

千葉県スクエアダンス連絡協議会
北部ブロック コーラー研修会資料

「サイトコールにおける GetOut の考え方」

2024年9月29日（日）

さくらスクエアーズ 小倉正雄

サイトコールにおける GetOut の手順はコーラーによって異なり、教える人によって違ってきます。今回の講習では私なりの GetOut の考え方をご紹介します。サイトコールを行っていて以下のようなことで困った経験があることと思います。

サイトコールでよくあること。

コーラー側の視点

- 覚えたつもりのキーカップルを忘れてしまう。
- キーセットがつぶれてしまう。
- 戻そうとした際に思った隊形にならず、GetOut できない。

ダンサー側の視点

- なかなか GetOut されず、同じような動作が何回も繰り返される。
- 何回もコーナーが来たのに Allemand Left がかからない。

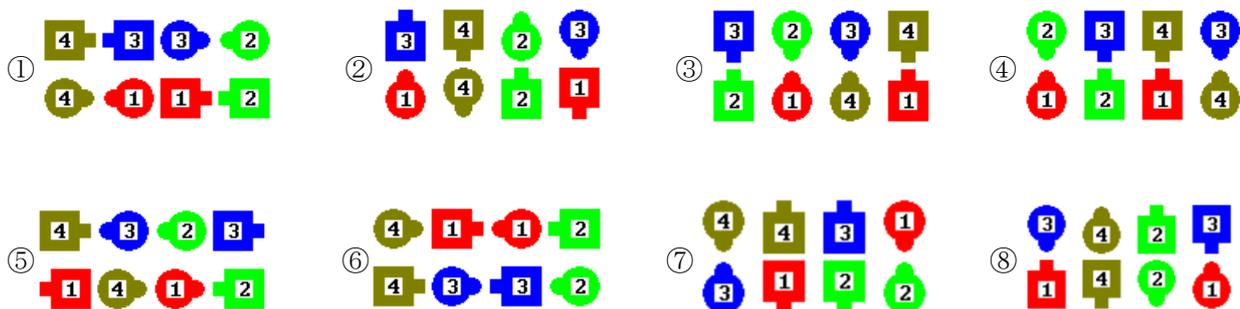
ベテランのコーラーでもキーカップルを忘れてたり、キーセットが壊れることはよくあることです。その際のリカバリーが可能かどうかはコーラーの技能と経験によります。

- 予備のキーセットを覚えておいて別のセットに切り替える。
- 壊れる前の状態からイメージコールに切り替えて GetOut する。
- キーカップルの 1 カップルにパートナーを持たせて外側に置き、Centers Square Thru ? で戻す

サイトコールでの GetOut を行うために行うこと

ノーマライジング（男子と女子が最も一般的な位置になるようにアレンジメントを変えるプロセス）

以下のフォーメーションをノーマライジングする方法を考える



Basic で実行するには？

Mainstream 実行するには？

サイトコールでの **GetOut** を行う手順の例

① キーセットの1組にパートナーを持たせたノーマルライン隊形にする。



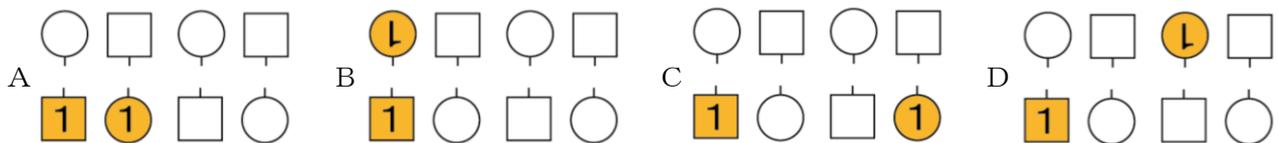
② 1組と4組を向かい合わせて男性のオーダーを IN Order にする。



③ 4組がパートナーを連れている場合は、**Star Thru, Square Thru 3**、パートナーでない場合は、**Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Square Thru 3**。

この手順での最大のポイントはキーセットの1組にパートナーを持たせたノーマルライン隊形を作る点にあります。例として以下の隊形から1組にパートナーを持たせたノーマルラインの作成方法を考えます。

1組の男性が左側にいるノーマルライン隊形を作成した場合、パートナーは以下の4つの位置のどれかにいることとなります。(女性は4人しかいないので)



A は既にパートナーを付けています。

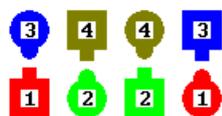
B は **Reverse Flutter Wheel** または **Right and Left Thru, Flutter Wheel** でAの隊形になります。

C は **Pass Thru, Bend the Line** を行うことでBと同じ隊形になります。

D は **Star Thru, Pass Thru, Trade By, Star Thru** でAと同様の隊形になります。

スムーズな **GetOut** を行うには、最短の手順で1組にパートナーを持たせたノーマルラインを作成できるかどうかポイントとなります。

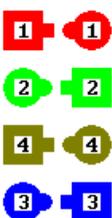
例として次のような隊形からの GetOut を考えます。この隊形はノーマルラインの横のカップルにパートナーがいるので、Cの隊形となります。



8: pass thru



9: bend the line



10: REVERSE flutter wheel



Bend the Line の後に Forward and Back を入れるとボディフローに無理がない。

11: pass thru



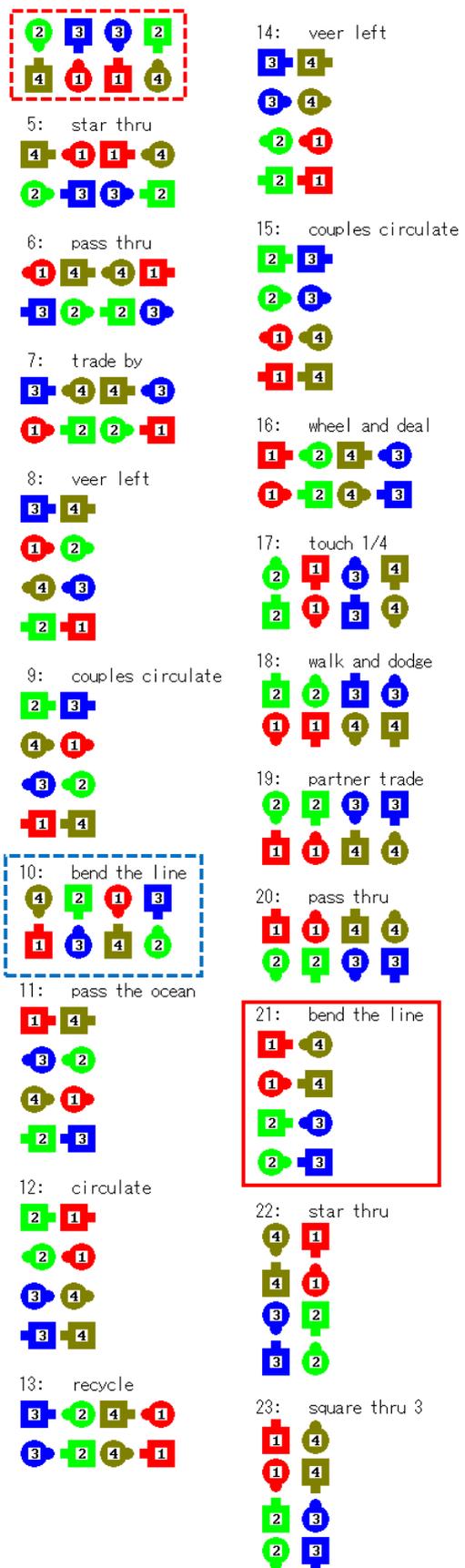
12: bend the line



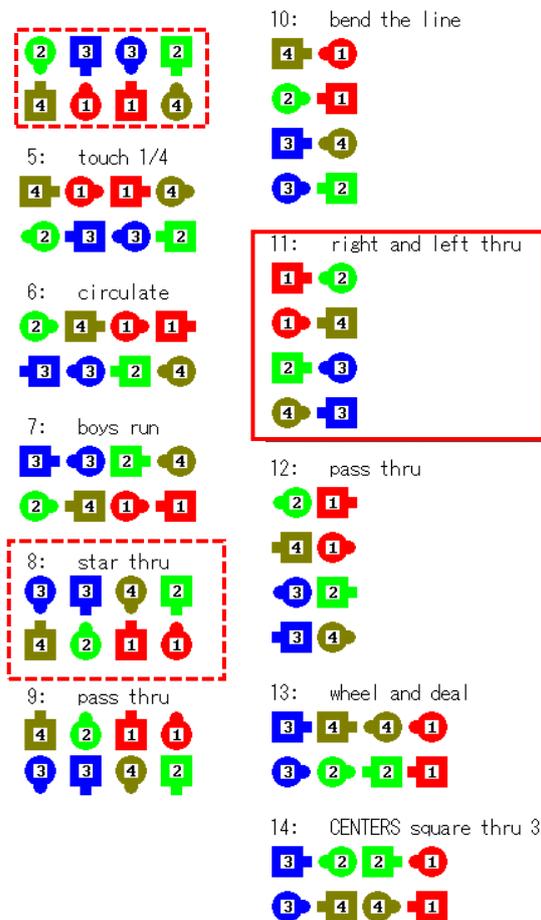
ここからの GetOut は4組がパートナーを連れているので、Star Thru, Square Thru 3 で GetOut できます。

実際にコールをしていると、冷静に隊形を理解できず、意味のないコールをしてしまう場合が多くみられます。サイトコールに慣れているコーラーでも次のようなコールをしてしまうことがあります。

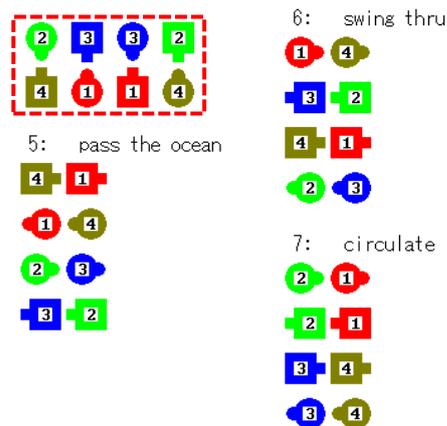
実際にありそうなコール例



1組にパートナーを持たせて GetOut する
パターン例としては、



最短の GetOut 例



男性が In Order のノーマルライン隊形

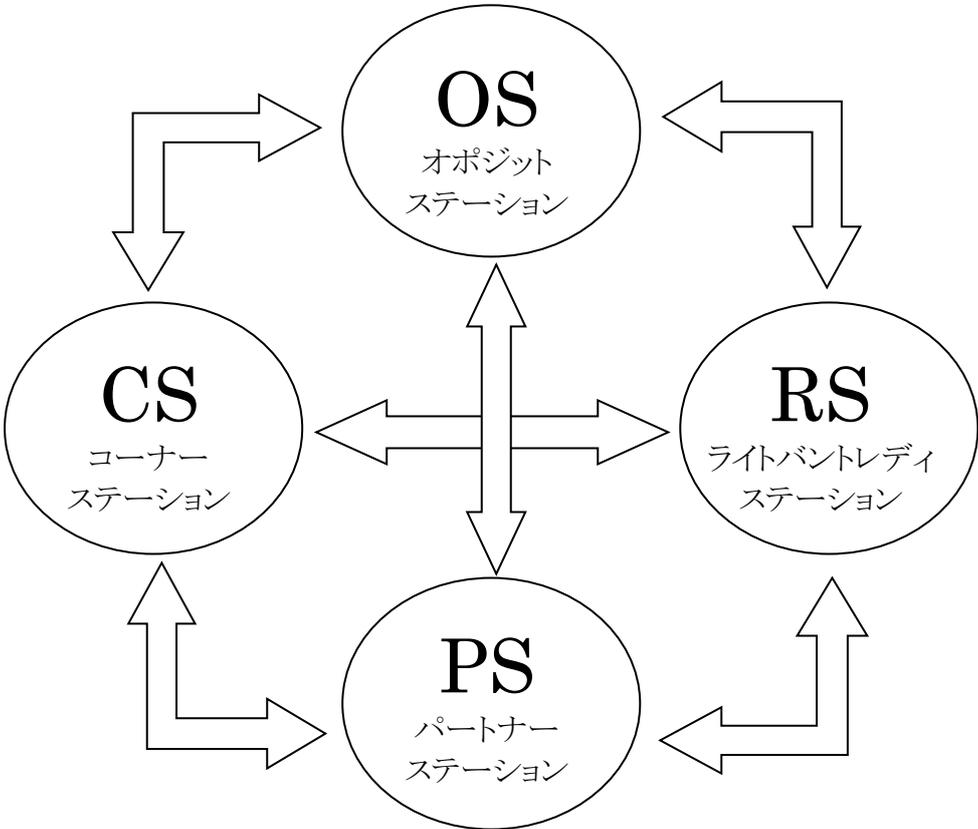
サイトコールでダンサーを楽しませるには、Get in で初期の隊形に移行し、Body でダンサーを楽しませる動作を行い、速やかに GetOut を行うのが好ましいとされています。

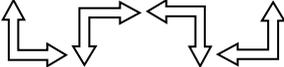
どんなに Body でダンサーを楽しませても GetOut までの間にダンサーを飽きさせてしまえば楽しさの余韻が消えてしまいます。

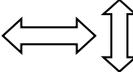
Body でダンサーを楽しませたら一気に GetOut まで持っていけるようにします。

ここまでで、1組にパートナーを持たせたラインの作成とその隊形からの GetOut を説明させていただきましたが、戻すための手数が多くなってしまいますので、どのライン隊形からも最短の手順で GetOut できれば、ダンサーをより楽しませることができるのではないのでしょうか。

ノーマルライン隊形からの GetOut については CRaMS の考え方（ステーションの概念）を応用します。各ステーションの関係は以下の図のようになります。



 **マジックモジュール**によるステーションの移動

 **アクロスザストリート**によるステーションの移動

マジックモジュールとは

隣り合ったステーションに移行するモジュールで4名ずつのグループから1人ずつが入れ替わる動作。

例：

PS のラインから

Touch 1/4, circulate, boys run

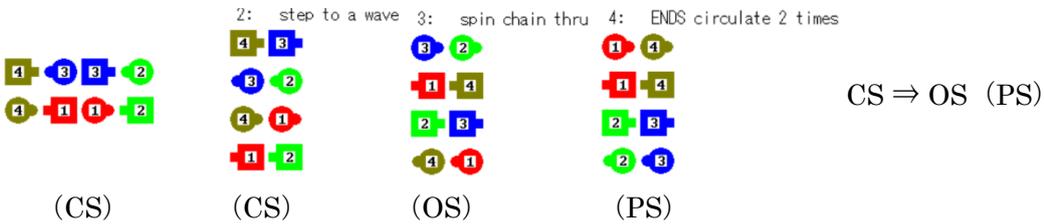


Corner box (CS) から

swing thru, ends circulate, centers trade



spin chain thru, (ends circulate 2 times)



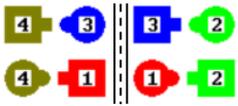
Very centers trade



Very centers trade

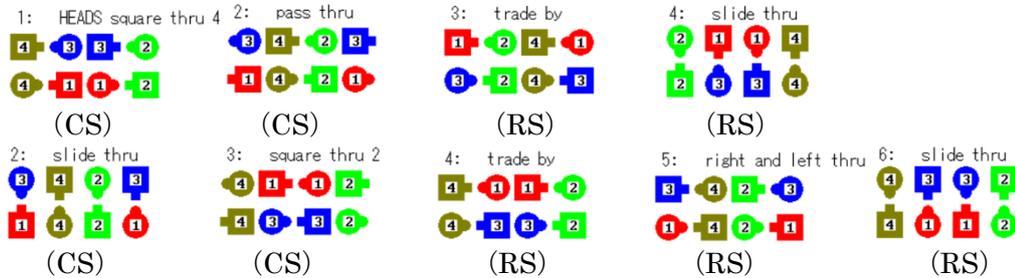


アクロスザストリート (ACROSS THE STREET)

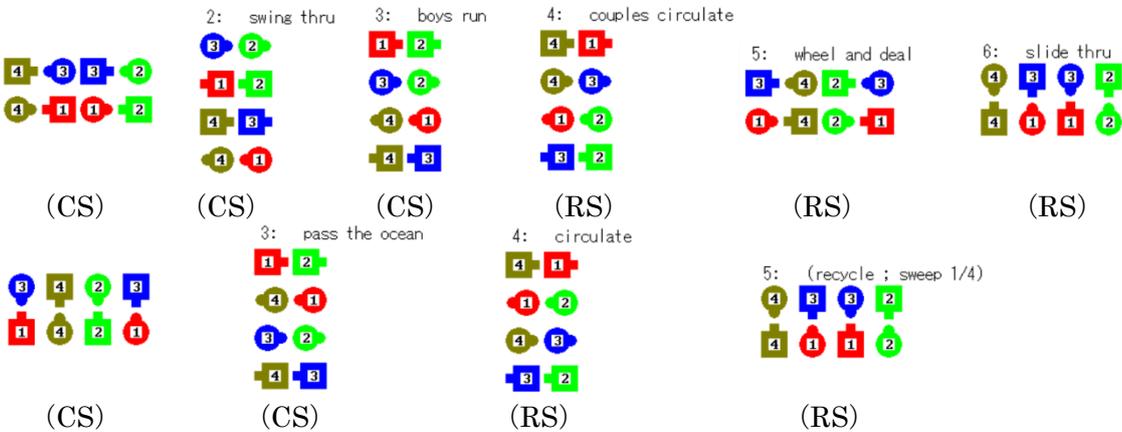


セットの中央の通りをカップルで横切る動作

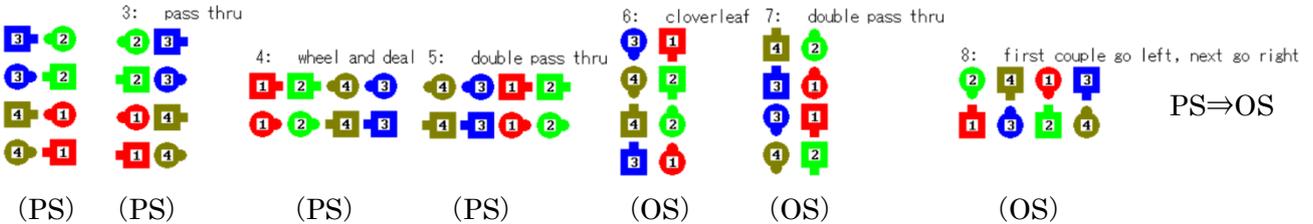
Trade by



Couples (All 8) circulate

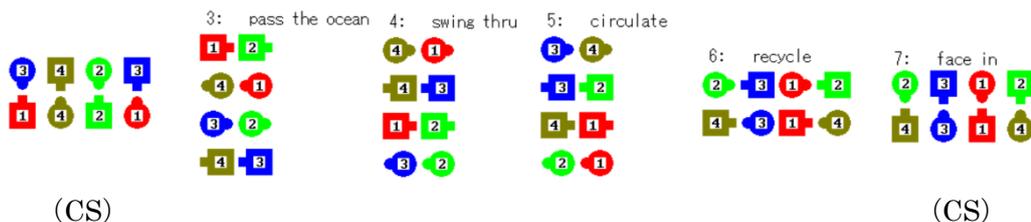


Cloverleaf



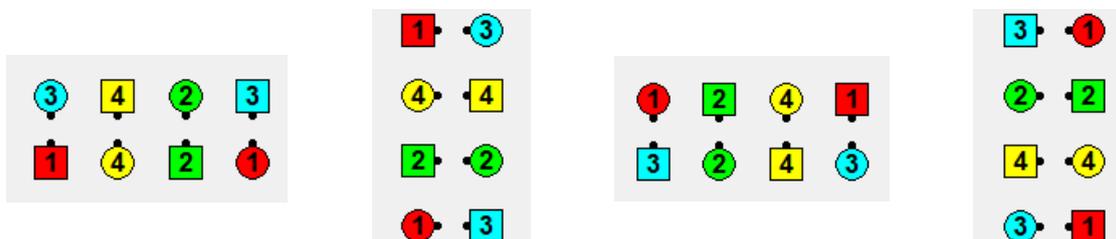
アクロスザストリート (ACROSS THE STREET) にならない場合

以下の動作のようにステーションの相手と通りを横切る場合、ステーションは移動しない。



ステップ1 (ノーマライゼーション)

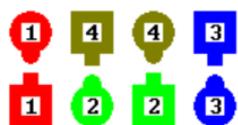
1組と4組が向い合ったノーマルのライン隊形にして、男性のオーダーを揃える。



男女のオーダーが揃ったノーマルライン隊形の例 (CS)



男女のオーダーが揃ったノーマルライン隊形の例 (PS)



男女のオーダーが揃ったノーマルライン隊形の例 (RS)



男女のオーダーが揃ったノーマルライン隊形の例 (OS)

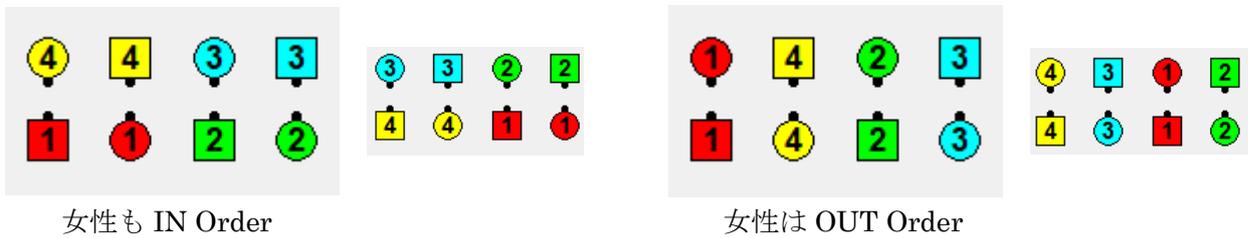
ステップ2 (ステーションの確認)

1組と4組の男性のパートナーの状態を確認する。

- ① 1カップルはパートナーであり、コーナーが4人の中にある。[コーナー・ステーション (CS)]

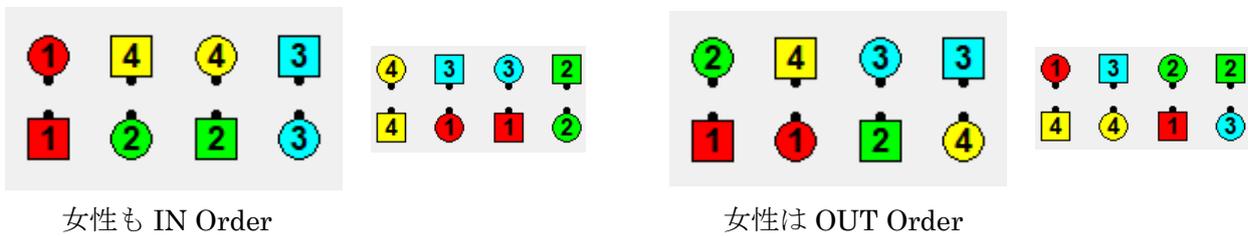


- ② 両方のカップルのパートナーがいる。 [パートナー・ステーション (PS)]

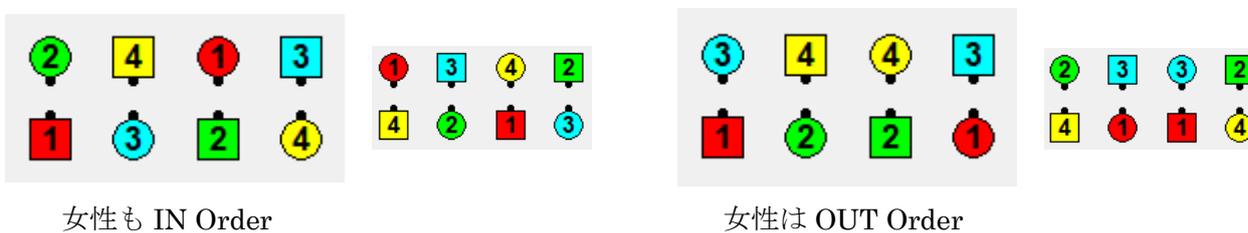


- ③ 1カップルはパートナーであるが、コーナーが4人の中にいない。

[ライトハンドレディ・ステーション (RS)]



- ④ 両方のカップルのパートナーがいない。 [オポジットレディ・ステーション (OS)]



男性のオーダーが揃ったノーモルライン隊形は上記のいずれかの隊形となります。

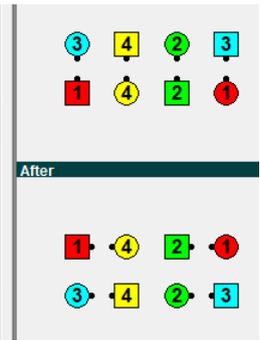
ステップ3 (ステーションに応じた GetOut を実行する)
 ステーションの判別方法について

① 1カップルはパートナーであり、コーナーが4人の中にいる。 → CS



女性も IN Order

1. HEADS square thru 4
2. slide thru
3. star thru
4. dive thru
5. CENTERS square thru 3
6. left allemande (at home)



Right and Left Thru, Slide Thru

Square Thru 3

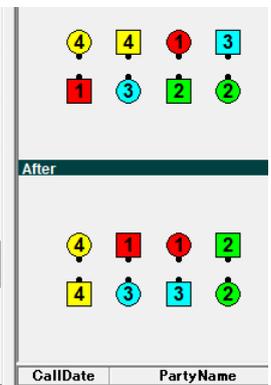
Touch 1/4, Girls Run, Pass Thru, R/LG

Reverse Flutter Wheel, Sweep 1/4 (Flutter Wheel, Sweep 1/4 は Body Flow が悪い singing は ok)



女性は OUT Order

1. HEADS square thru 4
2. swing thru
3. boys run
4. bend the line
5. right and left thru
6. flutter wheel
7. slide thru
8. left allemande (at home)



Pass the Ocean, Recycle (Ends Cross Fold)

Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run

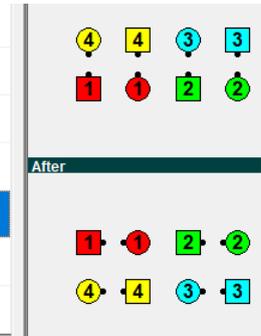
Touch 1/4, Split Circulate, Girls Run, R/LG

② 両方のカップルのパートナーがいる。 → P S



女性も IN Order

1. HEADS lead left
2. veer right
3. bend the line
4. right and left thru
5. star thru
6. square thru 3
7. left allemande (1/8 promenade)



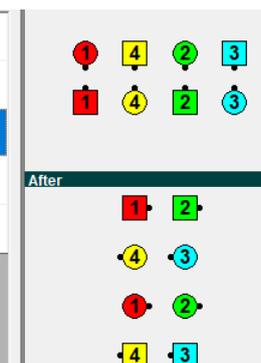
Touch 1/4, Boys Run (or Girls Run)

Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Left Swing Thru, Boys Cross Run (or Boys Cross Fold)



女性は OUT Order

1. HEADS lead left
2. slide thru
3. pass the ocean
4. swing thru
5. right and left grand (5/8 promenade)



Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Scoot Back, Boys Cross Run

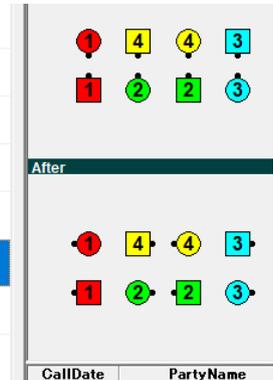
Dixie Style to a Wave, Swing Thru, Recycle

③ 1カップルはパートナーであるが、コーナーが4人の中にいない。 → R S



女性も IN Order

1. HEADS square thru 4
2. touch 1/4
3. circulate
4. boys run
5. right and left thru
6. square thru 4
7. trade by
8. left allemande (1/4 promenade)



Touch 1/4, Boys Run, Trade By

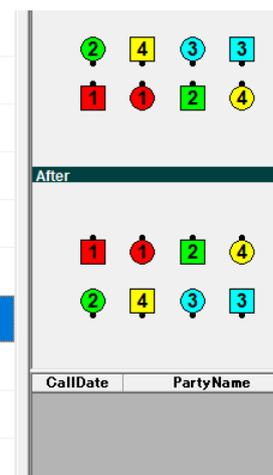
Star Thru, Square Thru 3, Trade By

Pass the Ocean, Girls Trade, Swing Thru, All 8 Circulate 1-1/2



女性は OUT Order

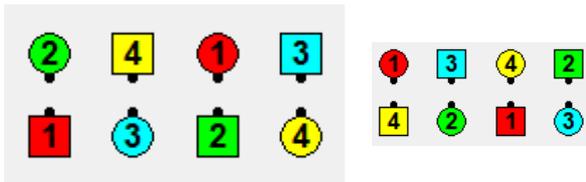
1. HEADS square thru 4
2. touch 1/4
3. circulate
4. hinge
5. girls trade
6. [recycle] and sweep 1/4
7. pass thru
8. wheel and deal
9. CENTERS square thru 3
10. left allemande (1/2 promenade)



Pass The Ocean, Swing Thru, All 8 Circulate 1-1/2

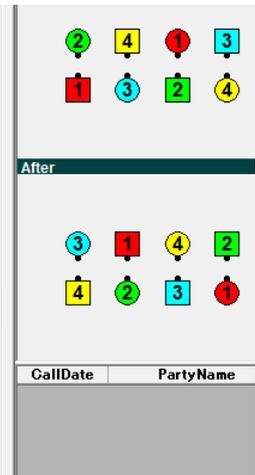
Pass The Ocean, Recycle, Dive Thru, Pass Thru

④ 両方のカップルのパートナーがいない。 → OS



女性も IN Order

1. HEADS lead left
2. touch 1/4
3. circulate
4. scoot back
5. walk and dodge
6. partner trade
7. right and left thru
8. slide thru
9. eight chain 3
10. left allemande (3/8 promenade)

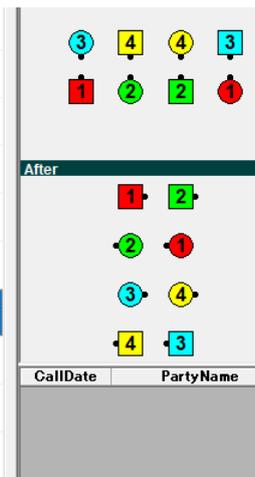


Right and Left Thru, Pass the Ocean, Scoot Back, Circulate



女性は OUT Order

1. HEADS lead left
2. touch 1/4
3. circulate
4. split circulate
5. walk and dodge
6. partner trade
7. pass the ocean
8. swing thru
9. circulate
10. right and left grand (3/8 promenade)



Pass the Ocean, Spin Chain Thru, Ends Circulate, Boys Trade

Pass Thru, Bend the Line, Spin the Top

Right and Left Thru, Spin the Top, Circulate

練習課題 1 (1組にパートナーを持たせる練習)

- ① ノーマルラインを作成する。
- ② 1組の男性と女性の位置を確認する。
- ③ 1組がパートナーを連れたノーマルラインを作成する。

練習課題 2 (基本の GetOut 手順を実践)

- ① サイトコールを行い、GetOut の指示が出たら直ぐに1組がパートナーを連れたノーマルラインを作成する。
- ② パートナーを連れた1組をラインの左側にして4組の男性のカップル (パートナーは誰でも OK) を1組と向かい合った位置 (男性の Order を揃える) のノーマルライン隊形にする。
- ③ 4組がパートナーかどうかを確認し、適切な GetOut を行う。

練習課題 3 (各ステーションの作成方法の理解)

- ① サイトコールで各ステーションと女性の Order の隊形を作成し、GetOut を行う。
全体を 20 ムーブメント以内で行えるように繰り返し練習する。
- 例 : PS 女性 Out Order → GetOut

練習課題 4 (マジックモジュールの活用を実践)

- ② サイトコールで指定された複数のステーションのノーマルラインを作成して、GetOut を行う。
全体を 20~25 ムーブメント以内で行えるように繰り返し練習する。
- 例 : PS 女性 Out Order → RS 女性 In Order → GetOut

以上の課題でダンサーを止めず、ボディフローよくコールできることを目標にする。

余談 (コーラーが患う病)

- 難しい動作が楽しいと思う (自分が楽しいと思った動作は全員が楽しめる)
- 難解なコールができるコーラーが上手いコーラーである
- 少ないムーブメントでは楽しいコールはできない
- 踊れないダンサーがいるセットは無視する
- 準備してきたコレオは全てコールする