

スクエアダンス講習会 標準テキスト

A2コース

コール組み立て/モジュール基礎



一般社団法人

日本スクエアダンス協会

目次

はじめに.....	3
1. 正しい発音とイントネーション	3
2. コールに従って SD 用の駒を動かす	3
3. SD 用の駒を動かしてモジュールを作る	4
4. SD 用の駒を動かしてコレオグラフィーを作る	4
5. パターセイイングにおける韻について	4
6. 自分の声域に合ったシンギング曲を選ぶ.....	4
7. メロディラインを正確に歌う.....	5
8. モジュールとは	5
9. モジュラーコーリングとは	5
10. ゲットインモジュールの活用	5
11. ゲットアウトモジュールの活用	6
12. ゼロモジュールの活用	6
13. マジックモジュールの活用	10
14. FASR について.....	10
15. コーナーボックスを作る.....	12
16. パートナーラインを作る	12
17. コーナーラインとは	12
18. ライトハンドレディラインとは	12
19. オポジットラインとは	12
20. 基礎的なチキンプラッカーの活用	13
21. ボディフローについて	15
22. ハンズワークについて	15
23. タイミングの重要性	16
24. スタンダードアプリケーションについて	16
25. 音源や機材の購入方法.....	17
26. スクエアダンス関連の Web サイトの閲覧方法	18
27. スクエアダンス関係の組織や事業について	18
28. スクエアダンス活動に関係する法令や規範についての基本的な知識	19
おわりに	20
別紙資料 1 : Patter Saying.....	21
別紙資料 2 : Formations(CALLERLAB ホームページより)	22
別紙資料 3 : Formations & Arrangements (CALLERLAB ホームページより)	25
別紙資料 4① : BMS Timing (CALLERLAB ホームページより)	32
別紙資料 4② : Plus Timing (CALLERLAB ホームページより)	34
別紙資料 5 : 著作権保護に向けてのガイドライン.....	35

別紙資料 6 : 一般社団法人 日本スクエアダンス協会 倫理要項	37
補足 : A2 コースについての詳細	38
編集後記.....	39

はじめに

A2 コース受講生の皆さん、ようこそ講習会へ！皆さんの受講を心から歓迎します。

今回、皆さんが受講するコースは、A2 コース、コール組立て/モジュール基礎のコースです。

このコースは『コールの組立てに必要な知識の習得、およびコールスキルのステップアップ』を目的に進めてまいります。

コーラーとしてのステップアップを目指す第二段階のコースです。一緒に、楽しく学んでまいりましょう！

1. 正しい発音とイントネーション

日本語はあまり発音にこだわりませんが、英語は発音が大事です。しかし、日本人にとって英語の発音は、かなり困難です。特に、RとL、F、TH、IR、V等が、日本語には無い発音なので苦労します。これらは、後天的に習得するのは極めて難しいですが、練習して少しでも正しい発音に近くなるようにしてください。書籍やネット等で学ぶのも効果的です。

例：

R：舌を丸め、上あごに付けない → Right

L：舌先を上あごに付けたまま発声する → Left

F：上の前歯を下唇に当てる → Four、Fold

TH：舌を上前歯と下前歯の間に少し出して言う → Thru

IR：口を半開きにする感じ → Girl、Third

V：上の前歯を下唇に当てる → Veer（Bは日本語のバ行に似ている）

また、英語は日本語に比べ、イントネーション（抑揚）が大切です。

強調したい動き、難しい動き、ゲットアウトの時など、抑揚をつけることを意識し、ダンサーにより伝わりやすくしましょう。

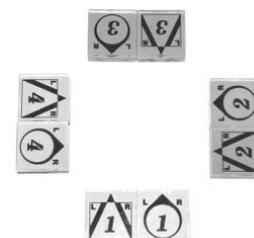
- ① 英語の発音は困難だが、少しでも正しい発音に近づくよう努力する
- ② 書籍やネットで学ぶ
- ③ イントネーション（抑揚）をつける

2. コールに従ってSD用の駒を動かす

コールを組み立てて作って行くには、SD用の駒を使うと便利です。販売されている物もありますが、自作されている方もいらっしゃるようです。駒を使って、SDの動きを動かしてみましよう。また、□○等の図を描く方法もあります。

SDの動きには、始まりの隊形、動き、終わりの隊形があります、それぞれを、駒を用いることによって、きちんと理解し、動かせるようになりましよう。

- ① 駒を動かし、SDの動きを確認する
- ② 各動作の、始まりの隊形、動き、終わりの隊形、を理解する
- ③ 駒でSDの動きを、確実に動かせるようになる



SD用駒：サンプル

3. SD 用の駒を動かしてモジュールを作る

駒を動かしてモジュールを作ります。

後ほどの項目（8～13）で、モジュールとは何かを説明しますので、その上で作ってみましょう。

4. SD 用の駒を動かしてコレオグラフィーを作る

駒を動かして、コレオグラフィーを作ってみましょう。

コレオグラフィーは、ダンスの振り付け・組み立てと訳されます。

スクエアダンスでは、コールの中でのスクエアセット～ゲットアウトまでの一連の動きと考えましょう。

最初は、駒の動かし方にも慣れるため、あまり難しい動きを考えず、10～15 手ぐらいで作ってみましょう。

- ① 自分で駒を動かし、コレオグラフィーを作成する

5. パターセイイングにおける韻について

パターセイイングとは、Right and Left Grand や、Promenade の後等に言われる動作に関係のない言葉です。

（ダンスを盛り上げるための言葉、タイミング合わせ等）

このパターセイイングには、韻を踏む（＝詩歌などで、同一または類似の音を、一定の位置に繰り返し用いること）考え方があり、特に英語には、日本語よりも、より韻を踏む考え方が強くあります。

いくつかの例をご紹介しますので、実践してみましょう。（別紙資料 1）

これらの言葉に、深い意味はなく、ダンスの進行に従い、スムーズに、おしゃべりするように言えるようになることがベストです。

- ① パターセイイングとは何かを知り、韻を踏みながら実践する

6. 自分の声域に合ったシンギング曲を選ぶ

声域とは、その人が出せる声の最も高い音から、最も低い音までの範囲のこと。

シンギングは原曲があり、それがSD用にアレンジされ発売されています。どんな曲を選び、コールするかは、極めて重要なポイントです。

シンギングを良く聴いていただき、自分の出せる声の最も高い音から、最も低い音の範囲で演奏されている曲を選んでください。

また、人にはそれぞれ歌いやすいキーがあります。キーとは、調のことで、メジャーキー（長調）とマイナーキー（短調）があります。ドレミファソラシドのように、ドからスタートして、全音、全音、半音、全音、全音、全音、半音の7音の並びがキーになります。そのキーが、どの音から始まる7音になるかで、キーの種類が変わります。

例えば、ドから始まる7音のキーは、和名では八長調、英名ではCメジャーと言います。

※キーの呼び方：ドレミファソラシド：イタリア語、ハニホヘトイロハ：日本語、CDEFGAB：英語
どの7音が自分に最も歌いやすいキーか、考えてみましょう。

色々なシンギングを聴いて、自分に合っている、自分が最も歌いやすいキーの曲を探してみましょう。

- ① 自分の声域に合った曲を選ぶ

- ② キーとは、調のことで、長調（メジャー）、短調（マイナー）がある
- ③ いずれかの音から始まる、全音、全音、半音、全音、全音、全音、半音の7音の並びがキー

7. メロディラインを正確に歌う

シンギングには原曲があります。当然、原曲には、メロディがあり、それに則り歌うことが大切です。メロディは、日本語では、旋律と訳され、歌や楽曲の節（ふし）、または歌そのものを言います。ハーモニー（和声）、リズム（律動）と共に、音楽の三要素と言われます。いくつかのシンギングを実際に聞きながら、メロディラインを歌ってみましょう。

- ① 曲を良く聴いて、メロディラインを掴む
- ② 実際に歌ってみる、何度も繰り返し、実践する

8. モジュールとは

米国 CALLERLAB 発行の資料、『SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS』では、モジュールを次のように定義しています。（以下引用）

モジュール（Module）とは、ダンサーをある1つの既知のFASRから別の既知のFASRへと動かすような、1つ以上から成る一連のコールのこと。

- ① モジュールとは何かを理解し、FASR（14で説明）について改めて理解する

9. モジュラーコーリングとは

先の『SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS』では、同様に、以下のような定義があります。（以下引用）

コーラーが一連のコール全体にわたり、既知のモジュールを使ってコールしている時、それをモジュラーコールと呼ぶ。モジュラーコーラーとは、ゲットイン（Get-In）、ゼロ（Zero）、イクイバレント（Equivalent）、ゲットアウト（Get-Out）、そしてその他のタイプのモジュールについての知識を多く蓄え持ったコーラーのことである。

- ① モジュールを使用してコールすることをモジュラーコーリングと言い、そのコーラーをモジュラーコーラーと言う

10. ゲットインモジュールの活用

以下、CALLERLABの『SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS』より引用。

（ゲットインモジュール、ゲットアウトモジュールの連続した記述ですが、引用の為、そのまま掲載しています）

ゲットインモジュールとは、ダンサー達全員をホーム位置のスタティックスクエア（SS）からある既知のFASRへと動かす一連のコールのことである。この場合の既知のFASRとは一般的にはコーナーボックス（CB）か、パートナーライン（PL）であるが、他にも多くの可能性がある。

ゲットアウトモジュールとは、ダンサーをある既知のFASRからホーム位置のスタティックスクエアへと戻す一連のコールのことである。ゲットアウトモジュールはコーラーがダンサーをHomeポジションに戻すためにどんなコールを追加してもよいとしており、通常“Allemande Left”か“Right and Left Grand”で終わる。

パートナーラインへのゲットイン モジュール (SS-PL) の例 (旧表記 (ZS-ZL)) :

B1: Heads Lead Right, Circle to a Line

(または Each Four Circle Left three-quarters)

B2: Heads Lead Right, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line

B2: Heads Lead Right, Veer Left, Chain Down the Line, Flutterwheel

M: Heads Touch 1/4 and Walk and Dodge, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line

M: Heads Pass the Ocean, Those Ladies Trade, Extend, Recycle, Slide Thru

P: Heads Lead Right, Dosado to a Wave, Ladies Trade, Linear Cycle

11. ゲットアウトモジュールの活用

パートナーラインからのゲットアウトの例 :

B1: Pass Thru, Bend the Line, Star Thru, Pass Thru, Allemande Left

B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Allemande Left

B2: Touch 1/4, Column Circulate, Girls Run, Right and Left Grand

B2: Pass the Ocean, Girls Trade, Swing Thru, Right and Left Grand

M: Slide Thru, Square Thru 3, Left Allemande

M: Pass the Ocean, Recycle, Veer Left, California Twirl, Promenade

M: Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back, Pass Thru, Allemande Left

P: Load the Boat, Square Thru Three, Left Allemande

※注 : B1 = 1.Circle Left/Circle Right~32.Dive Thru まで、

B2 = 33.Wheel Around~48.Ferris Wheel まで

12. ゼロモジュールの活用

ゼロモジュールとは、始まりと全く同じ FASR で終わるような一連のコールのことで、次の 4 種類があります。

① ジオグラフィカルゼロ (Geographical Zero) ※Geographical : 地理的な
動作の始まりと終わりが全く同じ状態で同じ場所のゼロ

② トゥルーゼロ (True Zero) ※True : 実際の、真実の、本当の
動作の始まりと終わりが同じ状態だが、位置が異なるゼロ

③ フラクショナルゼロ (Fractional Zero) ※Fractional : 分数の
2 回以上繰り返すことにより、上記いずれかのゼロとなるもの。

④ テクニカルゼロ (Technical Zero) ※Technical : 技術上の、専門的な
FASR は同じだが、ヘッドとサイドが逆になるゼロ

以下、CALLERLAB『SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS』より引用

① ジオグラフィカルゼロ :

ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションのジオグラフィカルゼロの例 (CB-CB) :

B1: Right and Left Thru, Veer Left, Chain Down the Line, Star Thru

B2: Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Reverse Flutterwheel, Star Thru

B2: Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal

フェイスラインのジオグラフィカルゼロの例 (PL-PL) :

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, First Couple Go Left,
Second Couple Go Right

B2: Pass the Ocean, Centers Trade, Swing Thru, Centers Run, Bend the Line

M: Pass the Ocean, Recycle and Sweep 1/4

② トゥルーゼロ: (a,b の表記は、引用ではなく SD 小委員会作成)

a : フリップフロップ (Flip-Flop) : トゥルーゼロの中で、スクエアを 180 度回転させるものは、“フリップフロップ”とも言われる。

ノーマルなフェイスラインからのフリップフロップの例 (PL-PL) :

B1: Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back, Pass Thru, Bend the Line

M: Pass Thru, Tag the Line In, Box the Gnat, Right and Left Thru

M: Rollaway, Pass Thru, Tag the Line, Centers In, Cast Off 3/4

P: Right and Left Thru, Load the Boat, Slide Thru

ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションからのフリップフロップの例 (CB-CB) :

M: Eight Chain 4

M: Slide Thru, Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back

P: Relay the Deucey, Single Hinge and Roll, Box the Gnat

b : 主軸を 90 度変えるトゥルーゼロ : 時として、スクエア全体を 90 度回転させることによりダンサーが混み合う度合いを軽減したり、ある動きの説明が容易になったり、また、ホームポジションでゲットアウトがしやすくなる。

これらのトゥルーゼロはスクエアを時計回りに 90 度回転させる

B2: ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションから :

Swing Thru, Boys Run, Couples Circulate, Those facing out (leaders)
California Twirl, Two Ladies Chain, Star Thru

B2: ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションから :

Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, Pass Thru, Wheel and Deal,
Centers Pass Thru

M: フェイスラインから :

Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Touch 1/4,
Walk and Dodge, Partner Trade

c : スクエアを 90 度回転させるトゥルーゼロ

B1: ノーマルなフェイスラインから :

Two Ladies Chain, Star Thru, Centers Arch Dive Thru,
Centers Pass Thru, Circle to a Line

M:エイトチェインスルーフォーメーションから :

Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade, Pass Thru,

Wheel and Deal, Centers Pass Thru (※この例のみ引用ではなく SD 小委員会作成)

③ フラクショナルゼロ :

様々なフラクショナルゼロの例

ノーマルなフェイスラインからの例、1/3 ゼロ : (3 回繰り返すと 90 度回転する)

M: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4

ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションからの例、1/2 ゼロ :

B2: Star Thru, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru

(2 回でフリップフロップとなる。)

M: Touch 1/4, Scoot Back, Boys Run, Star Thru

(2 回でジオグラフィカルゼロとなる。)

平行なウェイブからの例、1/4 ゼロ : (4 回の繰返しでジオグラフィカルゼロとなる。)

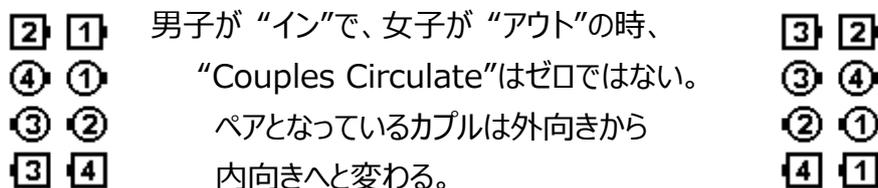
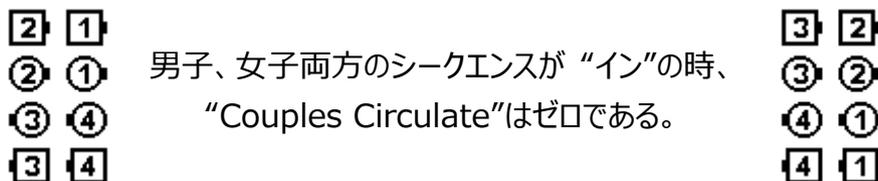
B2: Swing Thru, Ends Circulate

④ テクニカルゼロ :

テクニカルゼロは、ダンサーを同じ FASR だがオリジナルヘッズとサイズとが入れ替わった FASR に戻る場合のゼロである。ヘッズとサイズを入れ替えることはまた、エンズとセンターズ (インサイズとアウトサイズ) や、フェイスアウトのダンサーとフェイスインのダンサーを入れ替えたりする。

この入れ替えが起こるために、テクニカルゼロがいつダンサーを同じ FASR に戻るのかを判断する際に、シークエンスの状態が重要になってくる。テクニカルゼロの中には、開始時のシークエンスが男子、女子両方で同じならその FASR を維持するというものがある。また、開始時のシークエンスが男子、女子で違っていれば、その FASR を維持する、というものもある。

例 1 : 平行なツーフフェイスラインからの “Couples Circulate” は、ヘッズとサイズを入れ替えるのでテクニカルゼロである。開始時の FASR が、ノーマルカプルで、全員がインシークエンス、全員自分のパートナーが隣にいてヘッズが外を向いているような場合を考えてみる。“Couples Circulate” をした後の FASR はまだ、ノーマルカプル、全員インシークエンス、全員パートナーを連れているツーフフェイスラインということに変わりはないが、サイズが外側を向いている。そして次はシークエンスが男女で違っている場合を考えてみる。それは、内側を向いたカプルと外側を向いたカプルとは連れている相手が違っていることを意味している。そういう状況では、次に示されているように “Couples Circulate” は FASR を変えることになる。



どのテクニカルゼロも2回繰り返されればトゥルーゼロになるから、1/2 フラクショナルゼロということになる。(逆は必ずしも真ならずで、1/2 フラクショナルゼロはテクニカルゼロとは限らない。)

もしテクニカルゼロを使って予想外の結果となったら、それをもう一度コールしてスタート時の FASR に戻すとよい。

その FASR をチェックする時には、ヘッズとサイズが入れ替わる時にそれが分かるように、ヘッズ、サイズのいる場所に注目しておく必要がある点に注意してほしい。また FASR 内でのパートナーリレーションシップを、エンズとセンターズ、アウトサイズとインサイズ、そしてフェイスイン、フェイスアウト、右側と左側といった観点から考えることも大事である。

例2：ノーマルなフェイスラインからの“Square Thru, Trade By, Star Thru”は、男子、女子のシーケンスが違っている時にうまく使えるテクニカルゼロである。

② ④ ③ ③	男子が“イン”、女子が“アウト”の時、結果は同じ FASR で	③ ① ④ ④
① ① ② ④	終わるのでゼロである。左側のカプルはペアで、右側の2人は	② ② ③ ①
	オポジットどうしである。	

④ ④ ③ ③	男子が“イン”で女子も“イン”の時、結果は違った FASR と	③ ① ② ④
① ① ② ②	なるからゼロではない。	② ④ ③ ①
	4 レディースチェインと同じ結果になることに注目する。	

ゼロとして機能しないようなシーケンス状態の FASR に対してテクニカルゼロをコールすると、結果として4 レディースチェイン効果があったことになるだろう。これは例2と例3で見れば分かりやすい。

例1でこのことを理解するには、テクニカルゼロがうまく機能しない方の2つの図を考えてみる。開始時のフォーメーションに対して使えるようなゲットアウト(例えば、“Ferris Wheel, Centers Square Thru 3, Allemande Left, Promenade”)を、テクニカルゼロを使った後の FASR を示す右の図に対して使ってみると、全員が自分のオポジットを連れて Promenade をしていることに注目する。

(作成者注：4 レディースチェイン効果=4 レディースチェインを行ったのと同じような結果のこと、シーケンスは同じ)

例3：コーナーボックスのような男子女子のシーケンスが同じノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションから行う“Swing Thru, All 8 Circulate, Centers Run, Wheel and Deal”はテクニカルゼロである。

④ ③ ③ ②	男子、女子ともシーケンスは“イン”。	① ④ ④ ③
④ ① ① ②	テクニカルゼロである。	① ② ② ③

④ ③ ① ②	男子のシーケンスは“アウト”で女子は“イン”。	③ ④ ④ ③
④ ③ ① ②	ゼロではない。4 レディースチェインと同じ結果。	① ② ② ①

男子、女子のシーケンスが同じ、ノーマルなフェイスラインで始まるテクニカルゼロの例：

B 1 : Right and Left Thru, Pass Thru, Bend the Line

B 2 : Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Circle to a Line

M: Pass the Ocean, Spin Chain Thru, Girls Circulate, Single Hinge,
Split Circulate Twice, Boys Run

P: Pass Thru, Tag the Line, Peel Off

男子、女子でシーケンスが異なる、ノーマルなフェイスラインから始まるテクニカルゼロの例：

B2: Square Thru, Trade By, Star Thru

B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Swing Thru, Boys Trade, Boys Run,
Wheel and Deal and Sweep 1/4

男子、女子のシーケンスが同じ、平行ウェイブから始まるテクニカルゼロの例：

B2: Swing Thru, All 8 Circulate, Left Swing Thru

M: Spin Chain Thru, Ends Circulate (only 1 place) , Scoot Back

P: Spin Chain the Gears

13.マジックモジュールの活用

代表的なモジュールの一つに、ビルピーターズ (Bill Peters) の “マジックモジュール”があります。

これは、無条件で暗記してください。

コーナーボックスからパートナーラインに変換するモジュールです。

Swing Thru, Ends Circulate, Centers Trade and Run, Bend the Line

People-Mover Conversion (ピープルムーバー コンバージョン)：

ある与えられたフォーメーションで、特定のダンサーを、それ以外の他のダンサーを動かすことなく、別の場所へと動かすような一連のコールが、ピープルムーバーコンバージョンである。

これも、無条件で暗記してください。

パートナーラインからコーナーラインへの People-Mover: (これは女子だけを動かす。)

Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Star Thru

この 2 つのモジュールは、極めて有効なモジュールなので、無条件で暗記してください。

14.FASR について

ここで FASR について学びましょう。

FASR (フェイスラー、または、ファーザーと読みます) とは、コーラーがコールを行う上で、常に理解しておかねばならないことです。ダンスにおけるその時々隊形をセットアップと言い、そのセットアップにおける状態のことを言います。セットアップは以下の 4 つの要素から構成されそれぞれの頭文字を取って FASR と呼びます。

F : Formation, A : Arrangement, S : Sequence, R : Relationship,

それぞれを説明します。

・Formation (フォーメーション=隊形)

フォーメーションは、最も耳にする言葉で、SD における様々な隊形のことです。

このフォーメーションは、米国の CALLERLAB によって定められています (別紙資料 2)。

■ CALLERLAB : <http://callerlab.org/>

コーラーはこの全てのフォーメーションを理解する必要があります。

・Arrangement (アレンジメント=配列)

アレンジメントは、フォーメーションの中でダンサーの配列がどうなっているか? というもので、CALLERLAB によって、2006 年に認定されています (別紙資料 3)。

0, 1/2, 1, 2, 3, 4 の 6 種類があります。下記に Facing Line のアレンジメント例を示す。

	0	1/2	1	2	3	4
Facing	○□○□	□○□○	○○□□	□□○○	□○○□	○□□○
Lines	□○□○	○□○□	□□○○	○○□□	□○○□	○□□○

・Sequence (シーケンス=連続・順序)

シーケンスとは、ダンサーの連続性のことで、コーラーとして聞き慣れた言葉では、オーダー (Order) です。すなわち、インとアウトの 2 種類があり、その組み合わせは以下の 4 種類です。

1. 男性イン女性イン、
2. 男性イン女性アウト、
3. 男性アウト女性イン、
4. 男性アウト女性アウト

・Relationship (リレーションシップ=関連性、結びつき)

リレーションシップは、パートナーペアリングのことです。フォーメーションの中で、それぞれのダンサーが連れているパートナーは誰か? ということで、以下の 8 通りがあります。

■ Relationship 一覧

M : 男性、L : 女性

	1	2	3	4	5	6	7	8
1M	1L	1L	2L	2L	3L	3L	4L	4L
2M	2L	4L	3L	1L	4L	2L	1L	3L
3M	3L	3L	4L	4L	1L	1L	2L	2L
4M	4L	2L	1L	3L	2L	4L	3L	1L

以上が、FASR それぞれの説明です。

コーラーはこの FASR を理解した上で、コールを組み立て実行します。

特に、ゲットアウトを行なう時は、FASR がとても重要です。

自分がゲットアウトしようとする時に、

- A : そのフォーメーションは何？
- B : ダンサーの配列は？→基本的に0に持っていきます
- C : 男女のシークエンスは何？→男女ともインオーダーにします
- D : パートナーは誰を持っている？

→キーカプル（1組）を付けた時に4組は誰を持っているか？

以上の全てを理解しなくては、ゲットアウトはできません。FASRはとても重要な考え方なのです。

- ① FASRとは、コーラーがコールを行う上で、常に理解しておかねばならないことで、ダンスにおけるその時々隊形（セットアップ）における状態のことを言う
- ② セットアップの4つの要素の頭文字を取ってFASRと呼ぶ

F : Formation, A : Arrangement, S : Sequence, R : Relationship,

15. コーナーボックスを作る

コーナーボックス（Corner Box = CB）とは、“Heds/Sides Square Thru 4”をコールした後のFASR。

エイトチェインスルー フォーメーション、ノーマルカプル。ペアとなったカプルは外側。 

全員コーナーと向き合っている状態のことを言い、以前はゼロボックス（Zero Box = ZB）と言われていました。 

この状態は頻繁に出現し、この状態から即座にゲットアウト = Allemande Left ができます。極めて重要なFASRです。覚えると同時に、様々な隊形から駒を使ってコーナーボックスを作ってみましょう。

- ① 以下の隊形から駒を使って、コーナーボックスを作る（5手程度）
- a スクエアセット、b パートナーライン

16. パートナーラインを作る

パートナーライン（Partner Line = PL）とは、“Sides/Heads Lead Right, Circle to a Line”とコールした後のFASR。フェイスライン（Facing Line）でノーマルカプル。 

全員インシークエンスで、全員パートナーを連れている状態のことで、以前はゼロライン（Zero Line = ZL）と言われていました。 

この状態も、コーナーボックスと並んで頻繁に出現し、この状態から即座にゲットアウト = Allemande Left ができます。

極めて重要なFASRです。覚えると同時に、様々な隊形から駒を使ってパートナーラインを作ってみましょう。

- ① 以下の隊形から駒を使って、パートナーラインを作る（5手程度）
- a スクエアセット、b コーナーボックス

17. コーナーラインとは

18. ライトハンドレディラインとは

19. オポジットラインとは

この3項目は、一般的なFASRの名称です。コーナーボックスやパートナーラインに次いで、重要な

FASR です。

ここでは、それぞれがどういうものかについて知り、理解しましょう。

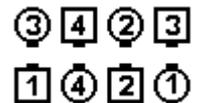
① 3 種類の重要なラインについて知り、理解する

コーナーライン (Corner Line = CL)

“Heads/Sides Square Thru 4, Slide Thru”をコールした後の FASR。

フェイスラインでノーマルカプル。全員インシークエンス。

全員コーナーを連れている。

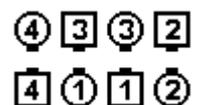


ライトハンドレディライン (Right-Hand Lady Line = RL)

“Heads/Sides Star Thru and Pass Thru, Slide Thru, Right and Left Thru”とコールした後の FASR。

フェイスラインでノーマルカプル。全員がインシークエンス。

男子がみな自分のライトハンドレディを連れている。



オポジットライン (Opposite Line : OL)

“Heads Ladies Chain across, Sides Star Thru and Pass Thru, Circle to a Line”とコールした後の FASR。

フェイスラインでノーマルカプル。全員がインシークエンス。

全員が自分のオポジットを連れている。



20. 基礎的なチキンプラッカーの活用

CALLERLAB『SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS』より引用

チキンプラッカーとは、ビルシムカス (Bill Shymkus) によって書かれ 1957 年に Sets In Order 誌に発表された古い一連のパターコールの一部分を、モジュールを使う枠組みの標準としたものがチキンプラッカーである。

元のパターコール中の関連部分を抜粋したものが

“Circle Four, half way around and Dive Thru, Pass Thru and a Right and Left Thru, Turn Your Girl and You Dive Thru, Pass Thru, and a Right and Left Thru and You Turn Your Girl Like You Always Do, Dive to the Middle.” である。

チキンプラッカーという名前は、この一連のコールにおいてダンサーが Dive Thru を 3 回行うその動きが、鶏がトウモロコシをついばむ様子に似ていることに由来する。

標準的な (コールの) 枠組みとしてチキンプラッカーには 2 つの基本的なバージョンがあるが、どちらもコーナーボックスに始まりコーナーボックスで終わる。

バージョン 1 : 元のパターコールの大部分を使うもの。(コーナーボックスから始まる) :

Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru

(ライトハンドレディボックス アウト オブ シークエンス)

Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru (コーナーボックス)

バージョン 2 : Basic のプログラムを踊るダンサー用の、より現代的なイクイバレントである。

Right and Left Thru, Pass Thru, Trade By

(ライトハンドレディボックス アウト オブ シークエンス)

Right and Left Thru, Pass Thru, Trade By (コーナーボックス)

チキンプラッカーの半分は、1/2 のフラクショナルゼロである

(“Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru”)

1 回コールされた後にできるライトハンドレディボックス アウト オブ シークエンス FASR は、“ハーフプラクト (Half Plucked) ”と称される。

現在は、様々なバリエーションが存在しています。

Chicken Plucker 101

最も基本的な、Chicken Plucker

Heads Square Thru, Right and Left Thru, Dive Thru, Pass Thru (Across The Street), Right and Left Thru, Dive Thru, Pass Thru(Across The Street), Allemande Left !

101 のバリエーション

Heads Square Thru, Right and Left Thru, Pass Thru, Trade By (Across The Street), Right and Left Thru, Pass Thru, Trade By (Across The Street), Allemande Left !

Chicken Plucker 201

Across The Street を、外側を動いたり、中央に沿って動いたりするもの

Heads Square Thru, Swing Thru, Boys Run, Couples Circulate (Across The Street),

→Wheel and Deal, Step to a Wave, All 8 Circulate, Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal

→Wheel and Deal, Veer Left, Ferris Wheel, Centers Reverse Wheel Around

→Wheel and Deal, Right and Left Thru, Swing Thru, Boys Run, Couples Circulate

Chicken Plucker 301

アクティヴダンサーを、一人ずつ Across The Street するもの

Heads Square Thru, Slide Thru, Pass the Ocean, Spin Chain Thru (Active Man Across), Boys Run, Bend the Line, Touch1/4, All 8 Circulate, Boys Run (Active Girl Across), Right and Left Thru, Pass Thru, Trade By

Chicken Plucker 401

インアクティヴダンサーを、Across The Street する

Heads Square Thru, Pass Thru, Trade By, (Across The Street), Right and Left Thru, Veer Left, Couples Circulate, Wheel and Deal

Chicken Plucker 501

角を曲がるように動き、Across The Street する

Heads Square Thru、Veer Left、Bend the Line、Pass Thru、Bend the Line、Pass the Ocean、Recycle (Across The Street)、Swing Thru、Boys Run、Bend the Line、Pass Thru、Wheel and Deal (Across The Street)、Centers Wheel Around

21. ボディフローについて

22. ハンズワークについて

ボディフローとは、体の動きのことです。ボディフローがスムーズなコールをすることが求められます。
ハンズワーク(ハンズユースとも言います)とは、手の使い方のことです。
原則は、右手を使ったら次は左手を使う(又は手を使わない)です。
どちらも基本的に、守ってください。

ボディフローについて

○良い例 :

Two Faced Line から Centers Trade, Bend the Line
Parallel Wave から Walk and Dodge, Partner Trade
Centers Run, Tag the Line
Swing Thru, Centers Run, Couples Circulate, Ferris Wheel
Facing Out Line から Bend the Line, Bend the Line
Facing Line から Right and Left Thru, Flutterwheel, Sweep a Quarter, Veer Left

●悪い例 :

Parallel Wave から Ends Run, Bend the Line
Walk and Dodge, Bend the Line
Ends Run, Tag the Line(右手のウェイブからの場合)
Two Faced Line から Bend the Line Flutterwheel
(右手の Two Faced Line からの場合)
Facing Line から Bend the Line, Bend the Line
Star Thru, Veer Left (女性が良くない)
Star Thru, Veer Right (男性が良くない)
Static Square から Ladies Chain, Lead Right
Eight Chain Thru から Touch1/4, Walk and Dodge, Bend the Line

このボディフローの感じ方には、個人差があります。

△微妙なボディフローの例

- ・Dixie Style to an Ocean Wave, Left Swing Thru
- ・Eight Chain Thru から、Ladies Chain や、Flutterwheel → 狭い!
- ・Facing Line から、Pass the Ocean, Recycle, Veer Left, Couples Trade, Wheel and Deal, Sweep a Quarter (ボディフローは良いが、オーバーフローである)

※注意

ボディフローは可能な限り気を付け、良いボディフローのコールをしてください。

また、敢えてボディフローの良くないコールをする場合もあります。(ダンサーの意表を付く等)

しかし、同じコールでも、ボディフローが悪いとわかっていて敢えてコールするのと、ボディフローが悪いとわからずにコールする(←これが問題) のとでは、大きな違いがあります。

必ずボディフローは意識してください。

コールを注意して聞いていると、多くのコーラーがボディフローに気を付けていることがわかることでしょう。

但し、上記例にもあるように、ボディフローを良くして、それを続けすぎるとオーバーフローになり、目が回ることもあるので注意してください。

ハンズワークについて

○良い例 : Slide Thru → Square Thru

Square Thru 3 → Allemande Left

Box the Gnat → Slide Thru

●悪い例 : Square Thru 4 → Allemande Left

Box the Gnat → Star Thru

Star Thru → Square Thru : 微妙ですが・・・

23. タイミングの重要性

ダンサーがスムーズに、心地よく踊るためには、タイミングは、極めて重要な要素です。

SD におけるタイミングは、呼間と言われ、CALLERLAB の定めがあります。

(別紙資料 4①、4②)

それに則りコールします。

タイミングの良いコールを行わなければ、ダンサーは心地よく踊れません。

常にタイミングを意識してコールしましょう。

- ① タイミング(呼間) は、コールにおいて極めて重要な要素
- ② CALLERLAB の定めに従って則りコールする

24. スタンダードアプリケーションについて

皆さんは、スタンダードアプリケーションという言葉をご存じでしょうか？

米国の著名コーラーで、かつて CALLERLAB のチェアマンも務められた、マイク シーストロム氏 (Mike Seastrom) によれば、

『Standard Application(標準アプリケーション) ドキュメントでは、フロアのダンサーの 80%以上が踊れることを期待して、MS および Plus のコール方法について説明したものです。

また、これはコーラーが講習の際にも使用しています。Standard Application(標準アプリケーション) ではないものはすべて、Extended Application(拡張アプリケーション) と見なされます。』とされています。

また、米国コーラーブの中に組織されている一つの委員会である、『Choreographic Applications Committee』(コレオグラフィック アプリケーションズ コミッティー、略称 CAC : 日本語訳 : ダンス振付(構成) の適用性委員会) によって規定されたもので、1991年(おそらく) にオリジナルが制定されています。

スタンダードとは、『基準』『標準』といった意味で、スタンダードアプリケーションとは、そのまま訳せば『標準的な適用』となります。

すなわち、スクエアダンスを踊っていく中で、ダンサーが混乱することなく踊り続けられることを規定した標準的なダンス構成、標準的なコールの内容、といったことになるのではないのでしょうか。

そして、スタンダードアプリケーション以外のものを『Extended Applications』(エクステンデッドアプリケーションズ) と呼んでいます。

日本語訳版がありますので、改めて内容について学びましょう。(別紙配布する)

- ① スタンダードアプリケーションとは何かを知り、資料に基づき理解する

25. 音源や機材の購入方法

SD 用の音源、機材は、基本的に米国製の物が、広く日本でも使用されています。

個人でインターネットを使用し、購入することが一般的です。

■ 音源の購入 : SD の音源を探すサイト

米国 CALLERLAB が数多く発売される SD 用の曲を探しやすくするため、運用しているサイト。

Music for Callers : <http://www.musicforcallers.com/>

このサイトで曲を探し、実際のレコード会社のホームページから購入する。

近年は、パソコン用の MP3 ファイルでの発売がほとんどで、購入すると、即ダウンロードができるサイトが多いです。

支払いは、クレジットカードによる決済か、支払い代行業者の PayPal に依るものが多いです。

ネットで、しかも海外からの購入に不安を感じられることもあると思いますが、現状、あまり大きな問題は起きていないようです。

日本スクエアダンス協会ホームページのスクエアダンストピックス欄に、『SD 音楽の購入方法について』が、掲載されていますので、参考にされると良いでしょう。

日本スクエアダンス協会ホームページ・スクエアダンス技術情報トピックス URL :

<http://www.squaredance.or.jp/553/#07>

機材については、先の項の通り、Hilton Audio から、これもやはり直接購入をするケースが多いです。

Hilton Audio ホームページ : <https://www.hiltonaudio.com/>

マイクも同様に Hilton Audio から、いくつか購入できますが、マイクは多種多様な物が発売されていますので、楽器店や量販等に見に行ってみるのも良いでしょう。

ただ、初心者の内は、わからないことが多いと思いますので、周囲の先輩コーラーに教えてもらうのが良いでしょう。

- ① SD の音源は、米国から直接購入する

- ② 機材も同様に、米国から直接購入することが多い
- ③ マイクは多種多様な物があり、楽器店や量販店に見に行くのも良い
- ④ 周囲の先輩コーラーに教えてもらう

26.スクエアダンス関連の Web サイトの閲覧方法

スクエアダンス関連の代表的な Web サイトです。

米国：

CALLERLAB : <http://www.callerlab.org/>

Hilton Audio : <https://www.hiltonaudio.com/>

Music for CALLERS : <http://www.musicforcallers.com/>

日本：

一般社団法人日本スクエアダンス協会(S協) : <http://www.squaredance.or.jp/>

公益社団法人日本フォークダンス連盟(日連) : <http://www.folk-dance.or.jp/>

その他にも、米国のレコード会社や、個人等々、多種多様な Web サイトがありますので、ご自身で探してみましょう。

スクエアダンス関連ではありませんが、YouTube にも多くのスクエアダンスの動画が投稿、掲載されていますので、閲覧することも参考になるでしょう。

- ① SD 関連の多種多様な Web サイトが存在する
- ② 自分自身で探してみる

27.スクエアダンス関係の組織や事業について

日本における SD の組織としては、一般社団法人 日本スクエアダンス協会(S協) があります。ホームページによれば、S協は以下のような団体です。

トップページの言葉

本協会は、生涯スポーツ・レクリエーションとしてのスクエアダンスの普及と発展を目的とし、楽しい仲間作りを目指して活動している団体です。

協会の目的

スクエアダンスの普及振興を通じ、広く国民及び地域の生涯スポーツ・レクリエーション活動の充実を図り、もって国民の生涯にわたる健康で豊かな生活の実現に寄与することを目的とします。

活動概要(どんな活動をしているの?)

●全日本スクエアダンスコンベンションの開催

年に 1 回、全国の愛好者が参加し、交流を深めます。

●機関誌の発行

年に 4 回発行します。この機関誌を読めば、ダンスに関する全国のニュースはもちろん、技術、ファッション等なんでもわかります。

●講習会・研修会の開催

全国及び各都道府県、支部等において指導者になる為、又ダンサーとしての向上をはかる為に

行なわれます。

●その他

各地域でのジャンボリー・パーティー又、技術面、運営面の資料、普及用 DVD の製作等を行っています。

S協は、各所属クラブを通じて会員登録を行っており、全国に7つの統括支部(北海道、東北、関東甲信越、中部、近畿、中四国、九州)があり、統括支部の活動も活発に行われています。また、S協と密接に連携・協力する外部組織(独立した組織)として、都道府県スクエアダンス連絡協議会(都道府県連)があります。

皆さんも、ほとんどの方がS協会員であると思います。会員として、協会の目的、活動概要、事業について理解すると良いでしょう。

また、密接に繋がっている団体として、公益社団法人 日本フォークダンス連盟(日連)があるので、併せて理解をしてください。

日連には、フォークダンス、日本民謡、スクエアダンス、ラウンドダンス、レクリエーションダンスの5部門があり、スクエアダンスはそのうちの一つです。

なお、日本スクエアダンス協会、日本フォークダンス連盟、それぞれが資格(ライセンス) 制度を有し、指導者の育成も行っています。

S協、日連それぞれの公式行事でコールを行う場合は、それぞれのライセンスが必要な場合があります。

S協ホームページ：<http://www.squaredance.or.jp/>

日連ホームページ：<http://www.folk-dance.or.jp/>

- ① S協の目的、活動概要、事業について理解する
- ② 密接な団体として、日連がある

28.スクエアダンス活動に関係する法令や規範についての基本的な知識

関係する法令には、音楽著作権があり、S協として、『著作権保護に向けてのガイドライン』を定めています。また、規範には、同様にS協が定めた、『倫理要項』があります。(別紙資料 5,6)

このテキストの巻末に掲載しますので、一読いただき、知識として知っておいていただくようお願い致します。

- ① S協が定めた、『著作権保護に向けてのガイドライン』を知り、理解する
- ② S協が定めた、『倫理要項』を知り、理解する

補：コール用ソフトの活用

近年では、コールを行うに当たり、様々なパソコン用のソフトが世の中に出回っています。

代表的なものが、『コレオグラフィー作成ソフト』、『音楽プレイヤーソフト』で、どちらも非常に便利なものなので、活用していくと良いでしょう。

コレオグラフィー作成ソフトの代表的なもの：

Sd - A Square Dance Caller's Helper (SD Couple)

音楽プレイヤーソフトの代表的なもの：SqView, SD Music Player

動作確認用ソフトの代表的なもの：Taminations (Sequencer 機能でコレオ作成も可能)

いずれもフリーソフトであることを理解の上、使用するようにしましょう。

但し、コーラー初心者の内は SD 駒を使って作成することもとても大切です。(コールの隊形や動きを身に付ける為)。コレオグラフィ作成ソフトの使用に当たっては、クラブの先輩コーラーに相談してみるのも良いでしょう。

- ① コレオグラフィ作成ソフトを知る
- ② 音楽プレイヤーや動作確認ソフトを知る

おわりに

以上、A2 コース(コール組立て/モジュール基礎コース) で必要なことがらを述べてまいりました。

しかし、コーラーとして必要なことは、これだけではありません。

S 協では、コーラーのステップアップのために必要なことを学ぶ、講習会の各コースのカリキュラムを、ガイドラインとして定めています。

是非、皆さんも、それに合わせて、コーラーとしてステップアップされていかれることを望みます。

また、コールは、講習会で学ぶだけではなく、日々の研鑽、場数を踏むことがとても重要です。それには、ご自身の努力と共に、周囲のダンサーや、先輩コーラーの助言等が大事になります。是非、ダンサーの声や、先輩コーラーの助言に、耳を傾け、謙虚な姿勢でコールに取り組んで行ってください。

別紙資料 1 : Patter Saying

Patter Saying

101

Allemande Left with your Left Hand, Partner Right...and Right and Left Grand
Right and Left Around the Ring, While the Roosters Crow and the Birdies Sing
Promenade Go High and Low, Get back Home...Home you Go

201

Allemande Left with your Left Hand, Partner Right...and Right and Left Grand
Hand Over Hand...Heel Over Heel, the More you Dance the Better you Feel
Promenade Go Two by Two, Get Back Home Like you Always Do

301

Allemande Left with your Heel and Toe, Grand Right and Left you Go
Mingo Bingo Six Penny High, Big Piggy Little Piggy Root Hog or Die
Promenade Around the Ring, Get back Home...As you Sing

バリエーション

Ingo bingo six penny high Big piggy, little piggy, root hog or die
Come take a ride in my li'l red wagon The wheel fell off an' the axle's draggin'

401

Allemande Left with your Heel and Toe, Grand Right and Left you Go
Chicken in the Bread Pan Pickin' out Dough, Promenade and Don't be Slow
Get Back Home...Home you Go

501

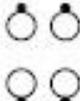
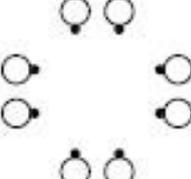
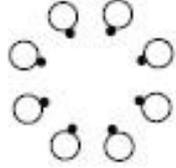
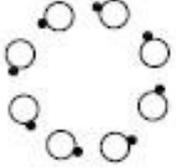
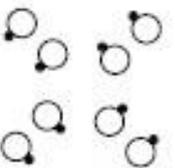
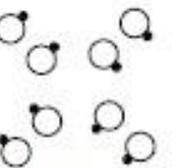
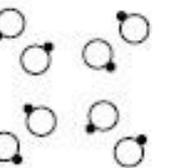
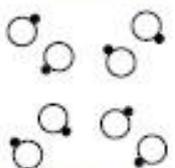
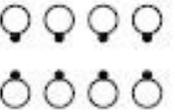
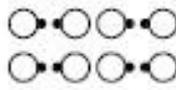
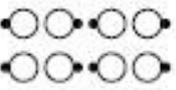
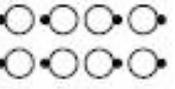
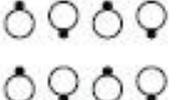
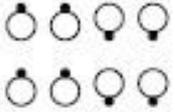
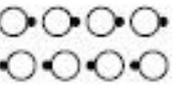
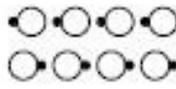
Allemande Left with your Corner Maid, Grand Right and Left I Say
Ace of Diamond Jack of Spades, Meet your Partner and Promenade
Get Back Home...And Don't Be Late

601

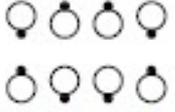
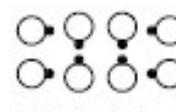
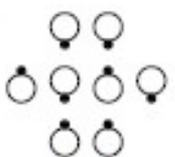
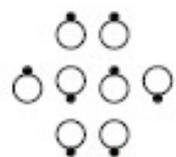
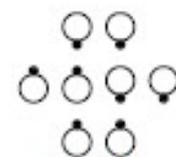
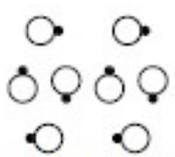
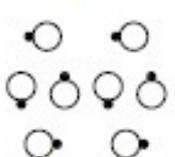
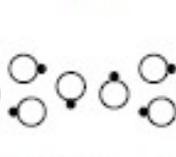
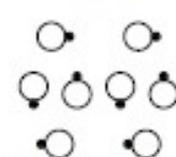
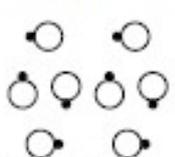
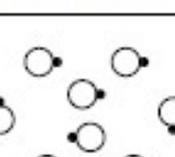
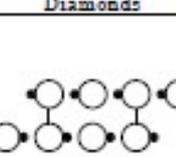
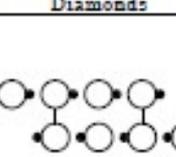
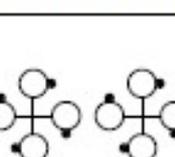
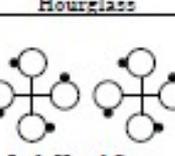
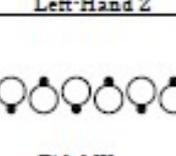
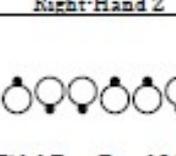
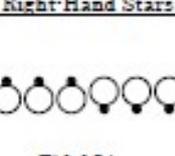
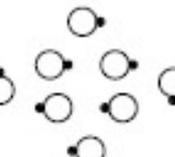
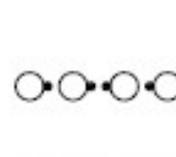
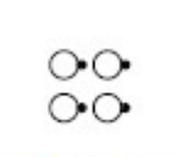
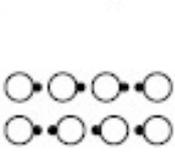
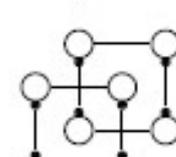
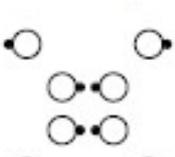
Allemande Left Around the Ring, Grand Right and Left I Sing
Here We Go on the Heel and Toe, Hurry up Cowboys Don't be Slow
Promenade Go 'round and 'round, Get Back Home and Come on Down

別紙資料 2 : Formations(CALLERLAB ホームページより)

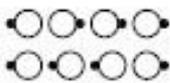
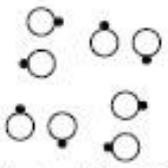
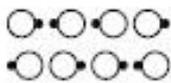
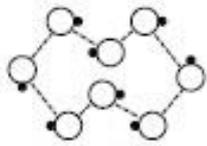
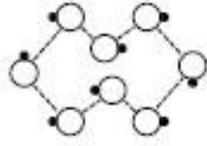
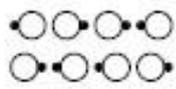
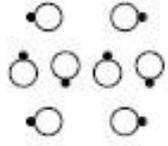
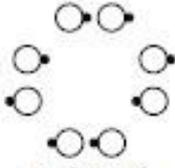
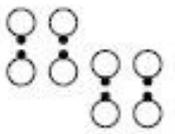
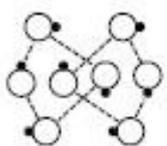
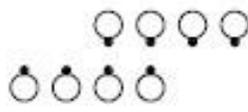
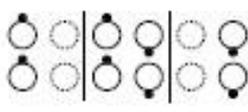
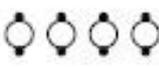
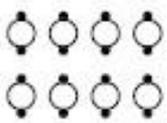
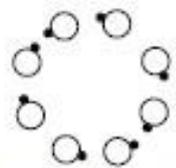
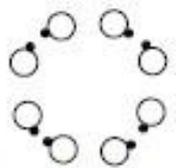
CALLERLAB Formation Pictograms (December 14, 2010)

1.  Couple	2.  Facing Dancers	3.  Back-to-Back Dancers	4.  Right-Hand Mini-Wave
5.  Left-Hand Mini-Wave	6.  Facing Couples	7.  Back-to-Back Couples	8.  Right-Hand Ocean Wave
9.  Left-Hand Ocean Wave	10.  Right-Hand Box Circulate	11.  Left-Hand Box Circulate	12.  Right-Hand Two-Faced Line
13.  Left-Hand Two-Faced Line	14.  Static Square	15.  Circle	16.  Single File Promenade
17.  Alamo Style	18.  Promenade	19.  Wrong Way Promenade	20.  Thar Star
21.  Wrong Way Thar	22.  Facing Lines	23.  Eight Chain Thru	24.  Trade By
25.  Double Pass Thru	26.  Completed Double Pass Thru	27.  Lines Facing Out	28.  Parallel Waves
29.  Parallel Two-Faced Lines	30.  Right-Hand Columns	31.  Left-Hand Columns	32.  Three and One Lines (8 possible)

CALLERLAB Formation Pictograms (December 14, 2010)

33.  Ends In Inverted Lines	34.  Ends Out Inverted Lines	35.  In T-bone Lines	36.  Out T-bone Lines
37.  1/4 Tag	38.  3/4 Tag	39.  1/4 Line	40.  Right-Hand Diamonds
41.  Left-Hand Diamonds	42.  Right-Hand Point to Point Diamonds	43.  Right-Hand Facing Diamonds	44.  Left-Hand Facing Diamonds
45.  Hourglass	46.  Left-Hand Z	47.  Right-Hand Z	48.  Right-Hand Stars
49.  Left-Hand Stars	50.  Tidal Wave	51.  Tidal Two-Faced Line	52.  Tidal Line
53.  Galaxy	54.  Tandem	55.  Facing Tandems	56.  Tandem Couples
57.  Right-Hand 1/4 Box	58.  Siamese (Typical)	59.  Interlocking Blocks (Typical)	60.  "X" / Butterfly (Typical)

CALLERLAB Formation Pictograms (December 14, 2010)

<p>61.</p>  <p>Right-Hand 3/4 Box</p>	<p>62.</p>  <p>Phantom (Typical)</p>	<p>63.</p>  <p>Right-Hand Magic Columns</p>	<p>64.</p>  <p>Right-Hand Facing Hourglass</p>
<p>65.</p>  <p>Funny Hourglass (8 possible)</p>	<p>66.</p>  <p>Left-Hand Magic Columns</p>	<p>67.</p>  <p>3 By 1 Facing Diamonds</p>	<p>68.</p>  <p>"O" (Typical)</p>
<p>69.</p>  <p>Both T-Bone Boxes</p>	<p>70.</p>  <p>Out T-Bone Boxes</p>	<p>71.</p>  <p>In T-Bone Boxes</p>	<p>72.</p>  <p>Offset Blocks (Typical)</p>
<p>73.</p>  <p>Right-Hand Interlocked Diamonds</p>	<p>74.</p>  <p>Parallelogram (Typical)</p>	<p>75.</p>  <p>Triple Box (Typical)</p>	<p>76.</p>  <p>General Line (10 possible)</p>
<p>77.</p>  <p>General Lines (16 symmetric possible)</p>	<p>78.</p>  <p>Dixie Grand Circle</p>	<p>79.</p>  <p>Right and Left Grand Circle</p>	

Change History since April 1980:

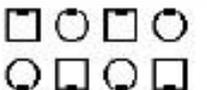
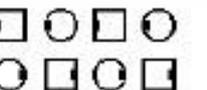
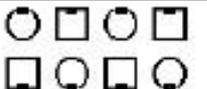
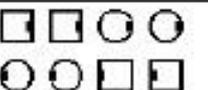
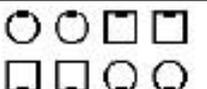
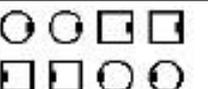
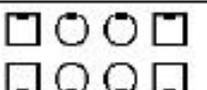
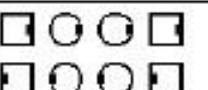
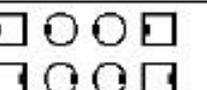
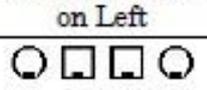
Date	Change Made
8/25/07	Add General Line, General Lines. Redraw all pictograms.
5/29/08	Add pictograms approved in 1984.
11/4/08	#25: change name to Starting Double Pass Thru.
11/5/08	#26: change name to Double Pass Thru.
11/6/08	#76: change to say "10 possible".
8/24/09	#60: fix dancer facing direction. #76: change back to "8 possible" by mistake.
8/25/09	Add Dixie Grand Circle and Right and Left Grand Circle (approved in 1983).
9/28/10	#76: change to say "10 possible". Add change history.
12/14/10	Convert to Word.

別紙資料 3 : Formations & Arrangements (CALLERLAB ホームページより)

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS

Approved February, 2023

Page 1 of 7

	Facing Lines	Lines Facing Out	Right-Hand Columns	Left-Hand Columns
Why	1980	Facing Lines: <i>Pass Thru</i>	(1980) Facing Lines: <i>Touch 1/4</i>	Facing Lines: <i>Left Touch 1/4</i>
0	 Normal Couples			
1/2	 Half-Sashayed			
1	 Boys on Left			
2	 Girls on Left			
3	 Normal Couple on Left			
4	 Half-Sashayed Couple on Left			

Callers often use a Boy-Girl (BG) notation to describe the arrangements for Facing Lines. The order is read from left to right of the line near the caller, or within the dancer's line.

- "0" Facing Lines (Normal Couples) = BGBG Facing Lines
- "1/2" Facing Lines (Half-Sashayed Couples) = GBGB Facing Lines
- "1" Facing Lines (Boys on Left) = BBGG Facing Lines
- "2" Facing Lines (Girls on Left) = GGBB Facing Lines
- "3" Facing Lines (Normal Couple on Left) = BGGB Facing Lines
- "4" Facing Lines (Half-Sashayed Couple on Left) = GBBG Facing Lines

There is no standard rule for reading the genders when the dancers are in other formations. Word descriptions might include some Boy-Girl terminology along with clarifying words regarding the point of view and reading order. For example, "Right-Hand Columns from front to back, GBGB" describes the "0" Arrangement for Right-Hand Columns.

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS

Approved February, 2023

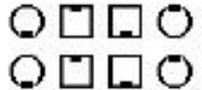
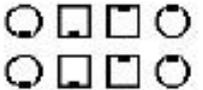
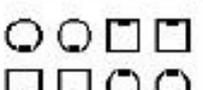
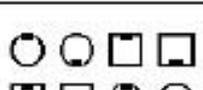
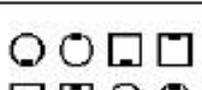
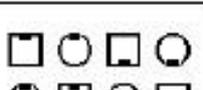
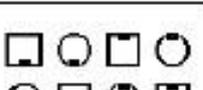
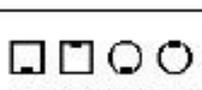
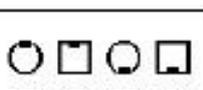
Page 2 of 7

	Eight Chain Thru	Trade By	Double Pass Thru	Completed Double Pass Thru
Why	1980	1980	1980	1980
0 Normal Couples				
1/2 Half Sashayed Couples				
1 Boys Outside				
2 Girls Outside				
3 Normal Couple Outside				
4 Half Sashayed Couple Outside				

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS

Approved February, 2023

Page 3 of 7

	Eight Chain Thru (reference)	Parallel Right-Hand Waves	Parallel Left-Hand Waves	Parallel Right-Hand Two-Faced Lines	Parallel Left-Hand Two-Faced Lines
		(1980) Eight Chain Thru: <i>Step to a Wave</i>	Eight Chain Thru: <i>Step to a Left Wave</i>	(1980) Eight Chain Thru: <i>Swing Thru, Centers Run</i>	Eight Chain Thru: <i>Left Swing Thru, Centers Run</i>
0	Normal Couples				
1/2	Half Sashayed Couples				
1	Boys Outside, Girls Inside				
2	Girls Outside, Boys Inside				
3	Normal Couple Outside				
4	Half Sashayed Couple Outside				

Note: These arrangement numbers were assigned by beginning with the corresponding arrangement number in an Eight Chain Thru formation and then using the indicated call.

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS

Approved February, 2023

Page 4 of 7

	Right-Hand 1/4 Tag	Left-Hand 1/4 Tag	Right-Hand 3/4 Tag	Left-Hand 3/4 Tag
Why	Double Pass Thru: <i>Centers Step to a Wave (1980)</i>	Double Pass Thru: <i>Centers Step to a Left Wave</i>	Trade By: <i>Centers Step to a Wave</i>	Trade By: <i>Centers Step to a Left Wave</i>
0				
1/2				
1				
2				
3				
4				

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS

Approved February, 2023

Page 5 of 7

	Right-Hand Diamonds	Left-Hand Diamonds	Right-Hand Hourglass	Left-Hand Hourglass
Why	(1980) Parallel R-H Two-Faced Lines: <i>Centers Hinge</i>	Parallel L-H Two-Faced Lines: <i>Centers Hinge</i>	Parallel R-H Two-Faced Lines: <i>Centers Half Circulate</i>	Parallel L-H Two-Faced Lines: <i>Centers Half Circulate</i>
0				
1/2				
1				
2				
3				
4				

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS

Approved February, 2023

Page 6 of 7

	Right-Hand Tidal Wave	Left-Hand Tidal Wave
Why	Facing Lines: <i>Step to a Wave</i>	Facing Lines: <i>Step to a Left-Hand Wave</i>
0	□ ○ ○ □ □ ○ ○ □	○ □ □ ○ ○ □ □ ○
1/2	○ □ □ ○ ○ □ □ ○	□ ○ ○ □ □ ○ ○ □
1	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □	○ □ ○ □ □ ○ □ ○
2	○ □ ○ □ □ ○ □ ○	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □
3	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □
4	○ ○ □ □ □ □ ○ ○	○ ○ □ □ □ □ ○ ○

	Right-Hand Tidal Two-Faced Line	Left-Hand Tidal Two-Faced Line
Why	Parallel Right-Hand Two Faced Lines: <i>Couples Hinge</i>	Parallel Left-Hand Two Faced Lines: <i>Couples Hinge</i>
0	□ ○ ○ □ □ ○ ○ □	□ ○ ○ □ ○ □ □ ○
1/2	○ □ □ ○ ○ □ □ ○	□ ○ ○ □ □ ○ ○ □
1	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □
2	○ ○ □ □ □ □ ○ ○	○ ○ □ □ □ □ ○ ○
3	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □	○ □ ○ □ □ ○ □ ○
4	○ □ ○ □ □ ○ □ ○	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS
 Approved February, 2023

Page 7 of 7

	Eight Chain Thru	Ends In Inverted Lines	Ends Out Inverted Lines	
Why	(for reference)	Eight Chain Thru: <i>Centers In</i>	Eight Chain Thru: <i>Centers Out</i>	
0				
1/2				
1				
2				
3				
4				



TIMING — THE CALLERLAB BASIC AND MAINSTREAM PROGRAMS

Revised February 15, 2023

ABBREVIATIONS: SS = Static Square, FC = Facing Couples

Timing is given from point of contact. If it takes some steps or beats of music to get to the point of contact, then add that to the numbers. We have listed this in more detail for the commonly used calls where the Squared Set Convention returns the dancers to a Squared Set.

TIMING — THE BASIC PROGRAM

Alamo Style	Allemande Left in Alamo Style: 4
Allemande Left	1/2 arm turn: 4 to 6, 3/4 arm turn: 6 to 8, full arm turn: 8
Arm Turns	1/2 around: 4, 3/4 around: 4 to 6, full around: 6 to 8
Backtrack	2
Balance	4
Bend the Line	line of four: 4, line of eight: 6
Box the Gnat	4
California Twirl	4
Chain	Two Ladies from FC: 6, from SS: 8, Four Ladies from SS: 8, 3/4: 10, Down the Line: 8
Circle Left (or Right)	SS 8 people full around: 16, 3/4 around: 12, 1/2 around: 8, 1/4 around: 4
.....	FC 4 people full around: 8, 3/4 around: 6, 1/2 around: 4, 1/4 around: 2
.....	2 facing dancers full around: 7, 3/4 around: 5, 1/2 around: 4, 1/4 around: 2
Circle to a Line	8
Circulates	4, except if the Circulate is a Pass Thru: 2
Courtesy Turn	4
Dive Thru	couple diving: 2, couple making arch: 6
Do Paso	12
Dosado	SS across set: 8, otherwise: 6
Dosado to a Wave	6
Double Pass Thru	4
Extend	2
Ferris Wheel	6
First Couple Go Left/Right, Next Couple Go Left/Right	6
Flutterwheel / Reverse Flutterwheel	FC: 8, SS Heads or Sides: 10, SS All: 12
Forward and Back	lines close together: 4, all others: 8
Grand Square	32
Half Sashay / Rollaway / Ladies In, Men Sashay	4
Lead Right (or Lead Left)	4
Pass the Ocean	4
Pass Thru	Facing Dancers: 2, SS Heads or Sides: 4
Promenade / Wrong Way	SS full around: 16, 3/4 around: 12, 1/2 around: 8, 1/4 around: 4
Right and Left Grand / Weave the Ring / Wrong Way Grand	10
Right and Left Thru	FC 6, Ocean Wave 6, SS Heads or Sides: 8
Run / Cross Run	centers: 4, centers Cross Run: 6, ends: 4, ends Cross Run: 6
See Saw	8
Separate	2 plus time to travel around the outside

Separate around 1 or 2 to a Line	Pass Thru, Separate Around 1 to a Line: 8, around 2: 10
Separate around 1 or 2 into the middle ..	Pass Thru, Sep. Around 1 into Middle: 8, around 2: 12
Single File Promenade	4 dancers inside: 8
Split Two	2 plus next call
Square Thru	FC 1: 2, 2: 5, 3: 7 or 8, 4: 10, SS odd numbers: add 2 to previous count
Step to a Wave	2
Star Promenade	four couples full around: 12, 3/4 around: 9, 1/2 around: 6, 1/4 around: 3
.....	four couples full around with back out at home: 16
Star Thru	4
Stars	four people full around: 8, 3/4 around: 6, 1/2 around: 4, 1/4 around: 2
.....	eight people full around: 16, 3/4 around: 12, 1/2 around: 8, 1/4 around: 4
Sweep 1/4	two couples: 2, all four couples: 4
Swing	advancing skill and variable, at least 4
Swing Thru	6
Touch 1/4	2
Trade By	4
Trade	Mini-Wave: 3, Partner Trade: 4, Couples Trade from Two-Faced Line: 6
U-Turn Back	2
Veer Left (or Veer Right)	2
Walk Around the Corner	8
Wheel and Deal	4
Wheel Around (or Reverse Wheel Around)	4
Zoom	4

TIMING — THE MAINSTREAM PROGRAM

Allemande Thar	Left Arm Turn 1/2 to Thar: 2, SS Allemande Left Forward Two to Thar: 12
Cast Off 3/4	6
Centers In	2
Cloverleaf	8 dancers: 8, 4 active dancers: 6
Dixie Style to an Ocean Wave	FC or facing tandems: 6, SS All: 8
Eight Chain Thru	eight hands: 20, four hands: 10
Fold / Cross Fold	Fold: 2, Cross Fold: 4
Half Tag	4
Hinge	Couples Hinge: 3, Single Hinge: 2
Pass to the Center	dancers who finish in the center: 2, dancers who finish on the ends: 6
Recycle	4
Scoot Back	6
Shoot the Star	4, full around: 6
Slide Thru	4
Slip the Clutch	2
Spin Chain Thru	resulting ends: 3, resulting centers: 16
Spin the Top	8
Tag the Line	(Full) Tag: 6, 3/4 Tag: 5, 1/2 Tag: 4, 1/4 Tag: 3
Turn Thru	4
Walk and Dodge	4

This list is furnished through the courtesy of CALLERLAB. Permission is granted to reproduce this data provided the following notice is included: *Reprinted with permission of CALLERLAB.*



TIMING - THE CALLERLAB PLUS PROGRAM

Revised November 3, 2021



ACEY DEUCEY	4
ALL 8 SPIN THE TOP	10
(ANYTHING) & ROLL	2
(ANYTHING) & SPREAD	2
CHASE RIGHT	6
COORDINATE	8
CROSSFIRE	6
CUT THE DIAMOND	6
DIAMOND CIRCULATE	3
DIXIE GRAND	6
EXPLODE FAMILY	
(a) Explode the Wave	6
(b) Explode and	2 + (Anything) call
FAN THE TOP	4
FLIP THE DIAMOND	3
FOLLOW YOUR NEIGHBOR	6
GRAND SWING THRU	6
LINEAR CYCLE	8-10
LOAD THE BOAT	12
PEEL FAMILY	
(a) PEEL OFF	4
(b) PEEL THE TOP	6
PING PONG CIRCULATE	6
RELAY THE DEUCEY	20
SINGLE CIRCLE TO A WAVE	4
SPIN CHAIN & EXCHANGE THE GEARS	26
SPIN CHAIN THE GEARS	24
TEACUP CHAIN	32
TRACK 2	8
TRADE THE WAVE	6
TRIPLE SCOOT	6

This list is furnished through the courtesy of CALLERLAB. Permission is granted to reproduce this data provided the following notice is included "Reprinted with permission of CALLERLAB."

著作権保護に向けてのガイドライン

音楽著作権の保護は、スクエアダンスの例会、講習会、パーティーなど音楽を利用するすべての活動で求められる課題です。そして、著作権を保護する責任は“主催者が負う”ことになっています。

著作権法等の法令を遵守し、適正な運営を行う上で、会員の皆様に留意いただきたいことを、ガイドラインの形でまとめました。

著作権保護等の観点から留意いただきたい事項

◎ パーティーなどクラブのメンバー以外の方が参加する事業

(1) 添書や要項へのあて先の記載について

仲間への案内と分かるよう「関係各位」と、記載する。

(⇒ “公益事業”の位置付けを明らかにするためです。)

(2) 要項への留意事項の記載

「著作権の保護について、各人で十分にご留意願います。」と付記する。

(⇒ 録音・録画等は、使用方法によっては著作権の侵害につながるケースがあります。※1
そこで、主催者の責務を行使していることを明らかにするため、本留意事項を記載します。)

(3) 参加費等の記載(1)

費用を徴収する場合は、実費のみを徴収し、利益をあげていないことを明らかにすることが大切です。

(⇒ そのために、「会費」との記載よりは「参加費」等との記載がよいと思われます。)

(4) 参加費等の記載(2)

・S 協会員 ***** 円

・その他のSD愛好者 ***** 円

のように記載する。

(⇒ 公益事業としての位置付けのためです。S 協への加盟により公益性を高めるとともに、S 協会員のメリットにご配慮ください。)

※1 録音物・録画物を自分自身のみ、または家庭内等で共有する分には侵害にはなりません、別の講習会等で使用したり、コピーを作って配布したりすると、著作権を侵害することになります。また、主催者の同意なしに動画サイトへの投稿なども行うことのないよう注意が必要です。

◎ 初心者講習会における記載

(1) 初心者講習会の添書や要項への記載について

「この講習会は、社会教育の立場において、生涯スポーツ・レクリエーションとしてのスクエアダンスを体験いただくための講習会です。」のような内容(趣旨)を織り込む。

(⇒ S協定款やS協倫理要綱の趣旨に沿い、“SD普及は、社会教育活動であることを周知・広報する機会となる”ことを記載することになります。)

(2) 初心者講習会の受講費等について

初心者講習会は、“公益事業”と位置付けることができる事業です。会場費、資料作成費、スナック費、卒業パーティー費、機材費など運営実費をお知らせし、実費のみを徴収する工夫をお願いいたします。(この場合も、「講習費」等と記載し、「会費」との記載は避けてください。) また、「無料体験講習会」等を開催されているクラブも多いかと思えます。まだ、そのような機会が設けられていない場合は、会員間でご検討いただき、取り上げてみてはいかがでしょうか。

クラブの会費は、講習会終了後に入会者からのみ徴収するなど、適正なクラブ運営に必要な費用の設定や案内に努めてください。(⇒ 明朗な会計処理が必要となります。)

◎ その他の催事での留意点

(1) 個人があるいはクラブが合同で主宰する催事や講習会等

著作権法上の問題が発生した場合には、主催者にその責務がありますので、ご留意ください。

S協は、正会員から報告を受けている範囲(クラブ紹介の内容)の中での活動について、ご協力いたします。

催事や講習会等を行う際には、利潤の出ない運営に努めていただき、他の正会員に影響が出ないようにご協力をお願いいたします。

以上です。

別紙資料 6：一般社団法人 日本スクエアダンス協会 倫理要項

(一般社団法人日本スクエアダンス協会ホームページより)

一般社団法人 日本スクエアダンス協会 倫理要綱

平成 18 年 6 月 10 日 制定

平成 22 年 4 月 1 日 改

平成 27 年 6 月 21 日 改

スクエアダンスは、誰もが参加でき、楽しみながら健康の維持・向上を図ることができる生涯スポーツ・レクリエーションです。

これを、普及・振興し、発展させるため、愛好者ひとり一人が立派な社会人として責任ある行動することを自覚し、スクエアダンスを楽しめる環境を創造していくことの大切さを認識することが必要です。そのようにスクエアダンスを楽しむことで、市民の関心が高まり、普及・発展へつながっていきます。

ここに、私たち 一般社団法人 日本スクエアダンス協会(以下「協会」という。) 会員は、協会の定款に従い、社会教育及び学校教育の場において生涯スポーツ・レクリエーションとしてのスクエアダンスが広く普及することを願い、「一般社団法人 日本スクエアダンス 協会倫理要綱」を定めます。

1. 私たちは、スクエアダンスはみんなで楽しむものであることを念頭において、人種、宗教、性、年齢に拘らず、あらゆる人々を公平に扱います。
2. 私たちは、行動に当たって、常に社会規範を遵守し、思いやりと礼儀を基本としたマナーをしっかりと守ります。
3. 私たちは、スクエアダンスを広めるため、他の人に楽しさを伝えることを想像して行動し、新しい仲間を活動における最も重要な人々として受け入れます。
4. 私たちは、個人の尊厳を互いに尊重しあい、自分自身も高潔清らかな人間であるよう努めます。
5. 私たちは、活動を通じて、会員相互の親睦を深めると共に、地域の発展や国際理解・交流の推進に寄与します。
6. 私たちは、社会教育の観点から、コミュニティづくり、人々の健康、高齢者や障がい者等の生きがい支援、学校教育活動などへの協力を惜しみません。
7. 私たちは、社会の環境の変化や国際的な動向に照らして柔軟に対応し、スクエアダンスの普及に努めます。
8. 私たちは、ボランティアの精神を尊重し、活動を行うことにより物質的な利益を得ようとする気持ちを持ちません。
9. 私たちは、スクエアダンスのもつ協力と協調の精神を尊び、健全で品位あるクラブ組織の発展と維持に協力し、そのための義務を果たします。
10. 私たちは、協会もしくは他の会員の信用を傷つけ、また、協会もしくは他の会員の不名誉となるような行為はしません。

補足 : A2 コースについての詳細

メインテーマ : コール組立て/モジュール基礎

コース目的 : コールの組立てに必要な知識の習得、およびコールスキルのステップアップ

コースのゴールイメージ :

- ・定義を理解したうえで、FASR 及びコールの構成を理解する
- ・正しい発音、リズムに乗ったタイミングの合ったコールができる
- ・ボディフロー、ハンズワークの良いコールの組立ができる
- ・ダンサーを止まらせずにコールできる
- ・モジュールを理解し作成できる
- ・作成したモジュールを使用してコールができる
- ・音声、音源のボリュームを適切に設定、調整ができる
- ・自分のキーにあったシンギング曲を選ぶことができる
- ・メロディラインを正確に歌うことができる

コース選択の目安 :

- ・A1 コースを修了もしくは同等の水準にある

このコースで講習する項目 :

- | | |
|---|---------------|
| ・パターセイイング | ・チキンプラッカー |
| ・モジュラーコーリングの概要 | ・モジュールの作成 |
| ・ゲットインモジュール | ・ゼロモジュール(ボディ) |
| ・ゲットアウトモジュール | ・コーナーボックスの作り方 |
| ・パートナーラインの作り方 | ・一連のコールの作り方 |
| ・マジックモジュール(パートナーライン→コーナーボックス/その逆)を理解する | |
| ・FASR(フォーメーション、アレンジメント、シーケンス、リレーションシップ) | |
| ・シンギングコール実践 | ・ボディフロー |
| ・ハンズワーク | ・タイミングの重要性 |

可能なら講習に加える項目(講師判断) :

CALLERLAB について(組織・ドキュメント・情報入手など)

★選択項目(13 項目・A1 コースと重複する項目、講師が必要に応じ選択して講習する)

1. コーラーとしての心構えの理解、2. 適切な音量、3. 正しい発声法の実践、4. 聴き取りやすい発音、
5. 音楽のビートに乗ってコールができる、6. 基礎的なパターコールを暗記して行う、
7. 様々なフォーメーションの理解、8. 音響機材の取り扱い方法の理解とセッティング、
9. 適切なマイクの使い方、10. コール用ソフトの活用、11. 所属クラブのルールや役割分担の理解、
12. 所属クラブや関係組織の仕事への協力、13. クラブや組織での指導的役割

※技術委員会・SD 小委員会発行、コーラーカリキュラムガイドラインより

編集後記

一般社団法人 日本スクエアダンス協会（以下：S 協）の各統括支部等が実施する講習会は、コーラー養成にあたり、従来から A1 コース、A2 コース等のコース設定が行われ実施されてまいりました。

しかし、名称は同じでも開催地域や担当講師等により内容にバラツキがある、というご指摘をいただくようになり、S 協としてコーラー養成のためのカリキュラムの一貫性が求められるようになりました。

そこで、技術委員会・スクエアダンス小委員会で講習のカリキュラム内容を検討し、カリキュラムガイドライン、およびガイドライン細目、運用マニュアルを発行致しました。（2018 年 11 月発行、2023 年 12 月改定）

その後、カリキュラムガイドラインに則した講習会テキストの必要性が求められ作成に着手、長い時間がかかりましたが『標準テキスト』として、新しい A1～A6 コースのテキストをまとめ、発行致します。

この『標準テキスト』は、各コースで講習する必修項目がカリキュラムガイドラインに沿ってまとめられています。各統括支部におかれましては、カリキュラムガイドライン・細目に則った講習会を実施いただくと共に、この『標準テキスト』をご活用くださいますよう、お願いいたします。

講師の方々においては、『標準テキスト』で担当するコースの講習内容を確認いただくと共に、ご自身のオリジナリティーを加えていただき、より効果的な講習を行っていただきたいと思っております。

受講生の皆さんには、ご自身の受講コースの学習に使うと同時に、全コースの『標準テキスト』を S 協ホームページで公開しますので、他のコースについても自学習ができるようになっています。

この『標準テキスト』が広く活用され、コーラー養成の一助となることを願って。

末筆になりますが、各コースのテキストを執筆いただいた、島田秀幸氏、森口久江氏、荒木義昭氏、勝亦隆夫氏、および、内容のチェック・構成・編集・体裁調整等まで協力いただいた、SD 小委員会委員各位、特に、森口久江氏、若松眞紀子氏、小方正美氏、玉田厚氏、松井和也氏に、改めて深く謝意を表します。

2023 年 12 月 第 1 刷発行
一般社団法人 日本スクエアダンス協会
監修：技術委員会・スクエアダンス小委員会
原稿執筆：金子裕行（S 協コーラーコーチ）
編集責任者：金子裕行（SD 小委員長）