

## Définitions du programme A1 (selon Callerlab)

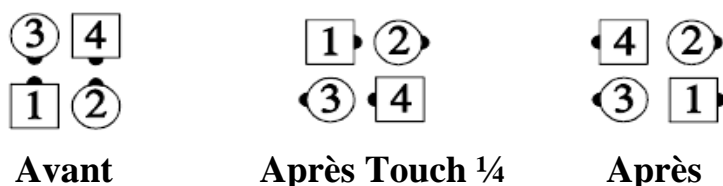
traduit par Steve Diederichs

### **(Un call) and Cross**

Timing : Le call + 2 pas

A partir de toute formation appropriée : Tous les danseurs font le call qui précède « and Cross » (ce call doit aboutir à une formation 2x2 avec deux Leaders et deux Trailers qui ne se trouvent pas directement face à face, p. ex. une formation de Box Circulate). Puis les Trailers font un Pull By en diagonale en utilisant leur main extérieure. Le mouvement se termine avec les 4 danseurs en Leaders (p. ex. des couples se trouvant dos à dos).

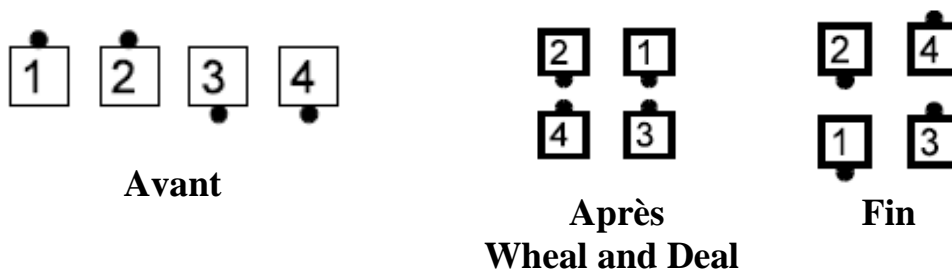
Par exemple, Touch ¼ and Cross :



### **(Les danseurs désignés) Cross**

Timing : 2 pas

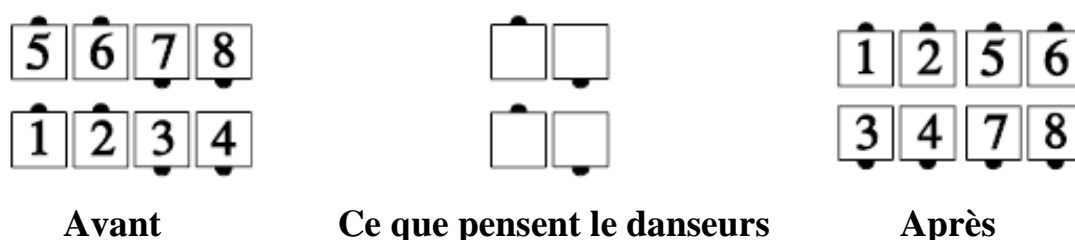
Dans toute formation dans laquelle les danseurs désignés se font face en diagonale: Les danseurs désignés font ensemble un Pull By en diagonale en utilisant leur main extérieure. Diverses formations finales sont possibles. Par exemple: « Wheel and Deal, Beaus Cross » :



### **Le concept « As Couples »**

A partir de toute formation composée uniquement de couples, par exemple les formations Double Pass Thru, Facing Lines ou Parallel Two-Faced Lines : « As Couples » est utilisé pour modifier un call, p. ex. « As Couples Walk and Dodge » à partir d'une formation de Parallel Two-Faced Lines. Chaque couple agit comme s'il était un seul danseur et exécute la partie du call correspondant à sa position dans la formation de départ.

En tant qu'exemple, les dessins ci-dessous montrent « As Couples Walk and Dodge ». Chaque couple (dessin de gauche) agit comme s'il était un seul danseur et comme s'il était dans une formation de Box Circulate (dessin du milieu). Les couples qui regardent vers l'intérieur exécutent donc le mouvement comme le ferait un seul danseur regardant vers l'intérieur et les couples qui regardent vers l'extérieur exécutent le mouvement comme le ferait un seul danseur regardant vers l'extérieur. Voici le résultat :



Pour l'enseignement : Il ne faut jamais lâcher son partenaire pendant un call « As Couples ».

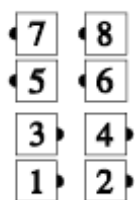
### **Belles et Beaus (noms donnés par convention)**

Dans un couple, le danseur de gauche est appelé « Beau » et le danseur de droite est appelé « Belle ».

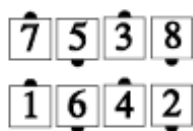
### **Cast a Shadow**

Timing : 10 pas

A partir de Lines au sens général avec des Ends qui forment un Tandem. (Au niveau Advanced, ce call est uniquement utilisé si au moins un Center dans chaque Line/Wave regarde vers l'extérieur) : Les Ends font  $\frac{1}{2}$  Zoom, Arm Turn  $\frac{3}{4}$  and Spread, devenant ainsi les Ends de la formation finale. Les Centers qui regardent vers l'extérieur font Cloverleaf pour se mettre entre les danseurs qui font le Spread. Les Centers qui regardent vers l'intérieur font Extend, Hinge, puis Extend à nouveau pour se mettre à la seule place restée vacante. (Cependant, si tous les Centers regardent vers l'intérieur, ils font Pass In, puis Pass Thru pour terminer face à l'extérieur en tant que Centers des Lines qui en résultent.)



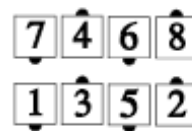
Avant



Après



Avant



Après

A partir de Promenade : Le caller doit désigner deux couples, par ex. « Heads Cast a Shadow ». Tous les danseurs font comme si la formation était des Two-Faced Lines, avec le couple désigné comme Leaders. Ainsi les danseurs sur l'extérieur (=Ends) font  $\frac{1}{2}$  Zoom (les danseurs désignés agissant comme Leaders), puis Arm Turn  $\frac{3}{4}$  et Spread, pendant que les Centers désignés font Cloverleaf et les autres Centers font Hinge et Extend. Le mouvement se termine en Waves parallèles.

Par vote du Comité du programme Advanced, ce call ne peut se faire à partir de Columns.

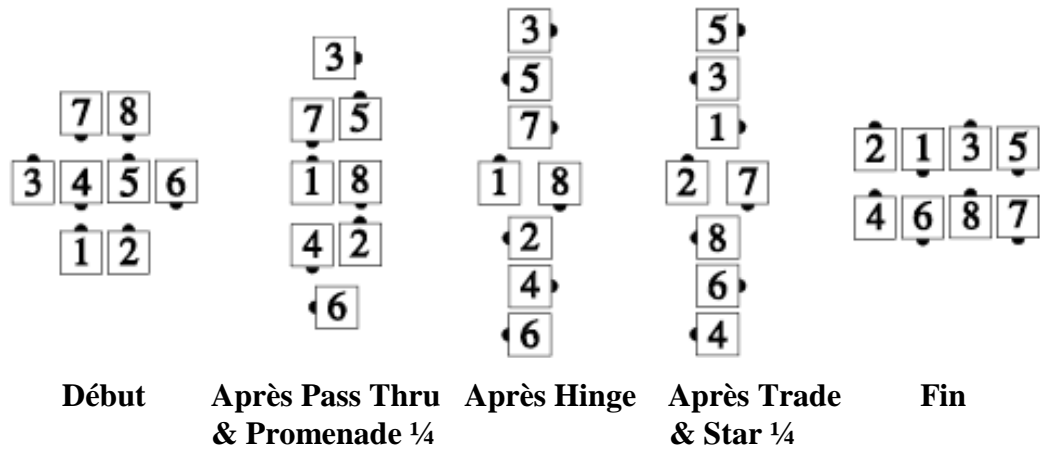
### **Chain Reaction**

Timing : 12 pas

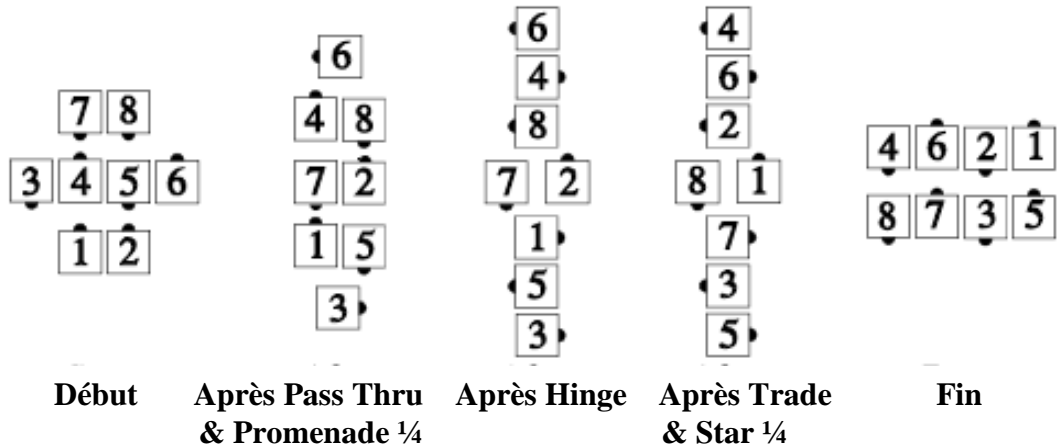
A partir de toute formation de Quarter Tag ou de Quarter Line dans laquelle chaque Very Center peut faire un Pass Thru avec un danseur situé sur l'extérieur de la formation. [Au niveau Advanced, ce call ne peut se faire qu'à partir des formations Right-Hand et Left-Hand Quarter Tag.] :

Les Very Centers font un Pass Thru avec les danseurs qui leur font face, pendant que les Ends de la Line/Wave du centre font un Promenade  $\frac{1}{4}$  autour de la formation. Les Very Centers du début font un Hinge avec les danseurs qui se trouvent maintenant à côté d'eux, puis les Centers avancent d'une position en Star (ou en Diamond Circulate), pendant que les danseurs sur l'extérieur font un Trade. Ceux qui se rencontrent font un Cast Off  $\frac{3}{4}$ , pendant que les autres avancent (comme dans un Hourglass Circulate) pour devenir les Ends de Waves parallèles.

Exemple :



Ou bien :



**Clover and (un autre call)**

Timing : Plus que 4 pas ou l'autre call

A partir de toute formation dans laquelle deux couples regardent vers l'extérieur et peuvent faire un Cloverleaf (p. ex. la formation Trade By) :

Ceux qui regardent vers l'extérieur font un Cloverleaf, pendant que les autres danseurs font l'autre call (après avoir avancé vers le centre si nécessaire).

**Cross Clover And (un autre call)**

Timing : Plus de 10 pas ou l'autre call

A partir de toute formation dans laquelle deux couples regardent vers l'extérieur et peuvent faire un Cloverleaf (p. ex. la formation Trade By) :

Ceux qui regardent vers l'extérieur font d'abord un Half Sashay, puis continuent en faisant un Cloverleaf, pendant que les autres danseurs font l'autre call.

**Cross Over Circulate**

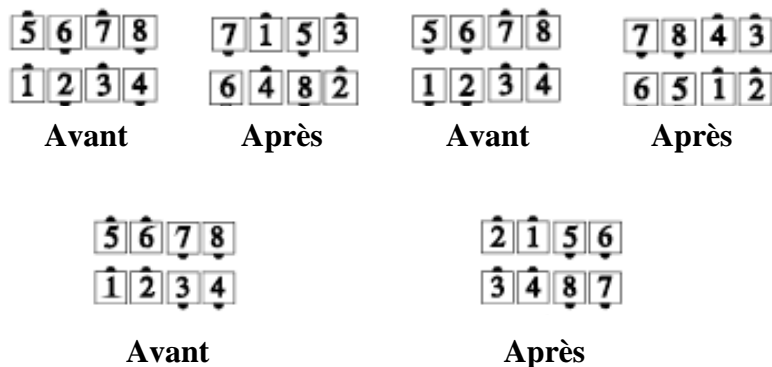
Timing : 6 pas

Seulement à partir de Lines au sens général : Chaque danseur avance d'une position sur le chemin de Circulate montré ci-dessous :



un danseur End Leader fait un Circulate pour arriver à la position Center opposée dans sa Line; un danseur Center Leader fait un Circulate pour arriver à la position End opposée dans sa Line ; un danseur End Trailer fait un Circulate pour arriver à la position Center la plus proche dans l'autre Line, enfin, un danseur Center Trailer fait un Circulate pour arriver à la position End la plus proche dans l'autre Line. Si deux danseurs risquent d'entrer en collision et qu'ils regardent dans la même direction, le danseur Belle passe devant le danseur Beau ; s'ils se font face, ils se croisent par l'épaule droite.

Exemples :



Pour l'enseignement, on peut décrire ce mouvement ainsi : Les Leaders font un Cross Run pendant que les Trailers font (leur partie d') un Couples Circulate tout en exécutant un Half Sachay. Toutefois, il est bien plus efficace de réintroduire l'idée de chemins de Circulate (déjà utilisée en Basic), et de l'utiliser pour décrire ce call.

### Cross Trail Thru

Timing : 6 pas, également 6 pas à partir de Static Squares

A partir de couples se faisant face : En un mouvement fluide, faire Pass Thru et Half Sachay. Se termine en couples se trouvant dos à dos.

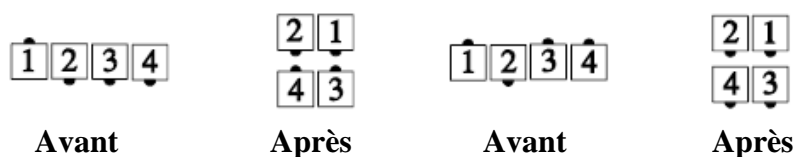
N.B. Lorsqu'on entend « Cross Trail Thru To Your Corner; Allemande Left », le Cross Trail Thru est dansé en un mouvement fluide de Pass Thru, suivi d'un Partner Tag en se croisant par l'épaule gauche.

### Cycle and Wheel

Timing : 4 pas

A partir d'une Line 3-and-1 : Les danseurs dans la Mini-Wave font un Recycle pendant que le couple fait un Wheel and Deal.

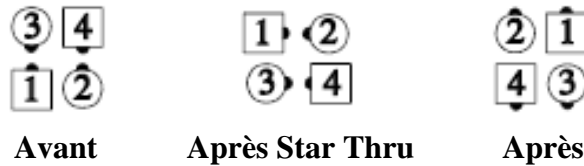
Si les Ends de la Line regardent dans des directions opposées, le mouvement finit en couples se faisant face. Si les Ends regardent tous les deux dans la même direction, le danseur End de droite doit passer devant, ce qui aboutit à des Tandem Couples (un couple devant l'autre, tous regardant dans le même sens).



## Double Star Thru

Timing : 6 pas

A partir de Normal Facing Couples : Les danseurs exécutent un Star Thru, suivi d'un Left Star Thru (le garçon utilise sa main gauche, la fille sa main droite, le garçon tourne autour de la fille qui passe sous les mains jointes des danseurs). Se termine en couples se tournant le dos.



Pour l'enseignement : La fille passe toujours sous l'arc formé.

## Ends Bend

Timing : 4 pas

A partir de toute formation où les Ends font partie d'une Line : Chaque danseur End fait ce qu'il ferait dans un Bend the Line. N.B. Après ce call, les danseurs peuvent exécuter un Roll.



Pour l'enseignement : Ce mouvement équivaut à la moitié d'un Run.

## Explode and (un call)

Timing: 2 pas + le call

A partir d'une Wave : Tous les danseurs font un Step Thru (c'est-à-dire un Pass Thru, ce qui résulte en couples se tournant le dos), suivi d'un Quarter In, puis tous font le call qui suit « Explode and ».

A partir d'une Line au sens général dans laquelle les deux Centers regardent dans la même direction : Les Centers font un pas en avant, alors que les Ends glissent latéralement jusqu'à ce qu'ils soient côte à côte. Tous exécutent un Quarter In pour se retrouver en couples se faisant face, puis font le call qui suit « Explode and ».

N.B. Le call « Explode » n'est pas censé être utilisé à lui seul, mais en tant que début du call qui suit. Il ne s'agit en aucun cas d'un raccourci pour Explode the Line ou Explode the Wave. Après « Explode and », tous les danseurs peuvent exécuter un Roll.

## Explode the Line

Timing: 6 pas

A partir d'une Line au sens général dans laquelle les deux Centers regardent dans la même direction : Les Centers font un pas en avant, alors que les Ends glissent latéralement jusqu'à ce qu'ils soient côte à côte. Puis, tous font un Quarter In et un Right Pull By. Le mouvement se termine en couples se tournant le dos.

## Fractional Tops

Timing: 4, 6 ou 8 pas

A partir d'un Thar ou d'un Wrong-Way Thar : Tous les danseurs font un Arm Turn  $\frac{1}{2}$ , puis les Centers font tourner leur Star, pendant que les danseurs sur l'extérieur avancent autour du cercle pour--

Quarter Top : s'arrêter lorsqu'il rencontrent le premier danseur.

Half a Top : s'arrêter lorsqu'il rencontrent le second danseur.

Three Quarter Top : s'arrêter lorsqu'il rencontrent le troisième danseur.

Le mouvement se termine en Thar ou en Wrong-Way Thar.

## Grand Follow Your Neighbor

Timing: 6 pas

A partir de Columns : Le danseur n°1 dans chaque Column exécute la partie du Leader dans un Follow Your Neighbour (« Fold and Roll »). Les danseurs n°2, 3 et 4 exécutent la partie du Trailer dans un Follow Your Neighbor (Extend and Cast Off  $\frac{3}{4}$ ).

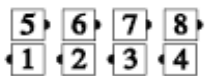
Le mouvement se termine en Tidal Wave. Il est également possible de faire Grand Follow Your Neighbor and Spread.

## Grand Quarter Thru

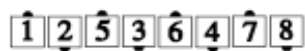
Timing: 6 pas

A partir de Right-Hand Columns (de 6 ou 8 danseurs) : Ceux qui peuvent font  $\frac{1}{4}$  de tour par la main droite, puis ceux qui peuvent font un demi-tour avec la main gauche.

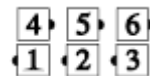
Il doit y avoir des danseurs qui peuvent exécuter les deux parties du mouvement. Ce call n'est pas admis à partir de Magic Columns.



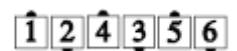
Avant



Après



Avant



Après

## Grand Three-Quarter Thru

Timing: 8 pas

A partir de Right-Hand Columns (de 6 ou 8 danseurs) : Ceux qui peuvent font  $\frac{3}{4}$  de tour par la main droite, puis ceux qui peuvent font un demi-tour avec la main gauche.

Il doit y avoir des danseurs qui peuvent exécuter les deux parties du mouvement. Ce call n'est pas admis à partir de Magic Columns.

## Half Breed Thru

Timing: 6 pas, à partir d'un Static Square 8 pas

A partir de couples se faisant face, chaque couple étant composé d'un garçon et d'une fille :

Tous les danseurs font un Right Pull By. Ceux (s'il y en a) qui se trouvent dans un couple normal (garçon à gauche, fille à droite) exécutent un Courtesy Turn pour terminer face à l'autre couple. Ceux qui sont dans un couple qui est Half Sashayed (garçon à droite, fille à gauche) font un U-Turn Back, chacun tournant en direction de son partenaire. Le mouvement se termine en couples normaux se faisant face.

## Horseshoe Turn

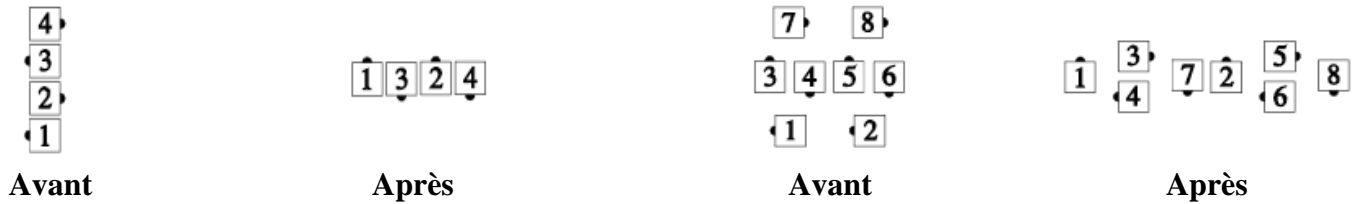
Timing: 6 pas

A partir de toute formation dans laquelle les danseurs sur l'extérieur peuvent exécuter un Cloverleaf et où les Centers peuvent exécuter un Partner Tag (p.ex. la formation Completed Double Pass Thru). Ce mouvement équivaut à « Clover and the Centers Partner Tag ».

### Lock It

Timing: 4 pas

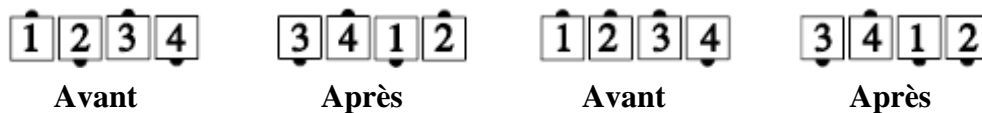
A partir d'une Line au sens général ou d'un Diamond, avec les Centers formant nécessairement une Mini-Wave : Les Centers font un Hinge (90°), pendant que les Ends avancent d'un quart d'arc de cercle, comme dans un Fan the Top.



### Mix

Timing: 6 pas

A partir d'une Line au sens général : Les Centers font un Cross Run, puis les nouveaux Centers font un Trade. Si les deux Centers regardent dans la même direction au début du call, ils font un Half Sashay, puis continuent en faisant un Run autour du End qui, au départ, était le plus éloigné.



### Pair Off

Timing: 2 pas, à partir d'un Static Square 4 pas

A partir de danseurs se faisant face dont aucun ne doit se trouver face au centre géométrique du Square. Les danseurs font un Face Out pour se retrouver en couples. A partir d'un Static Square, les danseurs désignés commencent le mouvement en avançant vers le centre du Square.

### Partner Hinge

Timing: 2 pas

Seulement à partir d'un couple. Les danseurs font un Hinge en terminant dans une Right-Hand Mini-Wave à angle droit par rapport à la position de départ, avec la prise de main au même endroit qu'au début du mouvement.

### Partner Tag

Timing : 3 pas

A partir d'un couple ou d'une Mini-Wave. Les danseurs tournent pour se faire face, puis font un Pass Thru.

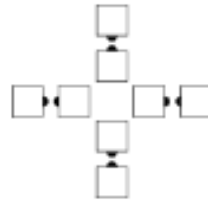
### Pass In

Timing: 4 pas

A partir de danseurs se faisant face (p.ex. Facing Lines, ou la formation Eight Chain Thru) : Tous les danseurs font un Pass Thru, puis un Face In.



N.B. Les danseurs sur le schéma ci-dessous ne peuvent pas exécuter un Face In après le Pass Thru et ne peuvent donc pas faire un Pass In.



### Pass Out

Timing: 4 pas

A partir de danseurs se faisant face (p.ex. Facing Lines, ou la formation Eight Chain Thru) : Tous les danseurs font un Pass Thru, puis un Face Out.



Avant



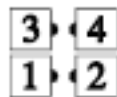
Après

N.B. Les danseurs sur le schéma montré en dessous de Pass In (ceux qui ne peuvent exécuter un Pass In), ne peuvent pas exécuter de Pass Out non plus.

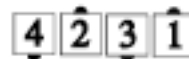
### Pass the Sea

Timing: 6 pas

A partir de couples se faisant face : Tous les danseurs font un Pass Thru, suivi d'un Quarter In et d'un Left Touch.



Avant

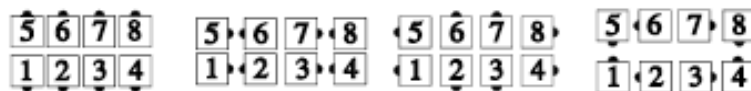


Après

### Quarter In

Timing: 2 pas

A partir de toute formation dans laquelle un partenaire est défini ou à partir de laquelle le call Face In peut être exécuté : Chaque danseur fait un ¼ de tour sur place pour faire face à son partenaire. Les danseurs qui n'ont pas de partenaire (comme dans une formation de Diamond) font un Face In en direction du centre de leur moitié du Square.

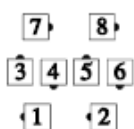


Avant

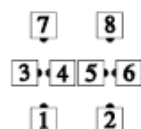
Après

Avant

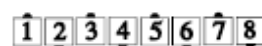
Après



Avant



Après



Avant



Après

### Quarter Out

Timing: 2 pas

A partir de toute formation dans laquelle un partenaire est défini ou à partir de laquelle le call Face Out peut être exécuté : Chaque danseur fait un ¼ de tour sur place pour tourner le dos à



son partenaire. Les danseurs qui n'ont pas de partenaire (comme dans un Single File Promenade) font un Face Out dans la direction opposée du centre de leur moitié du Square.

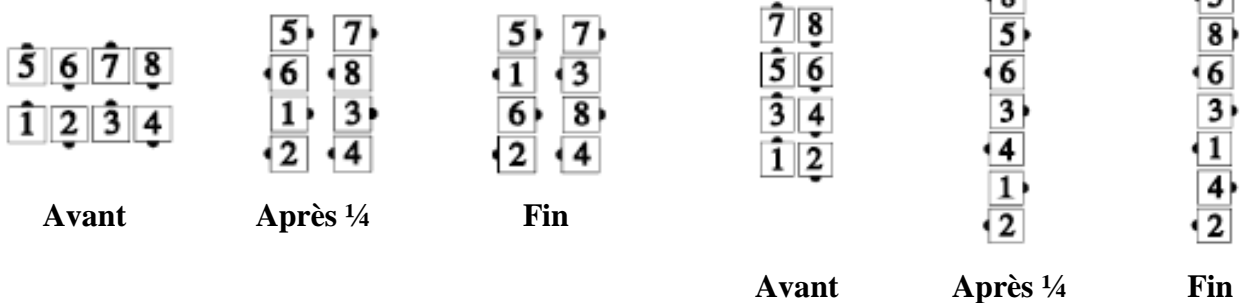
### Quarter Thru

Timing: 6 pas

A partir de toute formation appropriée impliquant 4 danseurs (p.ex. Right-Hand Box Circulate, Left-Hand Facing Diamond) : Ceux qui peuvent font  $\frac{1}{4}$  de tour par la main droite, puis ceux qui peuvent font un demi-tour avec la main gauche.

Il doit y avoir des danseurs qui peuvent exécuter les deux parties du mouvement. Ce call n'est pas admis à partir d'une Inverted Box.

S'il y a deux formations côte à côte qui peuvent exécuter le call, les danseurs ne doivent pas passer d'une formation à l'autre. A partir de Right-Hand Columns, par exemple, chacune des deux formations de Box Circulate exécute le mouvement indépendamment de l'autre.



### Right Roll to a Wave

Timing: 4 & 2 pas

A partir de danseurs qui se tournent le dos, ou d'un Tandem : Les Leaders exécutent un U-Turn Back vers la droite, puis tous font un Touch.

### Left Roll to a Wave

Timing: 4 & 2 pas

A partir de danseurs qui se tournent le dos, ou d'un Tandem : Les Leaders exécutent un U-Turn Back vers la gauche, puis tous font un Left Touch.

### Scoot and Dodge

Timing: 8 pas

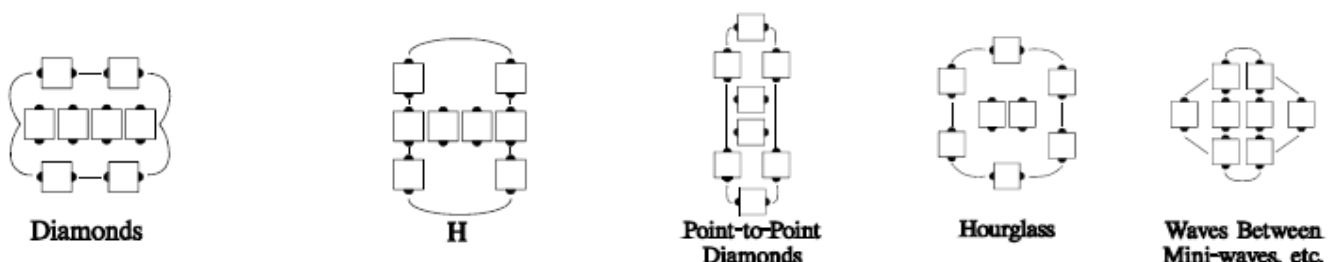
Seulement à partir d'une formation de Box Circulate : Les Trailers font un Scoot Back, pendant que les Leaders font un Dodge (c'est-à-dire esquivent vers le côté, comme dans un Walk and Dodge).

### Six-Two Acey Deucey

Timing: 4 pas

A partir de toute formation dans laquelle il y a deux danseurs Very Centers et six danseurs sur l'extérieur : Les Very Centers font un Trade, pendant que les six danseurs sur l'extérieur font un Circulate dans leur formation.

Pour des formations courantes, les chemins du Circulate des six danseurs sur l'extérieur sont montrés ci-dessous :



**Split Square Thru** Timing: 6, 8 ou 10 pas, à partir d'un Static Square 8, 10 ou 12 pas  
 A partir d'un Static Square, ou d'un T-Bone. (A partir d'un Static Square, les danseurs désignés avancent tout droit pour former deux formations de T-Bone côte à côte.) : Les danseurs qui se font face exécutent un Right Pull By, suivi d'un Quarter In (pour faire face à ceux qui n'ont pas fait de Pull By), puis tous exécutent un Left Square Thru  $\frac{3}{4}$ .

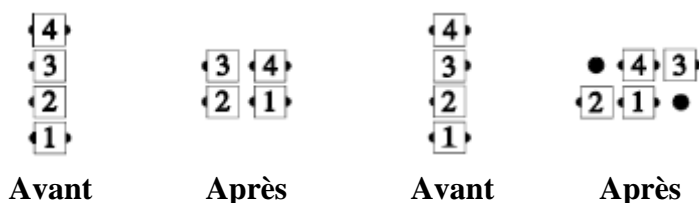
Ce call peut également se faire en fractionnant, ce qui détermine le nombre de Pull Bys. Dans ce cas, la fraction doit être comptée dès le début du mouvement, p.ex. pour un Split Square Thru  $\frac{3}{4}$ , les danseurs qui démarrent le mouvement face à face font au total 3 Pull Bys, alors que les deux autres danseurs ne font que 2 Pull Bys.

**Square Chain Thru** Timing: 14 pas

A partir de couples se faisant face : Tous les danseurs exécutent les calls suivant dans l'ordre : Right Pull By, Quarter In, Left Swing Thru, Left Turn Thru, pour terminer en couples se tournant le dos.

**Step and Slide** Timing: 4 pas

A partir d'une Line au sens général : Les Centers font un pas en avant, alors que les Ends glissent latéralement jusqu'à ce qu'il soient côte à côte.



**Swap Around** Timing: 4 pas

A partir de couples se faisant face : Le danseur Belle dans chaque couple avance tout droit, sans tourner, pour prendre la place du danseur qui se trouvait en face de lui/d'elle. Pendant ce temps, le danseur Beau de chaque couple exécute un Run (passant ainsi derrière son partenaire de départ) pour se mettre dans la place qui vient de se libérer. Le mouvement se termine en couples se tournant le dos.

**Reverse Swap Around** Timing: 4 pas

A partir de couples se faisant face : Les danseurs Beaus avancent tout droit (comme dans un Walk and Dodge), pendant que les danseurs Belles exécutent un Run Left.

**Three-Quarter Thru** Timing: 8 pas

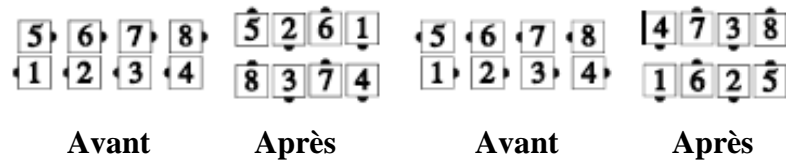
A partir de toute formation appropriée impliquant 4 danseurs (p.ex. Right-Hand Box Circulate, Left-Hand Facing Diamond) : Ceux qui peuvent font  $\frac{3}{4}$  de tour par la main droite, puis ceux qui peuvent font un demi-tour avec la main gauche.

Voir les remarques sous Quarter Thru.

## Transfer the Column

Timing: 10 pas

A partir de Columns : Les danseurs n°1 et 2 dans chaque Column font un Circulate 3 fois (en s'écartant un peu plus que d'habitude du centre du Square pour laisser de la place aux Centers) pour terminer en couple, face au centre de la formation. Pendant ce temps, les danseurs n°3 et 4 font un Circulate 1 fois, puis exécutent un Arm Turn  $\frac{3}{4}$ , suivi d'un Extend pour former des Waves parallèles avec les danseurs n°1 et 2.



## Triple Scoot

Timing: 6 pas

A partir de Columns. Les danseurs qui se font face en diagonale (trois paires de danseurs) avancent pour se tenir par leur avant-bras adjacents, puis font un demi-tour (180°) par l'avant-bras, se lâchent les bras et avancent d'un pas pour terminer à la place laissé vide par le danseur qui était à leur côté dans la Column au départ du mouvement.

Pendant ce temps, le danseur n°1 de chaque Column exécute un Run pour se retrouver à la place laissé vide par le danseur n°4 qui se trouvait à côté de lui.

A partir de Right-Hand Columns, le demi-tour se fait par l'avant-bras droit et à partir de Left-Hand Columns, le demi-tour se fait par l'avant-bras gauche.

## Triple Star Thru

Timing: 10 pas

A partir de toute formation appropriée, comme la formation de Double Pass Thru #4 (les Centers sont en couples normaux et les Ends sont en couples qui sont Half Sashayed) : Ceux qui peuvent font un Double Star Thru, puis ceux qui peuvent font un Star Thru.

## Triple Trade

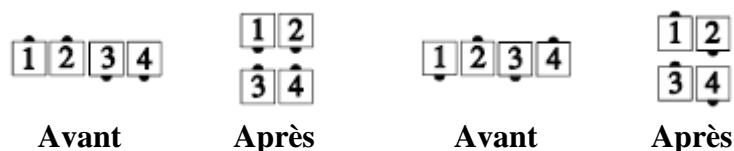
Timing: 4 pas

A partir de Tidal Waves, des Tidal Two-Faced Lines, des Point-to-Point Diamonds, d'une Ocean Wave de six danseurs ou de toute formation contenant 3 paires de danseurs : Les deux danseurs Ends ne bougent pas pendant que chacune des trois paires (= les six danseurs Centers) fait un Trade.

## Turn and Deal

Timing: 4 pas

A partir d'une Line au sens général : En un mouvement fluide et continu, tous font un Half Tag, puis chaque danseur fait un quart de tour de plus sur place dans la même direction dans laquelle il a tourné au début du Half Tag. Ce call est considéré comme un seul mouvement et ne peut être fractionné.



## Wheel Thru

Timing: 4 pas, à partir d'un Static Square 6 pas

A partir de couples se faisant face : Ce mouvement ressemble au call Couples Lead Right, sauf que les danseurs se lâchent la main pour que les danseurs Beaus puissent se croiser par l'épaule droite en passant. Le mouvement se termine en couples se tournant le dos.



Avant



Après

## Left Wheel Thru

Timing: 4 pas, à partir d'un Static Square 6 pas

A partir de couples se faisant face : Ce mouvement ressemble au call Couples Lead Left, sauf que les danseurs se lâchent la main pour que les danseurs Belles puissent se croiser par l'épaule gauche en passant. Le mouvement se termine en couples se tournant le dos.



Avant



Après