

スクエアダンス講習会 標準テキスト

A5 コース

コール実践



一般社団法人

日本スクエアダンス協会

目次

はじめに	2
1. パターセイイング (Patter Saying) を使いこなす	2
2. シンギングコールの実践	3
3. 状況に応じたシンギング曲の選曲	4
4. タイミングの良いスムーズなコール	6
5. 状況に応じたタイミングでコールする	7
6. ゲットアウトメソッド (Get out Method) の理解と実践	8
7. サイトコールで意図するフォーメーション (Formation) を作る	10
8. サイトコールで意図するアレンジメント (Arrangement) にする	12
9. 即座にシーケンス (Sequence) を確認する	13
10. リレーションシップ (Relationship) を活用したコール	13
11. サイトコールにモジュール (Module) を活用することが出来る	15
12. サイトコールにおけるノーマライゼーション (Normalization) の理解と実践	19
13. スタンダードアプリケーションについて	20
14. 適切なマイクの使い方	21
15. ボリュームコントロール等の高度なマイクワーク	21
16. スクエアダンス関係の組織や事業についての理解	22
17. スクエアダンスに関する法令や規範について基本的知識	23
おわりに	23
パターセイイング	24
別紙資料 1 : Formations (CALLERLAB ホームページより)	29
別紙資料 2 : Formations & Arrangements (CALLERLAB ホームページより)	32
別紙資料 3① : BMS Timing (CALLERLAB ホームページより)	39
別紙資料 3② : Plus Timing (CALLERLAB ホームページより)	41
別紙資料 4 : 著作権保護に向けてのガイドライン	42
別紙資料 5 : 一般社団法人日本スクエアダンス協会倫理要項	44
補足 : A5 コースについての詳細	45
編集後記	46

はじめに

A5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、A5コース、コールの実践コースです。

このコースは『受講生による自身のスキルの振り返り、見直しに基づく、弱点補強のポイントや強みの活かし方の発見、コーラーとしての視野拡大』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、第五段階のコースです。

一緒に、楽しく学んでまいりましょう！

1. パターセイイング (Patter Saying) を使いこなす

パターコール (Patter Call) とはメロディーを持たない、即興で行うコールとされています。パターセイイングは、動作以外の言葉 (ターム) のことで、コーラーが音楽と調和させながら言葉でそれらを唱えます。古典的な形式では韻を踏み、コールの指示の部分以外に余分な言葉を追加して4ビートの音楽フレーズに合うようにします。(巻末の例で実践してみましょう)

次に、コールの指示の部分以外に「余分な言葉」を追加してコールしてみましょう。言葉が4ビートの音楽フレーズを外さないよう注意する必要があります。韻を踏み、発音に注意しながら滑らかにコールすることが重要です。

例を幾つか下記に記載してみます。

例 (1)

Bow to Your Partner, Corner Salute!

Join Your Hands and Circle to the Left, Circle to the Left Go Rickety Scoot

Allemande Left With Your Left Hand, Honey By the Right and Right and Left Grand

Right and Left Till meet Your Maid, Meet Your Girl and Promenade,

I Take Her By the Hand and Promenade

例 (2)

(Heads) Square Thru and You Get Four Hands, All the Way Around, Count Get Four

Dosado, All the Way Round, Swing Thru It's Two By Two, Boys You Better Run Right

Bend the Line, Right and Left Thru Turn Your Girl

Flutterwheel, the More You Dance, Better You Feel, All Slide Thru

Find Your Corner, Allemande Left With Your Left Hand

Here We Go With a Right and Left Grand, Hurry Up Boys and Don't Fool Around

Take Her By the Hand and Promenade,

Promenade Eight and Promenade All, Promenade Eight to the Hole In the Wall

実践

次は自分で追加の言葉を選び、自由な組合せでパターコールを作ってみましょう。

(自分で作るパターコール内容は各自のノート等に記載)

Grand Right and Left や Promenade, Square Thru や Flutterwheel など幾通りものパターンを使うことで、その雰囲気が変わります。他の動作も幅広くパターコールを使えるよう努力してみましょう。YouTube など外国人コーラーが使いこなすパターコールも私たちにとって重要な教材だということも忘れないでください。

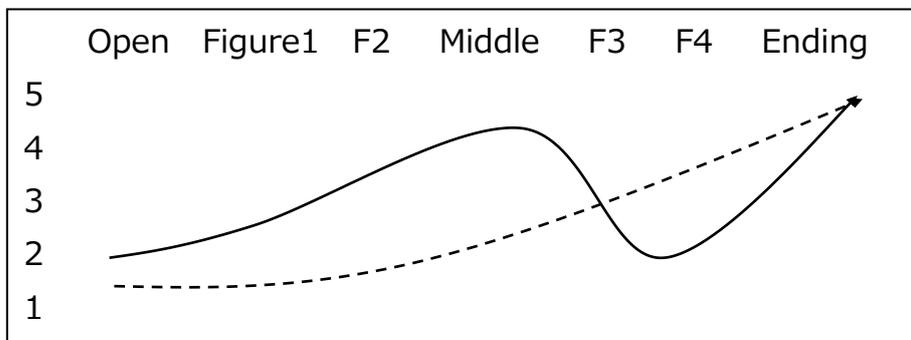
また、自分のコールを初めて聞くダンサーが多い場所でのコールや、ビギナークラスでは、パターコールはコマンドの部分と追加の言葉の部分が聴きとりにくくなるので避けた方が良いでしょう。フロアの状況を掴むことが大切です。

2. シンギングコールの実践

シンギングの実践ですが、最初は上手だと思うコーラーがやっていたシンギングの真似から行っては如何でしょうか。また、曲を購入した際に、with call を聴いて真似をするのも良いでしょう。歌詞を覚えてしまうくらい何度も聴いてから、実際に自分で歌ってみましょう。また、そのシンギングの元となったオリジナル曲を何度も聴きましょう。

シンギングは7つのパートで構成されていますので、単に7回繰り返して同じように歌うのではなく、7回のストーリーを考えてみてください。一般的に言われるのは『N字曲線』です。

■ シンギングの構成と盛り上がり 『N字曲線』



図中の曲線がコールの盛り上がり度とを考えてください。

おとなし目で始め、徐々に盛り上げミドルで一度ピークへ、一回落としてエンディングで最大値へ、という感じです。他にも点線の様な構成もあります。

上記は一例ですが、自分なりの構成を考え、自分なりの歌い方をしてみましょう。

- ① 自分が好きな曲、気に入った曲を、他のコーラーがコールしているのを聴き、真似てみる
- ② 購入した曲のボーカルをよく聴き、真似てみる
- ③ 7つのパートの歌い方を考える

3. 状況に応じたシンギング曲の選曲

ビギナークラスで使うシンギングとパーティーで使うシンギングの内容が同じ内容で良いのでしょうか？
また皆さんの例会やパーティー等でも最初から最後まで同じ雰囲気シンギングで本当に良いのでしょうか？

コーラーによって考え方が違うにしろ、ビギナークラスでも積極的にシンギングを使って楽しんでもらうのは如何でしょうか？

普段の例会、パーティーでシンギングの速さや力の良い曲を使い分けてダンサーの高揚感を変えることによってフロアの盛り上がり方に変化を生み、より楽しいダンスになるのではないのでしょうか？

◇シンギングの配置について

盛り上がりをコントロールするため、スローバラードな曲調（レベル①）からハイテンションな曲調（レベル④）を4段階に分けてみましょう。これらのシンギングを、上手にレイアウトすることによって例会やパーティーの雰囲気盛り上がり方も変わるに違いありません。「これぞ究極のシンギングの配置だ」というレイアウトは無いのです…目の前のダンサーを楽しませるため、自分流でレイアウトすれば良いのです。

下記のようなプログラムで例会が運営されていると仮定します。あなたはどのようなシンギングを配置しますか？皆さんも考えてみましょう。

- 18:30 会場準備・機材設置
- 18:45 スクエアダンス①
- 19:00 スクエアダンス②
- 19:15 スクエアダンス③
- 19:30 ラウンドダンス
- 20:00 スクエアダンス④
- 20:15 スクエアダンス⑤
- 20:30 スクエアダンス⑥
- 20:45 機材撤収・あとかたづけ

ほんの一例ですが、例会スタートでいきなりレベル④のシンギングで始めるとダンサーを置き去りにした印象を与えてしまう可能性があるため、スクエアダンス①は『レベル②』で初めては如何でしょうか。スクエアダンス②は『レベル①か②』を配置。スクエアダンス③は少し盛り上げたいので『レベル③』を配置。ラウンドダンスの雰囲気にもよりますが、スクエアダンス④はムーディーな『レベル①』を配置。スクエアダンス⑤は『レベル②』にして、最後のスクエアダンス⑥は『レベル④』で盛り上げるのは如何でしょうか？意外な感じでスクエアダンス⑤で『レベル④』を配置し、スクエアダンス⑥で『レベル①』の静かな曲で例会を終えるのもダンサーに喜んでもらえるかもしれません。

自分のコール時間が1度しかない場合でも、例会でコールする時間帯や直前のコール内容、さらにフロアの雰囲気を考えて自分のシンギングを選べると、例会の中に抑揚ができてダンサーも楽しくなる

のではないのでしょうか。そのためには好みのシンギングに固執せず、スローバラードからアップテンポまで幅広い曲種を歌いこなせるようになることが大切です。ただし、自分の練習曲を発表する場合や新しいコーラーがシンギングに挑戦する場合、さらには歌えるシンギングの曲数が少なくて対応できないコーラーの場合は、配置という考え方を実行できないのは仕方のないことです。自分のシンギングの曲調や盛り上がりを知ることなく漠然と歌うのではなく、例会を盛り上げようとする箇所にレベル④を配置し、それを活かすため何処にレベル①を配置しようかと意識する事によって、コーラーは楽しい時間を作ることが可能なのではないのでしょうか。

◇ビギナークラスでシンギング

ビギナークラスでも積極的にシンギングを入れることを薦めます。その場合、ビートがはっきりした曲を使う方がビギナーさんにとって踊り易いでしょう。下記のとおり幾つか Singing を挙げてみますが、そのままの速さではビギナーさんにはついていけません。動作数を減らし、スピードやテンポを十分に遅くすることが大切です。

- * Beautiful Sunday (BS 2553)
- * Paloma Blanca (BS 2557)
- * Tennessee Waltz (RIV 285)
- * Ode To Joy (RIV 347)
- * Lovers' Concerto (RIV 413)
- * Somewhere Over The Rainbow (RIV 640)
- * Go Away Little Girl (RR 351)
- * Fever (RR 319)

◇シンギングのコレオグラフィーを作ってみる

次は自分でシンギングのコレオグラフィーを作ってみましょう。作るにあたり下記の事項に注意しましょう。

- ① Corner と Swing する箇所は、Heads もしくは Sides が Square Thru 4 を行った位置 (Corner Box) がベストポジションである。その位置で Swing, and Promenade を行い 16 呼間使って各々ホームに戻る事が理想です。
- ② 動作の後に続く、埋める言葉 (フィル) は、他のシンギングで使われている言葉を流用する。
例えば、Heads Promenade 1/2, Heads Square Thru 4, Right and Left Thru の場合は
(Sunshine: RR 354)
Heads Promenade **and Travel Halfway, Down the Middle and**
Square Thru4-Hands **I Say, All the Way and** a Right and Left Thru
Turn That Lady

例えば、Heads Square Thru 4, Dosado, Swing Thru, Boys Run の場合は
(Too Good To Throw Away : RR-601)

Heads Square Thru, **Four Hands Around You Do**

Meet That Corner Lady Dosado, Come On You Swing Thru **and Then**

Boys Run **Right My Friend**

- ③ ビギナークラスで使用するシンギングのコレオグラフィーを作る場合は、一般的なものよりも動作数を2つ前後少なくして作る。もしも呼間が余りそうな場合は、Dosado や Forward and Back を入れて呼間を調整すると良いでしょう。

4. タイミングの良いスムーズなコール

動作の説明でもないのに、ダンサーが両足を揃えて次の指示を待っているダンスを見かけることがあります。それはタイミングの良いコールとは言えません。タイミングの良いコールとは次に行わせようとする動作を概ね2呼間前にダンサーへ指示を出し、よどみなく流れるようにダンサーを動かすことではないでしょうか。そのためには下記の事項に注意する必要があります。

◇使う動作の呼間を把握しましょう

自分がこれから指示する動作の呼間が理解できずにコールすることは不可能です。下記に記載した CALLERLAB のホームページにある「Basic Program Definition (Japanese Translated)」や「Mainstream Program Definition (Japanese Translated)」の中でタイミングとして掲載している呼間を把握しましょう。また、後記に掲載していますが「S協のホームページ」のサイドメニュー、トピックスからもタイミングを確認できます。

◇ダンサーをよく見る

ダンサーの動きを見ながら、動作が終わる少し前に次の動作を指示しなくてはなりません。

長い動作名を指示する場合は、さらに早いタイミングから指示を出す必要があります。また、動作指示が早すぎるとセットが潰れてしまうので要注意です。ダンサーの足を止めることなく早すぎないタイミングを習得してください。

◇最初は速くない音楽を使用する

正確なタイミングを覚えるためにも、最初のうちは「ゆっくりとした音楽」を使ってコールすると良いでしょう。

慣れてから「アップテンポな音楽」を使うことを勧めます。

◇シンギングのタイミングを参考に

あなたの持っているシンギングが、とても良いお手本となります。たくさんのシンギング（ボーカル部

分) を聴いてみましょう。どれだけの呼間、どのタイミングで次の動作を指示しているかとても参考となります。

5. 状況に応じたタイミングでコールする

ダンサーが動作の流れに乗って心地よく踊るためには、コールのタイミングは極めて重要な要素です。これらは CALLERLAB のホームページにも掲載されているので参考にしてください。(別紙資料③)

「Dance Programs」⇒「Basic and Mainstream」⇒ 下へスクロール

⇒「Definition Guide for Basic/Mainstream (Japanese Translation)
(February 7, 2011)」

⇒ 右側にある「Download」をクリック

また、S協のホームページにも掲載してあります。

「サイドメニュー」⇒「スクエアダンス トピックス」⇒

「ベーシックダンスプログラム動作の定義 (ベーシック&メインストリームタイミング)」

① 適切なタイミング

コーラーは伝えた動作が終了する(概ね2呼間前)前、次の動作をダンサーに告げる事によりタイミングの良いコールとなり、ダンサーは流れるように踊れます。しかし、伝える動作の名称が長い場合(First Couple Go Left/Right, Next Couple Go Left/Right や、Spin Chain and Exchange the Gears など)は、もっと早いタイミング(概ね6呼間前)前に次の動作を告げる事になることもあります。従って、次の**動作を言い終わるタイミング**を見計らってコールすることになります。

また、動作の呼間が少ない場合は、続けざまにその動作を告げる事により流れるような動作となります。例えば Half Tag の後に Scoot Back とか Touch 1/4 の後に Centers Trade などは、すぐに指示を出さないとダンサーを待たせてしまう事になります。ダンサーの足を止めさせてしまうのは基本的に避けましょう。できるだけ「音楽に合わせてダンサーが**風を顔に感じて踊る**」を意識したコールをしましょう。

② 適切なタイミングの例外

前に述べたように適切なタイミングで次の動作をコールする事が大前提ですが、ビギナークラス等でコールをする場合は、動作が始まる隊形と完了した時の隊形を確認させる必要があります。動作を説明した直後のコールでは動作を完了する2呼間前ではなく、動作が完了するまで待つことも必要となるでしょう。

難易度によってもコールのタイミングは変わります。余り知られていない動作、もしくは殆ど使われない動作、コールのエクステンディッドアプリケーション、予想、適切さの感覚、不自然なボディフロー、過重な記憶量などが影響します。

例えば Left Hand Wave から Spin the Top は、Right Hand Wave からの Spin the Top

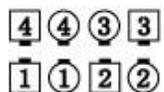
と同じタイミングでコールすると壊れやすくなります。さらに Boys Run, Half Tag, Scoot Back や Centers Trade, Centers Run, Half Tag のように過重な記憶量を負担させる場合もコールのタイミングをフロアに応じて変える必要があります。

6. ゲットアウトメソッド (Get out Method) の理解と実践

① メソッド(Method)を学ぶ

サイトコールを学ぶにあたっての難関は、やはりゲットアウトでしょう。サイトコールにはゲットアウトを行ういくつかの方法があります。この方法のことをメソッドと言います。今回は、ラインからの基本的なメソッドを学びましょう。

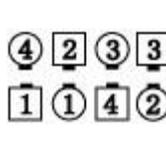
★メソッド 1：全員がパートナーを持っている、インオーダーラインからのゲットアウト


 例：Slide Thru, Square Thru³ で Allemande Left

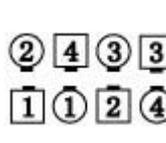
★メソッド 2：全員がパートナーを持っている、アウトオーダーラインからのゲットアウト


 例：Star Thru, Pass Thru、で Allemande Left

★メソッド 3：1組はパートナーを持ち、4組は持っていない。1組はラインの左側。

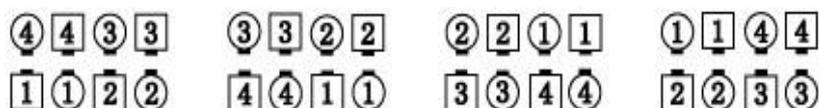

 1組男性の前にコーナー（4組女性）がいるラインからのゲットアウト
 例：Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru で Allemande Left

★メソッド 4：1組はパートナーを持ち、4組は持っていない。1組はラインの左側。


 1組男性の前にライトハンドレディー(2組女性)がいるラインからのゲットアウト
 例：Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Square Thru 3 で Allemande Left

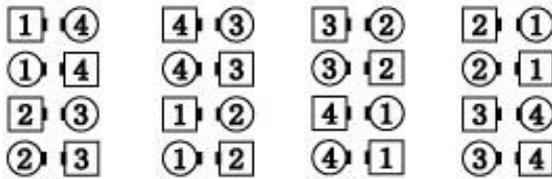
Get out Method は他にも数多く存在しますが、今回は代表的な 4 つのメソッドを紹介しました。まずは 4 つのメソッドを十分に使いこなせるようになることが必要です。また、同じメソッドにおいてもバリエーションがある事も知っておく必要があります。

例えば・・・メソッド 1 のラインですが・・・



この 4 つのラインは全て同じラインです。

さらに・・・



この4つのラインも同じラインです。

つまり、メソッド1の、全員パートナーのインオーダーラインだけで8つあるのです。コーラーはこれらを全て同じものだと、瞬時に判断できるようにならなければなりません。メソッド1と2は8つのライン、メソッド3と4は4つのライン、合計で24種類のラインとなることを理解する必要があります。

② それではコールをしてみましょう！

1組と4組を覚え、ゲットアウトのメソッドも覚えました。それでは実際にコールをしてみましょう！サイトコールでは、ゲットアウトまでのコールは自由です。対称の原理（回転対称）がありますから、特殊コマンドを使用しなければ、自由にコールして構いません。そしてメソッドを使ってゲットアウトを行ってください。

コールをする時、まずは、その時々隊形を考えましょう。

例えば・・・

- ① この隊形からは、この動作がコールできる
- ② この動作をコールしたら、こういう隊形・位置関係へと移る
- ③ だから、次はこの動作がコールできる

常にこれらの事を考えてコールしましょう。

③ ハンズワーク（Hands Work）とボディフロー（Body Flow）

* ハンズワーク（Hands Work）は手の使い方のことです。スクエアダンスの動作の数多くは、手を使う動きで構成されており、動作と動作のつなぎ目に注意しなければいけません。同じ手を使って使うようなコールは絶対にしない。右手を使ったら次は必ず左手を使う（または手を使わない動作を使う）ように心がけてください。

【良い例】

- Square Thru 4（左手で終わる） ⇨ Right and Left Thru / Box the Gnat
- Square Thru 3（右手で終わる） ⇨ Allemande Left
- Touch 1/4（右手の動作で） ⇨ Centers Trade / Circulate
- Single Hinge（右手の動作） ⇨ Centers Trade / Circulate
- Turn Thru（右手の動作） ⇨ Left Touch 1/4 / Trade By

【悪い例】

Square Thru 4 (左手で終わる)	⇒ Star Thru / Allemande Left
Square Thru 3 (右手で終わる)	⇒ Right and Left Thru / Star Thru
Box the Gnat (右手繋いでいる事が多い)	⇒ Star Thru
Eight Chain 4 (左手で終わる)	⇒ Allemande Left / Star Thru
Touch 1/4 (右手の動作)	⇒ Swing Thru / Spin the Top

* ボディフロー (Body Flow) とは身体の流れ・身体の動きのことです。動作と動作の継ぎ目で、ダンサーの身体が動いている方向を崩さずに、スムーズに次の動作で動かしていくことです。ただし、同じ方向へ強く回り過ぎた場合、または偏る場合はフローが良いとは言えないので注意が必要です。

【良い例】 Right and Left Thru, Dixie Style to an Ocean Wave, Centers Trade

Right and Left Thru, Flutterwheel, Slide Thru

Right and Left Thru, Dixie Style to an Ocean Wave, Half Tag, Scoot Back

Swing Thru, Spin the Top, Right and Left Thru

Partner Trade, Reverse Flutterwheel

Dixie Style to an Ocean Wave, Half Tag, Scoot Back

【悪い例】 Four Ladies Chain, Heads Lead Right

Reverse Flutterwheel, Lead Right

Flutterwheel, Dixie Style to an Ocean Wave

Right and Left Thru, Lead Right

(From Boys Outside Right Hand Wave) Boys Run, Bend the Line

Spin the Top, Fan the Top ※Plus

Walk Around the Corner, See Saw Your Partner, Grand Right and Left

ボディフローの感じ方は、コーラーやダンサーで個人差があることを留意してください

コーラーは、ダンサーが気持ちよく踊れるフローを心がける必要があります

7. サイトコールで意図するフォーメーション (Formation) を作る

フォーメーションとは8人のダンサーで形成する隊形を言い、その8人の位置と向きにより構成される。その種類は末尾にある(別紙資料1)にあります。また“CALLERLAB Formation Pictograms”を確認してください。

なお、それらはCALLERLABのホームページやS協ホームページに掲載されています。

CALLERLAB (ホームページ)

トップページ ⇒ 下側にある Search に Formations を入力し Enter

⇒ Formations 10-12-14 を選択

日本スクエアダンス協会（ホームページ）

サイドメニュー⇒スクエアダンス/トピックス⇒その他のトピックス

⇒Sight And Module Resolution Systems 日本語版 上巻（第1～7章）を選択

- ◇サイトコールで次の表のA列、B列、C列、D列、E列、F列を選び、記載してあるフォーメーションを縦読みで順番に作っていき、最後はGet Outしましょう。ただし、ハンズワークやボディフローを犠牲にはいけません。なお、Get Outの際はフォーメーションを気にせず出来るだけ早く Allemande Left を行ってください。
(G列、H列は注意が必要です)

	A	B	C
1	14.Static Square	14.Static Square	14.Static Square
2	23.Eight Chain Thru	37.1/4 Tag	23.Eight Chain Thru
3	28.Parallel Waves	29.Parallel Two-Faced Lines	30.Right-Hand Columns
4	25.Double Pass Thru	22.Facing Lines	24.Trade By
5	22.Facing Lines	30.Right-Hand Columns	25.Double Pass Thru
6	Get Out	Get Out	Get Out

フォーメーション名の横に記載した番号は"CALLERLAB Formation Pictogram"に付された番号を記載

	D	E	F
1	14.Static Square	14.Static Square	14.Static Square
2	37.1/4 Tag	27.Lines Facing Out	23.Eight Chain Thru
3	28.Parallel Waves	28.Parallel waves	51.Tidal two-faced line
4	29.Parallel Two-Faced Lines	50.Tidal Wave	22.Facing Lines
5	22.Facing Lines	30.Right-Hand Columns	25.Double Pass Thru
6	Get Out	Get Out	Get Out

	G	H	I
1	14.Static Square	14.Static Square	14.Static Square
2	23.Eight Chain Thru	22.Facing Lines	23.Eight Chain Thru
3	33.Ends In Inverted Lines	34.Ends Out Inverted Lines	31.Left-Hand Columns
4	22.Facing Lines	22.Facing Lines	24.Trade By
5	Get Out	Get Out	Get Out

男女の位置を入れ替えてもフォーメーションは変わりません。8人の位置と向きで構成されるからです。自在にフォーメーションを操れることによりコールの幅は広がります。

8. サイトコールで意図するアレンジメント (Arrangement) にする

アレンジメント (Arrangement) を和訳すると「配置」とか「仕組み」のような意味です。スクエアダンス用語ではフォーメーション中での Boy, Girl の位置関係を言います。ノーマルカプル (Normal Couple) とは同じ方向を向いた Boy, Girl ひとりずつのカプルで、Girl が Boy の右側に立っている状態です。そこから Boy と Girl の位置を入れ替えるとハーフサッシュェイドカプル (Half Sashayed Couple) となります。セムジェンダーカプル (Same Gender Couple) とは、Boy 2人か Girl 2人かで構成されているカプルのことです。

別に添付した“Means & Pictograms of Selected Formation Arrangements”に示してあるように CALLERLAB は 26 のフォーメーションに対してアレンジメントの状態を示す数字を割り当てています。(別紙資料 2)

◇アレンジメントの数字の意味は下記のとおり

Arrangement-0 は、ノーマルカプルから成る

Arrangement-1/2 は、ハーフサッシュェイドカプルから成る

Arrangement-1 は、Boy のカプルを左側か外側に位置する

Arrangement-2 は、Girl のカプルを左側か外側に位置する

Arrangement-3 は、ノーマルカプルが左側か外側にいて、ハーフサッシュェイドカプルが右側か内側にいる

Arrangement-4 は、ハーフサッシュェイドカプルが左側か外側にいて、ノーマルカプルが右側か内側にいる

フェイスングラインのアレンジメント例

	0	1/2	1	2	3	4
Facing Lines						

コールにおいて男女の位置関係はとても重要です。自分が意図するアレンジメントへと自由に移行させることを習得してください。

9. 即座にシーケンス (Sequence) を確認する

シーケンス (Sequence) を和訳すると、「順序」や「ひと続きのもの」のような意味です。スクエアダンス用語では、ダンサーのホームポジションを示す番号の順番のことです。ループ状で反時計回りに 1 組, 2 組, 3 組, 4 組と並ぶものをインシーケンス (In Sequence) と呼ばれていて、時計方向に 1 組, 2 組, 3 組, 4 組と並ぶものをアウトオブシーケンス (Out of Sequence) と呼ばれています。

対称性を保つコレオグラフィー (Choreography) のもとで、男女の並び方は下記の 4 つの可能性があります。

- ① Boy が In Sequence で Girl も In Sequence
- ② Boy が Out of Sequence で Girl も Out of Sequence
- ③ Boy が In Sequence で Girl は Out of Sequence
- ④ Boy が Out of Sequence で Girl は In Sequence

シーケンス (Sequence) は、Boy 全員または Girl 全員を、ひとつのループに沿って目を走らせることによりシーケンスの状態を認識することが出来ます。男女とも In Sequence の状態にさせ Get Out することは言うまでもありません。ただし、タイダルウェイブ (Tidal Wave) のようにループを描けないフォーメーションでは例外となりますので注意が必要です。

10. リレーションシップ (Relationship) を活用したコール

リレーションシップ (Relationship) は和訳すると「関係」とか「関わり合い」のような意味です。スクエアダンス用語では、ある Boy が、ある場所で現在どの Girl を連れてスクエアの中にいるかを説明するものです。

Boy が連れてくる Girl は自分の①Partner, ②Opposite, ③Right-Hand Lady, ④Corner の 4 種類しかないので、コールの際は任意の一人 (例えば 1 組の男性) をキーマンにしたとき、キーマンが誰を連れてくるかを常に意識し、リレーションシップを認識しながらコールすることを心がけて自分のコールを常にコントロールしましょう。

■ 代表的なリレーションシップ

① パートナーライン

全員 Partner を連れた Line で、In Sequence

Ends は Corner と、Centers は Right-Hand Lady と向かい合っている

ゲットアウト例 : Slide Thru, Square Thru 3, Allemande Left



② コーナーライン

全員 Corner を連れた Line で、In Sequence

Ends は Opposite と、Centers は Partner と向かい合っている

Ends は自分の Line 上、ふたり置いた先に Partner がいる



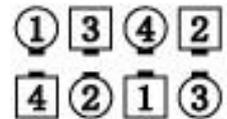
ゲットアウト例 : Square Thru 3, Allemande Left

③ オポジットライン

全員 Opposite を連れた Line で、In Sequence

Ends は Right-Hand Lady と、Centers は Corner と向かい合っている

全員 Partner は斜め前にいる



ゲットアウト例 : Square Thru 2, Trade By, Square Thru 3, Allemande Left

④ ライトハンドレディライン

全員 Right-Hand Lady を連れた Line で、In Sequence

Ends は Partner と、Centers は Opposite と向かい合っている

Centers は Partner と隣り合わせとなっている



ゲットアウト例 : Square Thru 4, Trade By, Allemande Left

コールをする際に、とにかくダンサーを動かしてゲットアウトする…そんな行き当たりばったりのコールをするのではなく、任意の一人（例えば 1 組の男性）をキーマンにし、キーマンが誰を連れているかを常に意識して、更に今のリレーションシップを認識しながらコールすることを心がけコールしましょう。常にコントロールすることが大切です。

■リレーションシップの応用

一つのモジュールを、設定と異なるリレーションシップから使うと、コール後の FASR の R が変わることになります（FAS は変わらない）。その性質を利用して、いくつかのゲットアウトモジュールを、設定と異なるリレーションシップから使う応用例について紹介します。

この方法によって、多くのモジュールが 4 倍に応用ができ、コールの幅が広がることを期待しています。

a. PL から AL のモジュールの応用例

・・・Touch 1/4, Circulate, Boys Run, Allemande Left

- ① RL からスタートするとパートナーと向い合うので、後に Pass Thru を追加して AL とする。
- ② OL からスタートするとライトハンドレディと向い合うので、後に Pass Thru, Trade By を追加して AL とする。
- ③ CL からスタートするとオポジットと向い合うので、後に Eight Chain 3 を追加して AL とする。

b. PL から RLG のモジュールの応用例

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

- ① CL からスタートし、後に Extend を追加し RLG とする。
- ② OL からスタートし、後に All 8 Circulate を追加し RLG とする。
- ③ RL からスタートし、後に All 8 Circulate 1&1/2 を追加して RLG とする。

c. CL から AL のモジュールの応用例

・・・Right and Thru, Dixie Style to an Ocean Wave, Boys Trade, Allemande Left

- ① PL からスタートし、後に Extend (Girls Circulate) を追加し AL とする。
- ② RL からスタートし、後に All 8 Circulate を追加し AL とする。
- ③ OL からスタートし、後に All 8 Circulate 1&1/2 を追加し AL とする。

リレーションシップを認識し、応用することにより自分のコールをコントロールできるようになります。

リレーションシップを活用したコールを心がけましょう。

11. サイトコールにモジュール (Module) を活用することが出来る

モジュール (Module) を和訳すると、基本単位や組み立てユニットなど、寸法や機能の単位を意味する言葉です。スクエアダンス用語では、ある 1 つの FASR から別の FASR へと動かし、1 つ以上から成る一連のコールという意味になります。コーラーが使っているモジュール (Module) で、著しく使用頻度の高いのがゲットインとゲットアウトのモジュールとされています。

◇ゲットインモジュール (Get In Module)

スタティックスクエア (Static Square) から既知の FASR へ動かす一連のコール。

この場合の FASR は Corner Box や Partner Line へ動かすモジュールが多く使われますが、他にも多くの FASR へのモジュールの可能性がります。

(Static Square から Get In の例)

- ① Heads Lead Right, Circle to a Line
- ② Heads Lead Right, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line
- ③ Heads Pass the Ocean, Center Girls Trade, Extend, Recycle, Slide Thru

◇ゲットアウトモジュール (Get Out Module)

この場合の FASR も、Corner Box や Partner Line が多く使われるが、他にも多くの FASR でモジュールが使われています。

(Partner Line から Get Out の例)

- ① Pass Thru, Bend the Line, Star Thru, Pass Thru, Allemande Left
- ② Touch 1/4, Circulate, Boys Run, Allemande Left
- ③ Slide Thru, Square Thru 3, Allemande Left
- ④ Pass the Ocean, Swing Thru, Recycle, Grand Right and Left

◇ゲットインモジュールとゲットアウトモジュールの実践

各自所有のコマ等を動かしてゲットインモジュールとゲットアウトモジュールを作ってください。移行する FASR は Corner Box, Partner Line どれでも構いません。動作数 5 個以内で、面白い動作や変わった動作のモジュールを作ってみましょう。ただし、ボディフローやハンズワークには細心の注意を

払ってください。さあ実践です。自分が使っている音楽を使って下記のようにコールしてください。

- ① ゲットインモジュール
- ② サイトコールで Get Out の FASR へ移行
- ③ ゲットアウトモジュール

常に FASR を確認しながらのコールで、つなぎ目の部分でダンサーを止めることなく、スムーズに動かすことが非常に大切です。

◇ゼロモジュール (Zero)

ゼロとは同じ FASR に始まり、同じ FASR に終わる一連のコールの事です。ゼロモジュールの中にも種類が有り、トゥルーゼロ、ジオグラフィカルゼロ、フラクショナルゼロなどが有ります。

1) ジオグラフィカルゼロ (Geographical Zero)

全てのダンサーが、モジュールの開始前と後で、同じ FASR で同じ場所になるモジュールの事です。

【Eight Chain Thru からのジオグラフィカルゼロ】

- * Right and Left Thru, Veer Left, Chain Down the Line, Star Thru
- * Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal
- * Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Reverse Flutterwheel, Star Thru

【Facing Line からのジオグラフィカルゼロ】

- * Pass the Ocean, Recycle & Sweep a Quarter
- * Pass the Ocean, Centers Trade, Swing Thru, Centers Run, Bend the Line
- * Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, First Couple Go Left, Next Couple Go Right

2) トゥルーゼロ (True Zero)

同じ FASR に始まり、同じ FASR に終わる一連のコールの事です。それが壁に対して回転している状態であってもトゥルーゼロと呼ばれます。その中で 180 度回転させるものはフリップフロップと呼ばれています。

【Eight Chain Thru からのトゥルーゼロ】 (Flip Flop)

- * Eight Chain 4
- * Slide Thru, Pass Thru, Tag the Line, leaders U-Turn Back
- * Relay the Deucey, Single Hinge & Roll, Box the Gnat

【Facing Line からのトゥルーゼロ】 (Flip Flop)

- * Pass Thru, Bend the Line, Pass Thru, Bend the Line
- * Pass Thru, Tag the Line, Face In, Box the Gnat, Right and Left Thru
- * Rollaway, Pass Thru, Tag the Line, Centers In, Cast Off 3/4

3) フラクショナルゼロ (Fractional zero)

トゥルーゼロとなるために2回もしくは、それ以上コールしなければならないようなモジュールのことです。
例えば 1/2 ゼロであれば、2回繰り返すことによりトゥルーゼロとなるのです。

【Facing Line からの 1/3 ゼロ】

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

【Eight chain Thru からの 1/2 ゼロ】

* Star Thru, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru,

* Touch 1/4, Scoot Back, Boys Run, Star Thru

【Parallel Waves からの 1/4 ゼロ】

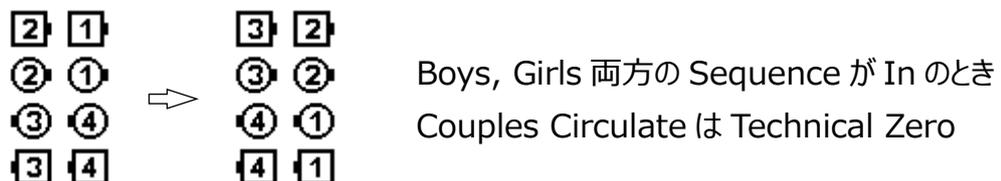
* Swing Thru, Ends Circulate

4) テクニカルゼロ (Technical zero)

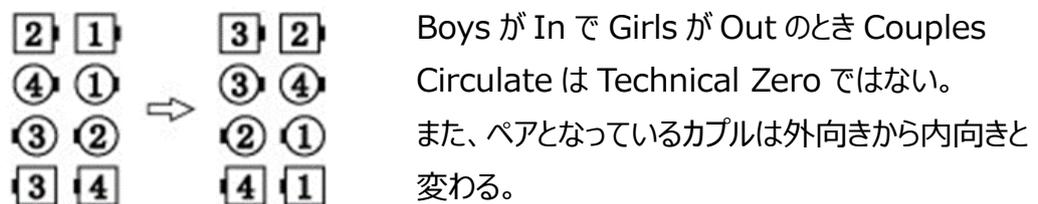
テクニカルゼロはモジュールを使う開始前と後で同じ FASR であり、Heads と Sides が入れ替わったものを言います。

例 1 : 平行な Two Faced Line からの Couples Circulate は Heads と Sides を入れ替えるのでテクニカルゼロとなります。

開始時の FASR がノーマルカプルで全員が In Sequence、全員自分の Partner と一緒にいて Heads が外を向いている場合、Couples Circulate をした後の FASR はまだノーマルカプル、全員 In Sequence、全員 Partner を連れている Two Faced Line という事に変わらないが、今は Sides が外を向いている。



今度は Sequence が男女で違っている場合を考えてみましょう。内側向きのカプルと外側向きのカプルでは、連れている相手が違う事になります。そういう状況で下記のように Couples Circulate すると FASR は変わってしまいます。

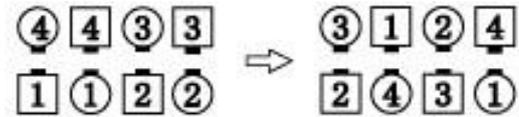


例 2 : ノーマルな Facing Line からの Square Thru, Trade By, Star Thru は、Boys, Girls の Sequence が違っているときに使えるテクニカルゼロです。

Boys が In で、Girls が Out のとき、下記のとおり結果が同じ FASR で終わるのでテクニカルゼロとなります。左側のカプルは Partner で右側のカプルは Opposite を連れている



Boys が In で Girls が In のとき、同様に Square Thru, Trade By, Star Thru は、結果は違った FASR となるため、テクニカルゼロではない。しかし、4 Ladies Chain 効果※がある事に注目したい。

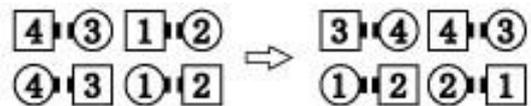


例 3 : Corner Box のような Boys, Girls の Sequence が同じノーマルな Eight Chain Thru から行う Swing Thru, Circulate, Centers Run, Wheel and Deal はテクニカルゼロである。

Boys, Girls ともに Sequence が In の状態ではテクニカルゼロとなる。



Boys の Sequence が Out で Girls の Sequence が In の状態はテクニカルゼロではない。しかし 4Ladies Chain 効果※がある事に注目したい。

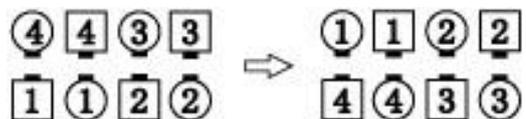


(※4 Ladies Chain 効果 = 4 Ladies Chain を行ったのと同じような結果のこと、シーケンスは同じ。イメージコールで言う、レディースチェーン効果のことではない。)

◇イクイバレント (Equivalent)

イクイバレントを和訳すると「均しい、同値、同じ」のような意味ですが、スクエアダンス用語では一連のコールで別のコールや別の一連のコールの代わりとなるものをイクイバレントといいます。ゼロと同様にイクイバレントにも、ジオグラフィカル、トゥルー、テクニカルなどのイクイバレントがあります。

【Right and Left Thru で考えてみると】



上記に示されるように、全員が In Sequence の Line から Out Of Sequence の Line に変える。従って Right and Left Thru には次の Equivalent が有ると言えます。

Flutterwheel, Reverse Flutterwheel → ジオグラフィカルイクイバレント

Box the Gnat, Pass Thru, Tag the Line Face In → トゥルーイクイバレント

Pass Thru, Bend the Line は全員が同じ Sequence のとき → テクニカルイクイバレント
一般的に使われているモジュールについて説明しましたが、その理論を知るだけでなく、Module の効果を知り、バリエーションを増やし、使いこなすことでコールの幅は広がります。さらにモジュールは見てコールするのでなく記憶することが、とても重要です。

12. サイトコールにおけるノーマライゼーション (Normalization) の理解と実践

ノーマライゼーション (Normalization) を和訳すると「標準化」とか「正常化」のような意味があります。スクエアダンスでは、BoyとGirlが最も一般的な位置になるよう Arrangement を変えるプロセスの事をいいます。

もし Formation が Facing Line, Two Faced Line, Eight Chain Thru のようにカプルのあるものなら Arrangement としてノーマルなカプル (左側に Boy、右側に Girl) を作るよう目指します。Wave であれば Centers に同性のダンサーがいるように目指すことです。

- ① Boy, Boy のカプルと Girl, Girl のカプルで向かい合っているもの → Star Thru を使う
- ② 向かい合ったハーフサッシェイドカプル → Touch 1/4, Boys Run を使う
- ③ 向かい合ったハーフサッシェイドカプルで Partner を変えたくない場合
→ Box the gnat を使う
- ④ BGGB の Right Hand Wave をノーマルな Facing Couple にする
→ Recycle
→ Swing Thru, Boys Run, Bend the Line
→ Hinge, Scoot Back, Boys Run
- ⑤ BGBG もしくは GBGB の Right Hand Waves を同性が Centers の Wave にする
→ Single Hinge
- ⑥ BBGG もしくは GGBB の Right Hand Waves を同性が Centers の Wave にする
→ Split Circulate
→ Single Hinge, Centers Trade, Single Hinge

その他、Double Pass Thru, Face In (Face Out/Face Left/Face Right) もノーマライゼーションの手段として非常に役に立ちます。また、Tag the Line も同様に使ってみると良いでしょう。

◇ ノーマライゼーション (Normalization) の実践

下記のアレンジメントから自分流のノーマライゼーションを行ってください

Arrangement-1/2



Arrangement-1



Arrangement-2



Arrangement-3



Arrangement-4



◇ ノーマライゼーションの回答例

Arrangement-1/2 → Box the Gnat

Arrangement-1 → Star Thru / Touch 1/4, Scoot Back

Arrangement-2 → Touch 1/4, Boys Run / Star Thru

Arrangement-3 → Touch 1/4, Circulate, Boys Run

Touch 1/4, Centers Trade, Boys Run

Arrangement-4 → Pass the Ocean, Boys Run / Swing Thru, Boys Run

13. スタンダードアプリケーションについて

スタンダードアプリケーション (Standard Application) は、経験の浅いダンサー等でもダンスを成功させ、満足感を得られるようにするため、それらの動作を開始する位置や隊形を決め、知識文書として蓄積したものです。また、スタンダードアプリケーションと相反して、拡張した考えに基づくものをエクステンディッドアプリケーション (Extended Application) といいます。

下記通り CALLER LAB ホームページでスタンダードアプリケーション (Standard Application) 資料が入手できます。また、S 協ホームページ「スクエアダンス トピックス」にも掲載していますので確認してください。

CALLERLAB

トップページ

⇒ 下側にある Search に「Standard Application」を入力し Enter

⇒ Basic/Mainstream Standard Applications (Japanese)を選択

⇒ VIEW もしくは DOWNLOAD を選択する

◇ スタンダードアプリケーションだけのコール例

* Heads Lead Right, Right and Left Thru, Veer Left, Couples Circulate, Centers Trade, Wheel and Deal, Square Thru 3, Allemande Left

* Heads Square Thru 4, Dosado, Eight Chain4, Right and Left Thru, Veer Left, Couples Circulate, Tag the Line Face Left, Couples Circulate, Boys Trade, Bend the Line, Slide Thru, Allemande Left

* Heads Square Thru 4, Touch 1/4, Scoot Back, Boys Run, Right and Left Thru, Dixie Style to an Ocean Wave, Centers Cross Run, Single Hinge, Girls Run, Ends Face In, Your Home!

◇ スタンダードアプリケーションでのコールを実践

実際に音源を使ってスタンダードアプリケーションでのコールを実践してみましょう。アレンジメントを常に意識しながらコールすると良いでしょう。

14. 適切なマイクの使い方

スクエアダンスのコールはマイクを通して行われます。マイクの取り扱いにも慣れる必要があります。マイクには指向性（マイクの感度が、音の入力されてくる方向によって異なる性質）があります。自分が使用するマイクの指向性を知っておきましょう。

一般的にボーカル用のマイクは、『単一指向性』で、特定の方向・範囲を捉える性質を持っています。この場合、特定の方向とは、マイクの正面、すなわちヘッドケースの中心になりますので、マイクの正面を自分の口の真正面に持ってくるようにしましょう。口とマイクの間隔は一般的に「握り拳が入る距離」と言われていますが、SD では声をダンサーに届けるのを優先すると近い方がベターです。ダイナミックマイクは近過ぎて悪いことはありませんが、近いほど低音を良く拾うようになる特性なども知っておくと良いと思います。共用のマイクではエチケットとして 5cm くらい離して使うのがベターでしょう。

マイクは、多種多様な種類があり、音質・デザイン・重量・価格など、自分に合ったマイクを見つけるようにしましょう。わからない場合は、所属するクラブのベテランコーラーや、その他経験豊富なコーラーに相談して購入を検討しましょう。また、マイクは消耗品でもありますので、使っていくうちに音質等その性能は劣化します。音の出具合が悪くなってきたと感じたら、迷わず買い換えましょう。

- * マイクの指向性を知る
- * デザインだけでなく、自分好みのマイクを見つける
- * 正しい位置でマイクを持ち、適切に使用する
- * マイクは消耗品

15. ボリュームコントロール等の高度なマイクワーク

スクエアダンスは、コーラーが「音楽演奏」にタイミングよく言葉を乗せてダンサーに指示を出し、その指示を聴きながらダンサーは踊ることになります。もし音楽演奏がコーラーの言葉をかき消す…もしくは演奏の音量でコーラーの声が聴きにくい場合、ダンスを楽しく踊る事は難しくなるでしょう。

コーラーが動作の指示を出すとき、演奏が小さくなったらダンサーは格段に聴き取り易くなるのは言うまでもありません。スクエアダンス用のマイクケーブルには殆どボリュームコントローラーが付いています。これを使ってコーラーは動作の指示を出す瞬間、左回転させ演奏を小さくすることが出来ます。指示を出すと同時にコントローラーを右回転させ演奏の音量を上げます。この時のコツは「動作の指示を出す直

前、躊躇せず一気に下げて、言い終わる直前、躊躇せず一気に上げる」感じ です。

日本では親指をコントローラーに添えて動かす人が殆どです。所属クラブのベテランコーラーや、アニバーサリー等のゲストコーラーのボリュームコントロールを真似してみましょう。指の動きが見える場所で、その人の真似をするのはとても良い練習になります。近寄り過ぎなどコーラーの視界に入って、コールの邪魔になることは絶対に避けてください。習得するには反復練習あるのみです！

16. スクエアダンス関係の組織や事業についての理解

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）がありますので、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

17. スクエアダンスに関する法令や規範について基本的知識

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。

このテキストの巻末に、それらを掲載しますので、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（別紙資料 3）
- ② S協が定めた、『倫理要項』を知り、理解する（別紙資料 4）

おわりに

以上、A5コース（コール実践）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行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。

パターセイイング

《Bow》

Bow to Your Partner, Bow to Your Corner

 Corners All

 Corner Too

 Corner of the Hall

 Corner Salute

Bow to Your Partner, Way Down Low, Face to the Corner Say "Hello"
 and Turn'em Bow to the Corner of the Hall

Bow to Your Partner Corner Salute, Circle Left Go Lickety-Scoot

《Courtesy》

Bow to Your Partner Corner Too, Wave to the Girl Across That Hall

 Wave to the Girl Across from You

《Circle Left》

All join Your Hands and Circle to the Left

Join All Your Hands and Circle to the Left

Join 16 Hands and Circle to the Left

Join Your Hands and, Make a Ring

 Make a Big Ring

 Circle Up Eight

Join Your Hands and Circle to the Left,

 Circle to the Left, Around You Go

 Around the Ring

 Go Around You Do

 Go Rickety-Scoot

 Like Rickety-Scoot

 With the Pretty Little Girl

All Join Hands and Circle to the South, Get a Little Moonshine in Your Mouth

All Join Hands and Circle Wide, Spread Right Out Like an Old Cow Hide

《Dosado》

Dosado, All the Way Round

 Once Around

 One Time

 Back-to-Back

Full Around
With Outside Pair

«Swing»

Swing Your Partner Round and Round High and Low
Swing the Girl on Heel and Toe

«Corner»

Find Your Corner
Look for the Corner
Get the Corner
There's Corner
Say "Hello" the Corner
Wham Bang
Guess Who

«Forward and Back»

Go Up to the Middle and, Come on Back
 Along Back
 Right Back
 With You (Right and Left Thru/Star Thru)
 Back You Reel (Pass Thru & Wheel and Deal)

Move In to the Middle and Come on Back
Walk In to the Middle and Come on Back
Jump to the Middle and Come on Back
Boogie to the Middle and Come on Back

«Right and Left Thru»

Right and Left Thru, Turn Your Girl
 Turn the Girl
 Turn a Little Girl
 and a Big Cheww-Cheww

«Lead Right Circle to a Line»

Heads Lead to the Right and Circle Four, Heads Men Break, Make a Line of Four
Sides Lead to the Right and Circle Up Four, Sides Men Break, Make a Line of Four

《Square Thru》

Square Thru and You Get Four Hands, Four Hands Around That Floor
Rock'n Roll In Around That Floor
Go All the Way Around, Count Get Four
Count Four Hands & When You're Thru
4 Hands Around In the Middle You Go

Square Thru, and You Count About Four
and You Gotta Get Four
In the Middle of the Floor
In the Middle of the Set
In the Middle of the Track

Square Thru In the Middle Diddle, Muddle Diddle, Middle Diddle, Tune of the Fiddle
to the Corner of the Ring and a Hot Dog Daddy Gone a Right and Left Thru For Me

《Box the Gnat》

Box the Gnat, Across from You
and Hang On Tight
Look'em In the Eyes

《Swing Thru》

Swing Thru, It's Two By Two
Come a Two By Two
Give Me Two By Two
Somehow
and the Rhythm of the Band

《Run》

Run Right / Run to the Right / Run to the Outside / Run Around That Girl
Boys Will Run / Let the Boys Run Right / Boys You Better Run Right
Boys Gonna Run Around the Honey

《Flutter wheel》

Flutterwheel Across / Flutterwheel One Time
Flutterwheel the More You Dance, Better You Feel
Flutter Say, "Hot Dog"
"All Right"
"OK"

“Hallelujah”

“Whoopie”

“Yacketey-Yak-Yak”

“Flutter Flutter, Peanuts Butter ... Wow !”

«Spin the top»

Spin the Top, That's What You Do

That's What You Gonna Do

Say Rocky Top

«Recycle»

Recycle, Pull'em On Around

Sickle, Like an Old Dill Pickle

Oh My Dear

«Allemande Left»

Allemande Left, With Your Left Hand

With a Big Left Hand

With the Corner of the Hall

«Grand Right & Left»

Partner Right and a Right and Left Grand

Honey By the Right and Right and Left Grand

Right Your Partner Right and Left Grand

Here We Go With a Right and Left Grand,

Right and Left Till Meet Your Maid

Right and Left Grand Get Around the Ring

Big Foot Up and a Little One Down

Hurry Up Boys and Don't Fool Around

Every Other Girl and Every Other Hand

Meet your Girl, Meet Your Date

Meet a Little Girl and Meet a Little Man

«Promenade»

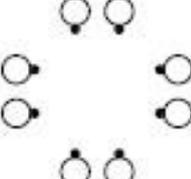
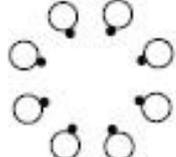
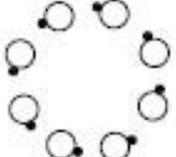
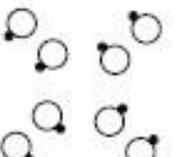
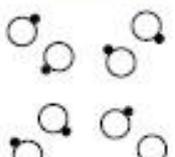
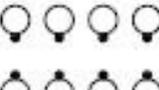
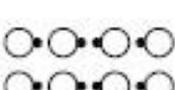
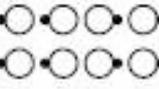
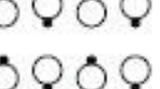
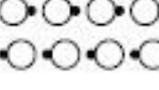
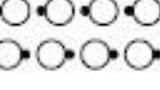
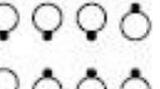
Meet Your Girl and Promenade, Lady and Promenade Eight

Look for the Girl and Promenade

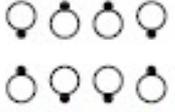
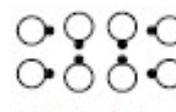
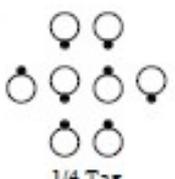
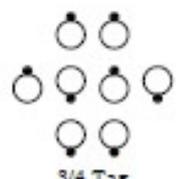
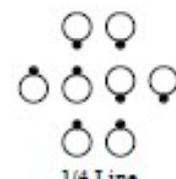
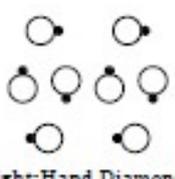
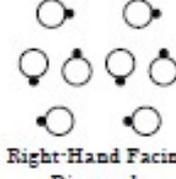
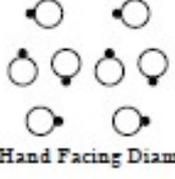
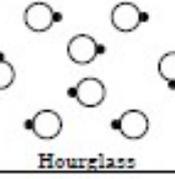
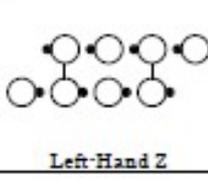
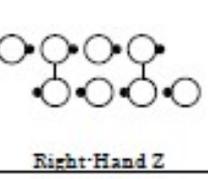
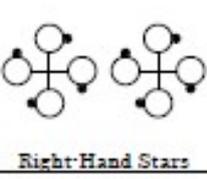
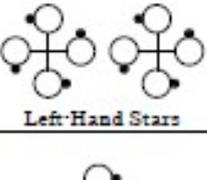
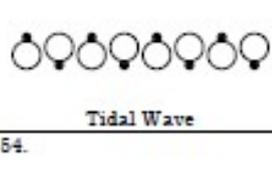
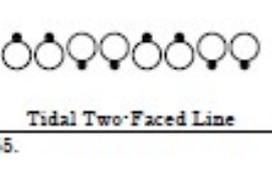
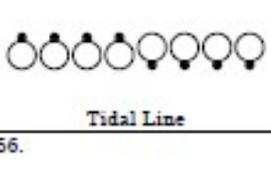
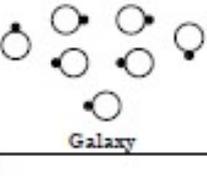
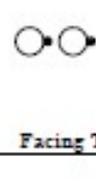
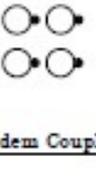
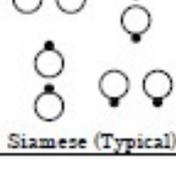
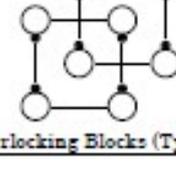
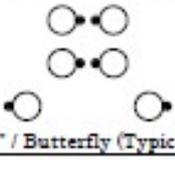
Take Her By the Hand and Promenade
Big Pig Rootin' Up the Little Tater Row
Chicken In the Bread Pan Pickin' Out Dough
Promenade Eight and Promenade All,
Promenade Eight to the Hole In the Wall

別紙資料 1 : Formations (CALLERLAB ホームページより)

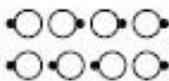
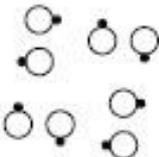
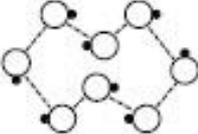
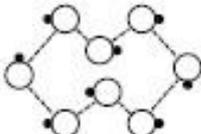
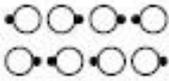
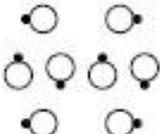
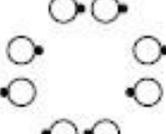
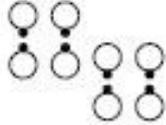
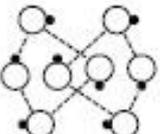
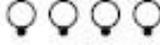
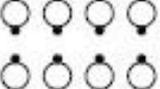
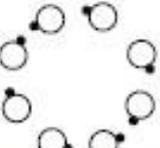
CALLERLAB Formation Pictograms (December 14, 2010)

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>	

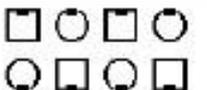
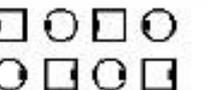
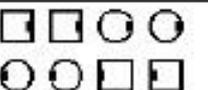
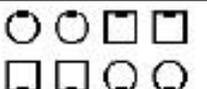
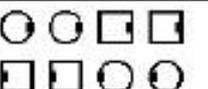
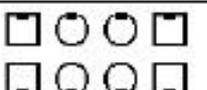
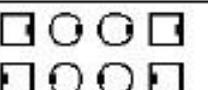
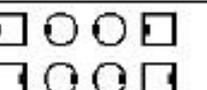
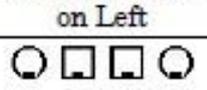
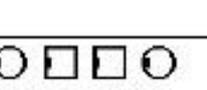
Change History since April 1980:

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.

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。

(⇒ “共益事業”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。

(⇒ 共益事業としての位置付けのためです。S協への加盟により共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が、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います。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、ご注意ください。

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 5：一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：A5 コースについての詳細

メインテーマ：コール実践

コース目的：

- ・受講生による自身のスキルの振り返り、見直しに基づく、弱点補強のポイントや強みの活かし方の発見、コーラーとしての視野拡大

コースのゴールイメージ：

- ・コール技術を適切に使い分け、タイミング良くコールできる
- ・自身のコールに対する弱点認識ができ、その克服へのアクションが取れる

コース選択の目安：

- ・A4 コースを修了し例会でサイトコールの経験がある、もしくは同等の水準にある

このコースで講習する項目

1. パターセイニング、2. シングリングコールの実践、3. 状況に応じたシングリングの選曲、
4. タイミングの良いスムーズなコール、5. 状況に応じたタイミングでコール、
6. ゲットアウトメソッドの理解と実践、7. サイトコールで意図するフォーメーションに移行、
8. サイトコールで意図するアレンジメントへ、9. 即座にシークエンスを確認、
10. リレーションシップを活用したコール、11. サイトコールにモジュールを活用、
12. サイトコールにおけるノーマライゼーションの理解と実践、
13. スタンダードアプリケーションでのコール、14. 適切なマイクの使い方
15. ボリュームコントロール等の高度なマイクワーク、16. SD 関係の組織、その事業について
17. SD に関する法令規範についての基本的知識

可能なら講習に加える項目（講師判断）：

- ・適切な声量、・正しい発声法、・聴き取りやすい発音、・カウンターラインを歌う、
- ・ハーモニーを付ける、・メンタルイメージコールの基礎、・キーパーソンをイメージでトレース
- ・アレマンドポジションの理解と実践、・イメージコールにおけるモジュール活用
- ・CRaMS（クラムス）の考えによる4ステーションの理解・サイトコールによるゲットアウトメソッド

※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：荒木義昭（S 協コーラーコーチ）
編集責任者：金子裕行（SD 小委員長）