

Précis de Révision A2 (version complète)

Single Wheel

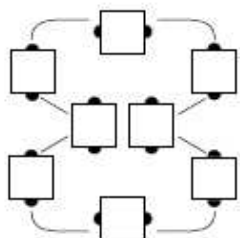
Ce call se fait à deux et correspond à un Hinge and Roll.

NB. Si les deux danseurs regardent dans la même direction, le Hinge est un Partner Hinge.

Il est également possible de comprendre Single Wheel comme un Wheel And Deal où chaque danseur joue le rôle d'un couple, d'où le nom.

Hourglass Circulate

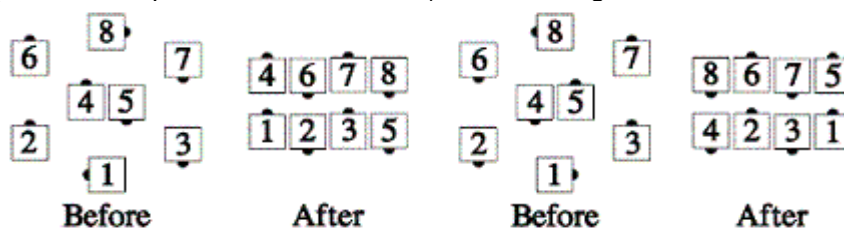
Chaque danseur avance d'une position dans la formation du Hourglass (« sablier »).



NB. Les Ends (dans la Box) deviennent des Centers (dans le Diamond) et vice versa. Tous les danseurs ont la même épaule tournée vers le centre du square.

Flip The Hourglass

Les Ends (= les danseurs dans la Box extérieure) font un Run vers le centre (identique au « Flip » de Flip The Diamond), pendant que les autres (les Centers qui forment un Diamond) font un Hourglass Circulate.



Cut The Hourglass

Les Ends (dans la Box extérieure) glissent latéralement vers le centre, puis font un Trade, pendant que les autres (dans le Diamond du centre) font un Hourglass Circulate.

C'est exactement le même principe que dans Cut the Diamond, sauf qu'il s'agit d'un Hourglass.

Slip : Centers Trade.

Slide : Les Centers et Ends adjacents glissent latéralement « nez à nez ».

Swing : Les Centers et Ends adjacents font un Trade.

Slither : Les Centers glissent latéralement « nez à nez ».

Scout And Weave

a) A partir d'une formation de Box Circulate:

Tout se déroule comme un Scout Back, suivi d'un Quarter Thru (qui correspond à la partie « Weave »).

Attention : Si le Scout Back a été exécuté avec l'avant-bras gauche, il faut faire un Left Quarter Thru.

Pour aider et pour montrer l'alternance des mains/bras utilisés au centre, le caller peut dire : « Scout with the Right, Weave with the Left » ou bien « Scout with the Left, Weave with the Right »..



Début

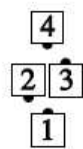
Après Scout Back

Fin

b) A partir d'une formation de Quarter Tag :

Extend, puis Trade, puis Quarter Thru.

Attention, comme dans a), si le Trade a été exécuté avec la main gauche, il faut faire un Left Quarter Thru. L'alternance gauche/droite ou bien droite/gauche se fait donc comme en a).



Début



Après le Trade



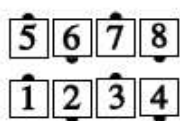
Fin

In Roll Circulate

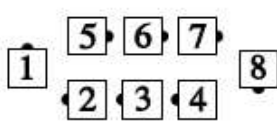
Les danseur End en bout de Line ou Wave qui regarde vers l'intérieur du square fait un Circulate, pendant que les autres danseurs se tournent en direction de la place libérée dans leur Line ou Wave, avancent d'un pas, puis tournent à nouveau d'un quart de tour, exécutant ainsi un Run ou « Flip » en direction de la place laissée vacante.

Pour se signaler aux autres, le danseur qui circule s'écrie « In ! » ou bien « Me ! » tout en avançant.

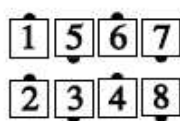
Voici quelques cas de figure :



Before

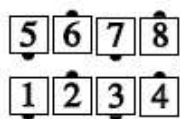


Half way

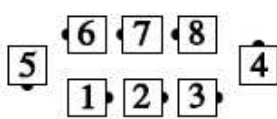


After

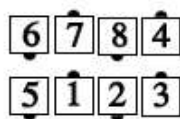
« Before » = Avant
« Half Way » = A mi-parcours
« After » = Après



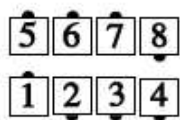
Before



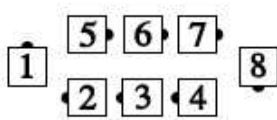
Half way



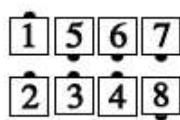
After



Before



Half way



After

N.B . Ce call peut, dans de rares cas, être fractionné en deux. Les dessins du milieu (« Half Way ») correspondent donc à un « In Roll Circulate Half ».

Split Square Chain Thru

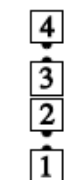
Les danseurs qui commencent (désignés ou bien les seuls à se faire face) font un **Right Pull-By**, suivi d'un **Quarter In** en direction de leur formation de quatre danseurs (donc à partir d'un Static Square il faut tourner le dos à son partenaire !). Ensuite, tout le monde continue comme dans un Square Chain Thru : **Left Swing Thru** et **Left Turn Thru**.

Pour mémoire : Lors d'un Left Split Square Chain Thru, on commence par un Left Pull-By ... Quarter In, puis tous : Swing Thru ... Turn Thru.

Pass and Roll

Se fait en Columns (voir plus bas « Before »). En décomposant, **tous** font un **Pass Thru** pour tout le monde, puis les **Centers Turn Thru**, pendant que les **Ends U Turn Back vers la droite**, puis **tous Pass Thru** et **Centers Pass Thru**, **Ends Right Roll** (= U Turn Back vers la droite avec un Extend pour faire une Mini-Wave avec le danseurs qui se trouve juste derrière).

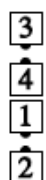
Pour résumer : Toujours Pass Thru quand c'est possible, sauf après le premier Pass Thru (Centers Turn Thru), et toujours Right Roll (ou U Turn Back vers la droite) quand on arrive au bout de la Column.



Before



After
Pass Thru



After Turn Thru
& Right Roll



After
Pass Thru



After

Transfer and...

Comme un Transfer the Column, notamment pour les danseurs #1 et #2 de la Column, qui finiront en tant que couples faisant face vers l'intérieur du square. **Les danseurs #3 et #4 de la Column font leur Circulate**, comme dans Transfer the Column, **mais s'arrêtent là pour faire le call qui vient après « Transfer and... »**.

Ainsi, on peut dire que Transfer the Column correspond à *Transfer and Cast Off Three Quarters ... Extend*.

Exemples courants : *Transfer and Follow Your Neighbor*, *Transfer and Quarter Thru*, *Transfer and Walk and Dodge*, etc.

Transfer and Quarter Thru:



Remake the Thar, Remake, Grand Remake

Toujours le même principe : Faire des Trades $\frac{1}{4}$ Right, $\frac{1}{2}$ Left, $\frac{3}{4}$ Right.

Avec Remake, on termine toujours dans le même type de formation qu'avec laquelle on a commencé.

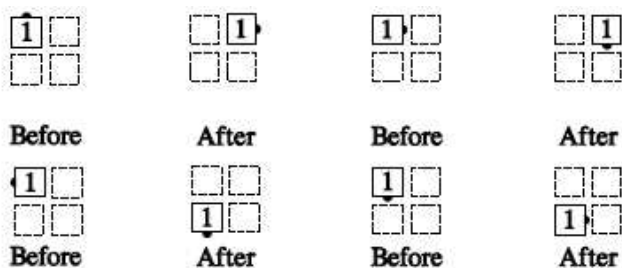
Par nécessité, **Remake the Thar se fait à huit danseurs**, on passant par un Alamo Ring après le premier $\frac{1}{4}$.

Par contre, **tous les Remake se font**, par définition à **quatre danseurs** (un peu comme Swing Thru se fait toujours à quatre), alors que **Grand Remake se fait à huit danseurs** (comme Grand Swing Thru ou Grand Follow Your Neighbor se font à huit).

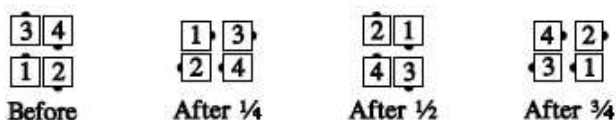
N.B. Left Remake ou Left Grand Remake: $\frac{1}{4}$ Left, $\frac{1}{2}$ Right, $\frac{3}{4}$ Left.

Split Counter Rotate / Box Counter Rotate

Se fait à quatre dans une Box. Chaque danseur avance comme s'il tournait autour du centre de la Box (d'où l'idée de « rotation », voir le diagramme ci-dessous). A défaut, on tourne $\frac{1}{4}$ (=90°). En A2, la plupart du temps, la rotation se fait en Mini-Wave et on garde la prise de main avec son Partner.

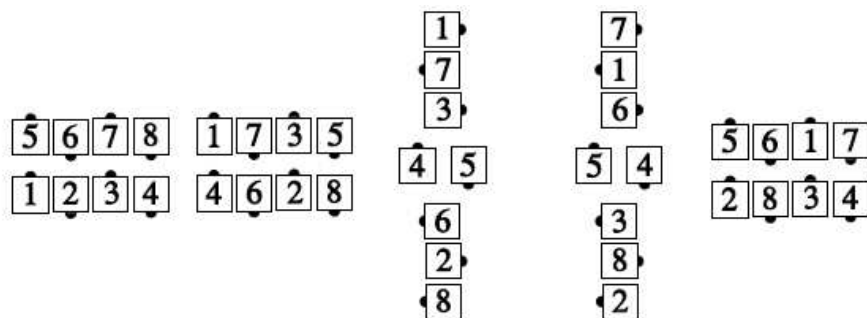


Box Counter Rotate Three Quarters:



Motivate

Se compose de : **All Eight Circulate**, puis **Centers Cast Off Three Quarters**, pendant que **Ends Circulate** $\frac{1}{2}$ (les Ends font donc en tout un Circulate $1 \frac{1}{2}$). Au centre, on forme un Star et on dit « I see a Star ». Tout le monde fait un **Trade** (dans le Star, cela correspond à un Turn the Star $\frac{1}{2}$, on tourne donc le Star de 180°). Puis, comme à la fin de Chain Reaction, ceux qui se rencontrent (« those who meet ») **Cast Off Three Quarters** et les autres avancent pour se mettre au bout de la Wave (« **Ends move up** »).



N.B. Le plus difficile est de trouver le Star au milieu. Pour cela, les Circulate doivent être exécutés avec précision.

Début Après Circulate Après Cast Off $\frac{3}{4}$ et Circulate $\frac{1}{2}$ Après Trade (=Star $\frac{1}{2}$) Fin

All Four Couples / All Eight (1)

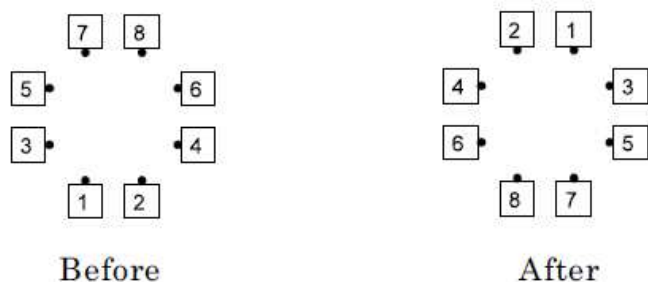
Ceci n'est pas un Call, mais un concept qui s'applique à une multitude de Calls.

Se fait a priori toujours en Cercle ou Squared Sets (Thar, Alamo Ring, Squared Set et ses variantes).

Le principe est que l'on travaille **uniquement avec les danseurs qui se trouvent de l'autre côté du square (« ceux d'en face »)**, comme s'il n'y avait que 4 personnes (deux de chaque côté) sans tenir compte des danseurs qui se trouvent sur les côtés (deux à gauche et deux à droite).

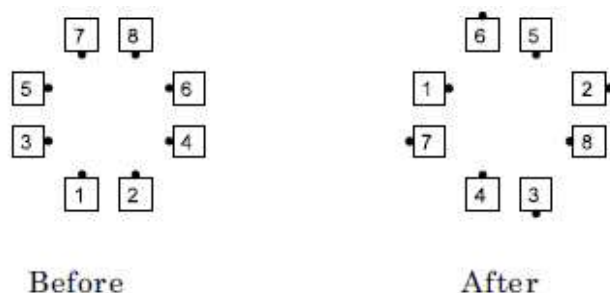
Pour ce faire, l'on a deux possibilités. Ou bien on passe par les côtés (« All Four Couples »), ou bien on passe par le milieu (« All Eight ») du square. En passant par le milieu, on utilise des Stars pour éviter la collision, et en passant par les côtés, on alterne les dépassements épaule droite/épaule gauche, sans qu'il y ait de règle absolu (!). Il s'agit surtout de s'éviter, le bon sens, ainsi que body flow dictant l'épaule à utiliser pour se croiser avec « ceux des côtés ».

Exemple : All Four Couples *Right and Left Thru*



On se tourne vers son Corner pour passer par les côtés. On « ignore » son Corner en le croisant par l'épaule droite, puis on fait un **Right Hand Pull By** avec le danseur « d'en face », croise le prochain danseur par l'épaule gauche en l'« ignorant » (encore quelqu'un « des côtés ») pour finir par un **Courtesy Turn** avec le Partner du début.

Exemple : All Four Couples *Touch a Quarter*



On se tourne vers son Corner pour passer par les côtés. On « ignore » son Corner en le croisant par l'épaule droite, puis on fait un **Touch a Quarter** avec le danseur « d'en face ».

Switch the Wave

A partir d'une Wave : **Centers Run** pendant que les **Ends Cross Run**. Se termine en Two Faced Lines.

N.B. Tous les calls qui commencent par "Switch ..." demandent que les Centers Run.

Trade Circulate

a. A partir de Waves : Même chose que Cross Over Circulate (« point or peak » voir A1)

b. A partir de Two Faced Lines (chacun regarde dans le même sens que son partenaire) : Les **Leaders (=Outfacers)** qui regardent vers l'extérieur font un **Partner Trade**, pendant que les **Trailers (=Infacers)** qui regardent vers l'intérieur font un **Pass Thru en diagonale** en se croisant par l'épaule droite.

L'effet sonore est « **Ding ding** » que les danseurs (et parfois le caller) disent pour signaler qu'il s'agit bien de la deuxième version du Trade Circulate (Two Faced Lines) et non de la première (Waves).

Scout Chain Thru

A partir de Waves : Les **Leaders** (qui regardent vers l'extérieur) font un **Run** (comme dans un Scoot Back), pendant que les **Trailers** (qui regardent vers l'intérieur) font **Extend ... Swing ... Slip ... Swing ... Extend**.

Les Leaders terminent donc le mouvement bien avant les Trailers et tapent dans la main pour les encourager, parfois en scandant "Work, work, work" (ou bien "shop, shop, shop" quand les filles sont à l'intérieur!).

Pour s'aider à distinguer les nombreux calls dont les noms ressemblent, on peut dire qu'un Scout Chain Thru commence un peu comme un Scoot Back (Leaders Run, Trailers Extend and Trade, etc.), alors qu'un Square Chain Thru commence par un Right Hand Pull By et Face Partner à l'instar d'un Square Thru.

(Facing) Recycle

A partir de couples se faisant face. Le Recycle du programme Mainstream se fait toujours à partir de Waves. A partir de couples se faisant face, les **Beaus** de chaque couple font un pas en avant, puis exécutent un **U Turn Back en se détournant l'un de l'autre** (donc vers leur droite) pour former une Left Hand Mini Wave. Pendant ce temps, les **Belles** font un **Veer Left** pour se mettre aux bouts pour former une **Right Hand Wave** par laquelle le mouvement se termine.
N.B. Le caller ne dira pas toujours « Facing Recycle », mais simplement « Recycle » et s'est aux danseurs de savoir de quel Recycle il s'agit, sachant que cela n'est pas un réel problème tant les formations de départ sont différentes.

Out Roll Circulate

Même principe que le In Roll Circulate (vph), sauf que ce sont les **danseurs Ends Leaders** (qui regardent donc vers l'extérieur), les « Outfacers », qui font un **Circulate**, pendant que **les autres font un « Flip » ou Run en direction de la place qui se libère**. Les danseurs qui font un Circulate disent « Out ! » à voix haute pour signaler aux autres dans quelle direction ils doivent faire leur Run/Flip.

Contrairement au In Roll Circulate, personne ne change de Line/Wave.

Comme le In Roll Circulate, ce mouvement peut être fractionné en deux (« Out Roll Circulate (Once and a half) »). C'est très rare, mais il faut alors exécuter la moitié du mouvement (Half Circulate ou Half Run).

Pass and Roll Your Neighbor

Il s'agit d'une extension du call Pass and Roll, la différence étant qu'à partir du deuxième Pass Thru, tout le monde exécute un Follow Your Neighbor.

Ainsi, **tous** font un **Pass Thru**, puis les **Centers Turn Thru**, pendant que les **Ends U Turn Back vers la droite**, puis **tous Follow Your Neighbor**.

N.B. Les danseurs qui font le Turn Thru ne sont pas les mêmes que ceux qui font le Cast Off Three Quarters du Follow Your Neighbor.

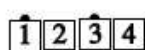
All Four Couples / All Eight (2)

Il existe une règle importante pour ce concept. **Si des danseurs se trouvent dans une place qui correspond à une position du Squared Set** (position de départ de la danse), **il est impératif que la direction de regard corresponde à celle de la position (Head ou Side)**: Les danseurs en position de Sides doivent regarder les murs des Sides, les danseurs en position de Heads doivent regarder les murs des Heads.

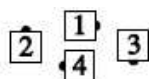
Si, à la fin d'un mouvement (ou d'une partie du mouvement), des danseurs se trouvent dans une position qui est en infraction par rapport à cette règle, **ils doivent ajuster leur position en avançant ou en reculant**, et sans tourner, pour rejoindre la position correcte (Head ou Side) la plus proche. Si des danseurs doivent reculer, ils disent « bip, bip » à voix haute, à l'instar d'un engin qui prévient qu'il est en train de reculer.

Switch to a Diamond

A partir de Waves. « Switch » implique que les **Centers** font un **Run**. Les **Ends** font un **Diamond Circulate**.



Before



After

Spin the Windmill (“faites tourner le Moulin à vent”)

Les **Centers** font **Swing, Slip, Cast Off ¾**, pendant que les **Ends se tournent dans la direction indiquée** (Left, Right, In, Out, Ahead ou As You Are), **puis font Circulate Twice** (deux positions).

« Spin the Windmill Ahead » (ou As You Are) implique que les Ends ne tournent pas, mais partent de leur position actuelle. Exemple le plus courant : « Spin the Windmill Right ».

N.B. Si les Centers sont en couples se faisant face, ils se mettent en une Right Hand Wave avant d'exécuter le Swing. Ainsi, le call « Left Spin the Windmill » demande aux couples Centers de se mettre en une Left Hand Wave avant de faire le Swing.

Zig et Zag

Zig signifie Face Right et Zag signifie Face Left.

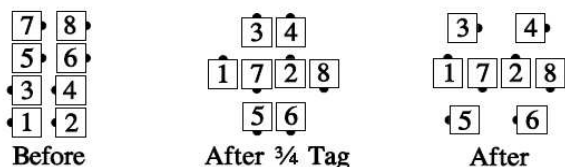
Deux commandes Zig/Zag données à la suite implique que les Leaders exécutent la première et les Trailers la seconde(!). Ainsi :

« **Zig Zag** » signifie **Leaders Face Right et Trailers Face Left**

« **Zag Zig** » signifie **Leaders Face Left et Trailers Face Right.**

Il existe aussi « Zig Zig » ou « Zag Zag » au quel cas tous les danseurs tournent dans la même direction.

Par contre, une seule commande, par exemple « Zig », implique que seuls les Leaders exécutent le Face Right, comme dans l'exemple ci-dessous : « **¾ Tag the Line ... Zig** » : Seuls les Ends (=Leaders) font Face Right.



« Zig Zag » et « Zag Zig » sont des calls notoirement difficile, car il n'est pas évident de déterminer de façon immédiate si l'on est Leader ou Trailer. Pour s'en sortir, il est bon de savoir qu'à la suite de « Zig Zag » les danseurs formeront forcément une Right-Hand Wave ou Mini-Wave, et qu'après « Zag Zig » les danseurs formeront forcément une Left-Hand Wave ou Mini-Wave.

Avec un peu d'expérience, il est donc possible de trouver très rapidement la personne avec laquelle on doit former la Mini-Wave correcte en dirigeant sa main droite (dans le cas de « Zig Zag ») ou bien sa main gauche (dans le cas de « Zag Zig ») en direction du danseur avec lequel on forme le Tandem.

Mini-Busy

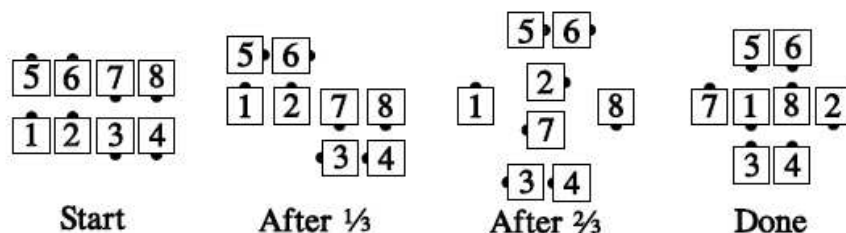
A partir de Two Faced Lines.

Les **Outfacers** (= les couple Leaders qui regarde vers l'extérieur du square) font un **Face In**, avancent d'une position, puis font à nouveau un **Face In**, ce qui équivaut à un **Turn and Deal**.

Les **Infacers** (= le couple Trailers qui regarde vers l'intérieur du square) font un **As Couples Extend**, **Very Centers Hinge**, puis **Flip the Diamond**.

Bien que ce mouvement soit le plus souvent dansé en combinant de façon fluide les trois parties des deux rôles respectifs, il est possible de fractionner ce call. Notamment « Two Thirds Mini-Busy » (« Exécutez les deux tiers de Mini-Busy ») permet de créer une formation de Hourglass comme montré ci-dessous :

Formation après « Two Thirds Mini-Busy » : Hourglass

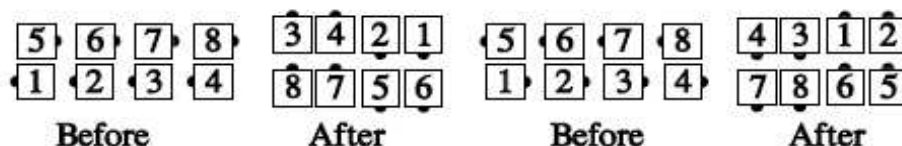


Checkmate (the Column)

1. **A partir de Columns** (formation la plus courante) : Dans chaque « colonne », les danseurs n°1 et 2 font quatre **Circulate**, ce qui les amène au bout de l'autre « colonne », puis font **Face In**. Ils se retrouvent donc en couple regardant vers l'intérieur.

Pendant ce temps, les danseurs n°3 et 4 font deux **Circulate**, ce qui les amène au bout de leur propre « colonne », puis font **Face In** et **As Couples Circulate**. Ils terminent donc en couple regardant vers l'extérieur.

La formation finale est une Two-Faced Line :



2. **A partir d'une formation de Double Pass Thru** : A cause de la formation de départ, les danseurs sont tous ou bien n°3 ou n°4 et exécutent le call d'après les mêmes principes qu'à partir de Columns.

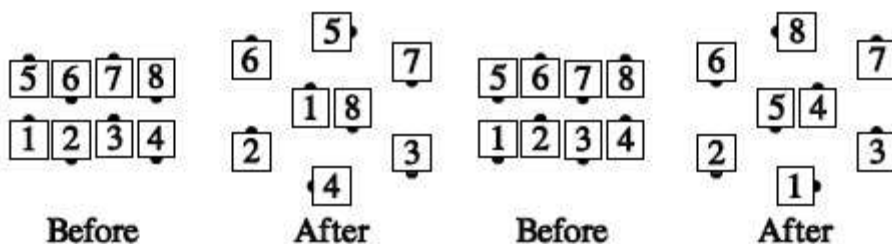
N.B. Contrairement aux règles de Callerlab, l'usage courant veut qu'on ne termine pas avec un As Couples Circulate, mais avec un simple Pass Thru. Cela rend le mouvement plus dansant. La formation finale est Outfacing Lines

3. **A partir d'une formation de Completed Double Pass Thru** : A cause de la formation de départ, les danseurs sont tous ou bien n°1 ou n°2 et exécutent le call d'après les mêmes principes qu'à partir de Columns. Les danseurs se croisent par l'épaule droite. La formation finale est Facing Lines.

Swith to an Hourglass

A partir de Parallel Waves : Les **Centers** font un **Run** (comme dans tous les « Switch »), pendant que les **Ends** font un **Hourglass Circulate**.

Pour bien réussir ce mouvement, il est indispensable que les Ends qui font face vers l'intérieur se regardent et avancent pour former une Mini-Wave au centre du Hourglass.



Trail Off

A partir de toute formation dans laquelle on trouve des Tandems (deux danseurs dont l'un est Leader et l'autre Trailer). Deux cas de figure :

1. Les Leaders, ainsi que les Trailers, ne regardent pas dans la même direction :

Les **Leaders** se tournent vers le centre de la Box en avançant en demi-cercle autour de cette Box pour se retrouver au bout (en tant que Ends) d'une Line de quatre danseurs.

Les **Trailers** avancent si nécessaire pour faire un Trade, devenant ainsi les Centers de la Line finale.

2. Les Leaders, ainsi que les Trailers, regardent dans la même direction :

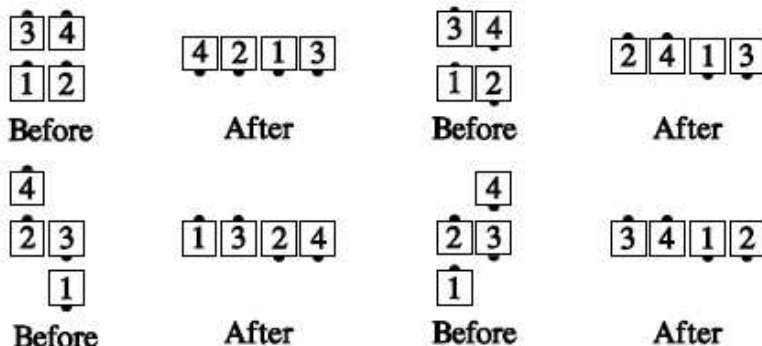
Dans ce cas, on peut comprendre Trail Off comme une sorte de « Cross Peel Off ». Chaque couple commence par un **Half Sashay** (Belle passe devant Beau), puis tout le monde fait un **Peel Off**.

Ainsi, les Trailers exécutent l'équivalent d'un Left Shoulder Partner Trade.

Quelque soit la formation de départ, **les Leaders deviennent les Ends et les Trailers les Centers de la Line** à former et chaque Tandem traverse la ligne médiane de sa Box pour passer de l'autre côté. Comme dans un Peel Off, chaque danseur termine en regardant dans le sens inverse du début.

N.B. Les Leaders se dirigent toujours vers le centre de la formation, jamais vers l'extérieur. Le centre géographique de la formation de départ est identique au centre de la formation finale.

Exemples :

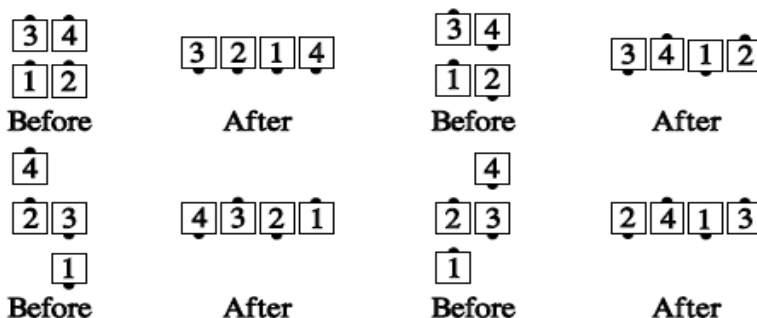


Peel and Trail

Ce call est une variante de Trail Off. **Les Leaders font un Peel Off, pendant que les Trailers font** exactement la même chose que dans **un Trail Off** (voir plus haut). A l'instar d'un Trail Off, la formation finale est une Line de quatre danseurs, les Leaders devenant des Ends et les Trailers des Centers.

N.B. Comme les Leaders font un Peel Off il se dirigent toujours vers l'extérieur de la Box et ne traversent pas sa ligne médiane.

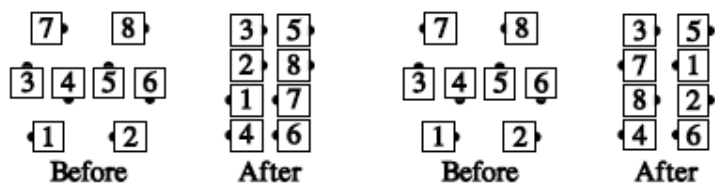
Exemples :



Certains callers utilisent également « Trail and Peel ». Dans ce cas, ce sont les Leaders qui font un Trail Off et les Trailers qui font un Peel Off !!

Diamond Chain Thru

A partir de Diamonds : Tout le monde fait un **Diamond Circulate**, puis les **Very Centers** font un **Trade**, puis les **Centers Cast Off** ¼ .



Box Transfer / Split Transfer

Les **Leaders** : **Box Circulate/Split Circulate** deux positions, puis **Quarter In**.

Les **Trailers** : font un **Extend** pour se retrouver en Mini-Wave, puis font ensemble un **Cast Off 3/4** , puis un **Extend**. Ainsi, tout le monde se retrouve avec le même danseur qu'au début.

La différence entre « Box » et « Split » est la même que dans les Circulate : le Split demande que l'on forme deux groupes de quatre danseurs, alors que le Box concerne, en général, la Box de quatre danseurs du Centre ou bien toute Box désignée par le caller.

On pourrait dire que c'est un peu comme un Transfer the Column où chaque danseur tient la place d'un tandem dans une Column.

Bien que la définition soit assez simple, c'est un mouvement plutôt difficile et qui rate souvent. La combinaison des Circulate et du Cast Off ¾ implique que les Trailers tournent un peu plus vite que les Leaders ne circulent. En principe, cela devrait aller de soi car au centre l'on tourne plus vite qu'à l'extérieur et si personne ne panique et tout le monde avance à la même vitesse, le mouvement fonctionne à merveille.

Cependant, toute la Box tourne d'un quart de tour (voir ci-dessous), ce qui perturbe l'orientation dans l'espace, d'où de fréquents ratages lors de l'exécution de ce call !



BONNE DANSE !

Steve Diederichs mars 2010