier Stellen wieder einsteigen (In) (siehe Bild), inklusive auf seine alte Position. In dem Moment kann der Feed weitergehen. Der neue Feeder signalisiert B den Einstieg (durch Blicke oder eine Passinggeste, oder beides) und spielt statt Selbstwurf den Pass zu B. B muss reagieren und gleichzeitig passen.

Wenn du so schnell wie möglich von einem Platz zum nächsten willst, spielst du „schnelle Outs & Ins“. Die Se-

quenz sieht folgendermaßen aus, wenn du dich neben den jetzigen Feeder stellst: (1) wirf den letzten Pass von deiner Position, (2) gehe los, während du die Keule aus deiner linken Hand in die rechte übergibst (dort sind nun 2 Keulen), (3) fange den ankommenden Pass vom Feeder während du auf die neue Position gehst, (4) dreh dich schnell um, während die anderen beiden Jongleure passen, (5) passe zu dem neuen Feeder, während du den letzten Rückwärtsschritt machst, dieser erste Pass in der neuen Position geschieht 4 counts nach dem letzten.

Nur Schritt (1) und (5) sind Pässe (für den Jongleur in Bewegung). Man kann dabei auch weiterjonglieren, aber das ist wegen der gleichzeitigen Drehung schwieriger.

Du kannst die „schnellen Outs & Ins“ zu den 3 möglichen Positionen machen, die du auf der Zeichnung siehst; dabei durch die Jonglage zu laufen ist die größte Herausforderung. Versuche auch nach jedem Pass den Platz zu tauschen.

Outs & Ins im PPS

Wenn du das gleiche mit dem Feeder in PPS machen willst, denke nur an folgende Punkte (angenommen du bist B, gehst du in Richtung Position 1, bist du C, gehst du auf Position 2):

- Wenn du der rechte Feedee

Related links on the internet ■ Internetlinks mit ähnlichen Themen

- ◆ <http://www.juggling.org/jw/90/3/workshop.html>: Juggler's Workshop, Get A Move On! by Martin Frost. How to move while passing ■ Wie man sich beim Passen bewegt*.
- ◆ Madison Area Jugglers Pattern Book: <http://www.mwt.net/~otto/>
- ◆ Kith's club juggling page: <http://members.iweb.net.au/~kith/juggling/clubp.htm>
- ◆ Wolfgang's archive of passing patterns: <http://www.koelvention.de/epw>
- ◆ French passing patterns site: <http://perso.club-internet.fr/gibee>

More about passing ■ Mehr zum Passen

- ◆ Isaac's Club passing site (6 & 7 club patterns): <http://www.juggler.net/orr>
- ◆ Christophe's passing site (mhn, hurry, feeds, theory...): <http://pogo5.free.fr/juggling.html>

bist (vom Feeder aus gesehen) und mit einem rechten Pass losgehst, kommst du auf der anderen Seite mit einem rechten Pass 4 counts danach an (genauso mit links). (Fig. 1)

- Bist du der linke Feedee und gehst mit einem rechten Pass los, kommst du mit einem linken Pass 5 counts später zurück. (Fig. 2)

- Wenn der Jongleur rechts von dir losgeht, wirst du der neue Feeder und spielst (gleich nach seinem Pass): pass (zum alten Feeder), selbst, selbst, pass (zum alten Feeder), pass (zum gewanderten Jongleur, 5. count). (Fig. 2)

- Wenn der Jongleur links von dir losgeht, spielst du: selbst, pass (zum alten Feeder), selbst, pass (zum gewanderten Jongleur, 4. count). (Fig. 1)

- Bist du der alte Feeder, spielst du mit dem stehen gebliebenen Jongleur 3-count und Selbstwurf statt Pass zum „Wanderer“. (Fig. 1 & 2)

Tornado

Hier tauschen nur die Feedees die Plätze. Der Feeder bewegt sich nicht, er muss nur beobachten, was passiert, damit er seine Pässe angleichen kann.

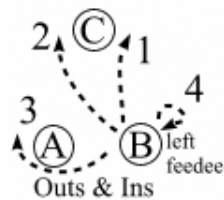
Wie B sich in Bewegung setzt, ist entscheidend, weil es für die folgenden Muster nützlich ist (dieses ist das einfachste). B wirft einen Pass und entscheidet gleichzeitig loszugehen, so dass er schon einen kleinen Schritt nach vorne gemacht hat, wenn er den Pass bekommt. (Fig.1). Er geht weiter nach vorne links, so dass er bereit ist, vor C zu gehen und gleich nach A und Cs nächstem Pass (der gleich links neben ihm fliegt) (Fig.2) zu passen (Fig.3).

Wenn B zurücktritt, macht er Platz für A und C passt (Fig. 5). Das war's, B und A haben den Platz getauscht, A kann nun das gleiche tun (Fig. 5&6). Durchgehend gespielt sieht es aus, als würden B und A sich umeinander drehen.

Das war's, B und A haben den Platz getauscht, A kann nun das gleiche tun (Fig. 5&6). Durchgehend gespielt sieht es aus, als würden B und A sich umeinander drehen.

Das war's, B und A haben den Platz getauscht, A kann nun das gleiche tun (Fig. 5&6). Durchgehend gespielt sieht es aus, als würden B und A sich umeinander drehen.

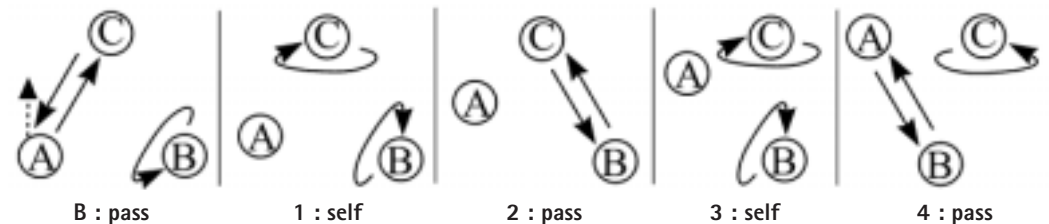
Übersicht



Out & In – PPS – Fig. 1: right feedee drops out ■ rechter Feedee steigt aus

If you are the right feedee (A here) and you leave with a right pass, you come back on the other side with a right pass 4 counts after. B's actions to become feeder are written under the drawings.

■ Wenn du der rechte Feedee (hier A) bist und mit einem rechten Pass aussteigst, steigst du auf der anderen Seite 4 counts später mit einem rechten Pass wieder ein. Was B tun muss, um Feeder zu werden, ist unter der Zeichnung aufgeschrieben.

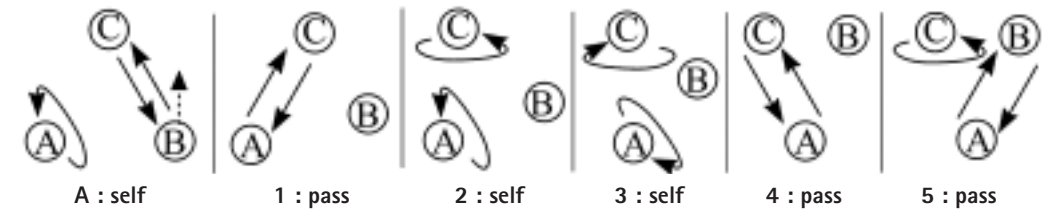


and then ■ und dann 5 : pass; 6 : self; 7 : pass

Out & In – PPS – Fig. 2: left feedee drops out ■ linker Feedee steigt aus

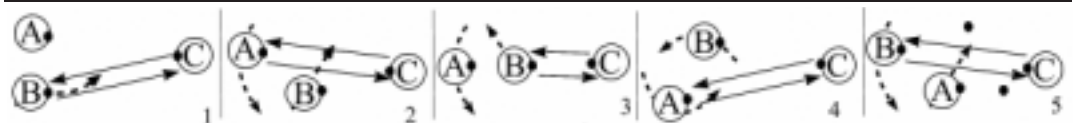
If you are the left feedee (B here) and you leave with a right pass, you come back on the other side with a left pass 5 counts after. A's actions to become feeder are written under the drawings.

■ Wenn du der linke Feeder (hier B) bist und mit einem rechten Pass aussteigst, steigst du 5 counts später mit einem linken Pass ein. Was A tun muss, um Feeder zu werden steht unter den Zeichnungen.

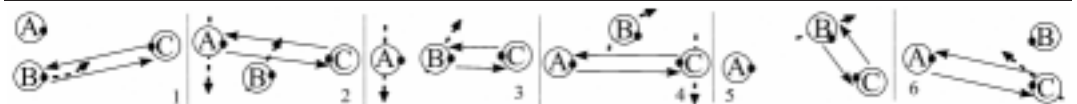


and then ■ und dann 6 : self; 7 : pass

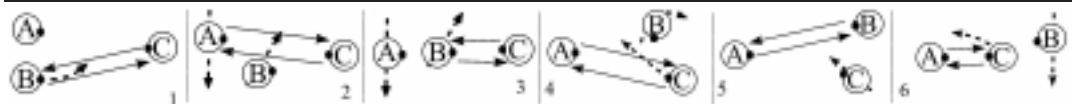
Tornado



Bruno's nightmare



3-count Bruno's nightmare



Turbo



Bruno's Nightmare

In diesem Muster, und den folgenden, ist das Prinzip das gleiche: Stell dir einen Riesen vor, der drei Jongleure als Requisiten hat und mit ihnen eine 3-Ballkaskade jongliert. Der Weg der Jongleure ist eine 8.

Wenn wir eine Bewegung beschreiben, werden wir sehen, wie B (Fig.1) durch das Passing auf den Platz neben C gehen kann, ohne mit dem Jonglieren und Passen aufzuhören.

Wenn du genau hinschaust, sind die ersten 3 Schritte dieselben wie im Tornado. Danach aber geht B zu C, statt zurück zu A. Er geht weiter nach links, aber muss sich dabei noch drehen, so dass er einen letzten Pass zu C machen kann (Fig. 5), und für den nächsten Pass zu A bereit ist (nach Fig.6). Nun ist C an der Reihe, auf die andere Seite zu gehen. (Fig.6).

Das Muster hat einen 30-Pass Zyklus. Jeder Feeder kann 5

Pässe zählen, und beim 6. zählt der neue Feeder seinen ersten Pass. Du solltest dir auch im Klaren sein, dass vom Feedee rechts zum Feedee rechts (die beschriebene Bewegung von B) sich nicht genauso anfühlt wie von links nach links zu gehen (Cs Bewegung).

Diese Version von Bruno's Nightmare (mit dem Feeder im 2-count) ist am einfachsten zu lernen und ist das Original (erfunden von Bruno Saxer, korrigiert von Martin Frost). Wenn dir das zu langsam ist, kannst du schnellere Variationen spielen, indem du die Zahl der Pässe der Feeder reduzierst (der folgende Turbo ist eine schnelle Variante) oder den Rhythmus änderst (eine 3-count Variation wird später beschrieben, aber du kannst auch PPS oder Ultimates spielen).

3-count

Bruno's Nightmare

In diesem „Albtraum“ spielt der Feeder 3-count, ein Feedee einen rechtshändigen 6-count und der andere einen linkshändigen 6-count. Die Schwierigkeit ist eher der Rhythmuswechsel als die Bewegung.

Da der 3-count langsamer ist als der vorherige 2-count, spielen wir weniger Pässe pro Feederwechsel. Der Feeder spielt nur 3 Pässe (C in Fig. 1, 2, 3), bevor er zum Feedee wird (C in Fig. 4). B (als Feedee) spielt nur zwei Pässe zu C, wenn er die Seite wechseln will, bevor er zu A (neuer Feeder) passt.

Wenn du die vorherige Version verstanden hast, gibt es nichts wirklich neues. Was erklärt werden sollte, ist der Rhythmuswechsel. Für jeden Jongleur (wenn kontinuierlich gespielt wird), geht es so:

- 3-count (3 Pässe)
- rechtshändiger 6-count (3 Pässe)
- 3-count (3 Pässe)
- linkshändiger 6-count (3 Pässe)

Turbo

Turbo folgt den gleichem Prinzip wie Bruno's Nightmare, aber mit viel kürzeren Zyklen (die kürzesten, die im 2-count überhaupt möglich sind).

Wenn du B genau betrachtetest, hat er sich bereits um 180° gedreht, wenn er seinen zweiten Pass wirft, der zu A geht (und nicht C wie vorher). Damit sollten sich die Zeichnungen von selber erklären.

In diesem Muster ist keine Zeit darüber nachzudenken, was du tust, also tu es einfach.

Bei allen diesen Mustern sollte jeder Jongleur darauf achten, wohin sich derjenige bewegt, zu dem er passt. So kann man darauf achten, dass der Pass nicht zu weit von ihm landet oder ins Gesicht gezielt ist.

J-B Hurteaux,
Toulouse, Frankreich
gibee@club-internet.fr

Correction ■ Berichtigung

Unfortunately the diagrams for the passing workshop in No. 63 got muddled up. For a start, the first two diagrams were the wrong way round. Keen readers of this workshop series will have noticed the mistake and will have been able to correct it by themselves. But with the last diagram, several parts were missing, making the pattern impossible to understand since the description relied heavily on the diagram. We apologise for any confusion this may have caused. Here is the description again, together with a corrected version of the diagram:

Ten-club sync shower feed

The last pattern is really advanced for the feeder. Essentially, he will do one side of an 8-club single-spin shower, passing a lofty single with the right hand while simultane-

ously throwing an equally high single self from the left hand.

Both feedees juggle a right-handed shower pattern with passes and selfs as high as the feeder's (they should try to juggle as sloooowly as possible ...). (Fig. 5)

(For clarity, the feeder J2 now occupies the two middle lines of the causal diagram)

Note that the pattern is not staggered: the feeder and the feedees pass simultaneously to each other. Starting position: The feeder has 2 clubs in each hand, the feedees both have 2 clubs in the right hand and 1 club in the left hand.

Leider sind uns in der letzten Ausgabe beim Passing-workshop einige Fehler in Bezug auf die Grafiken unterlaufen. Erstens wurden die ersten beiden Diagramme vertauscht. Eifrigere Leser werden das bemerkt haben und für sich den Fehler schon behoben haben. Aber beim letzten Diagramm fehlte so eini-

ges, so dass die Trickbeschreibung ohne das Diagramm kaum zu verstehen war. Wir bitten herzlichst um Entschuldigung. Hier also noch einmal die Beschreibung des Tricks und die richtige Version der Zeichnung:

Zehn-Keulen Synchron Shower Feed

Das letzte Muster ist sehr fortgeschritten für den Feeder. Er macht eine Seite eines 8-Keulen Shower mit Einfachdrehung, passt eine hohe Einfachdrehung aus rechts während er gleichzeitig eine ebenso hohe Einfachdrehung aus links

zu sich selbst spielt. Beide Feedees jonglieren einen rechtshändigen Shower in gleicher Höhe mit Pässen und Selbstwürfen (sie sollten versuchen so laaaaangsam wie möglich zu jonglieren ...). (Fig. 5) (Zur Verdeutlichung: der Feeder J2 bewohnt nun die zwei Mittellinien des causal diagrams.)

Beachte: das Muster ist nicht versetzt, der Feeder und die Feedees passen sich gleichzeitig zu.

Startposition: Der Feeder hat 2 Keulen in jeder Hand, die Feedees haben beide 2 Keulen in der rechten Hand und 1 in der linken.:

