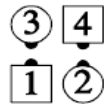


Petit Précis de Révision du Programme A1

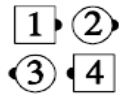
(Un call) and Cross

Tous les danseurs font le call qui précède « and Cross », puis, **ceux qui peuvent, font un Pull By en diagonale en utilisant leur main extérieure.**

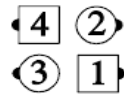
Par exemple, Touch 1/4 and Cross :



Avant



Après Touch 1/4

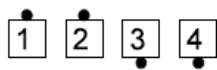


Après Cross

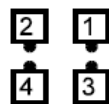
(Les danseurs désignés) Cross

Même chose que le call ci-dessus, mais ce ne sont que les danseurs désignés qui font le Cross.

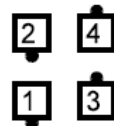
Exemple: « Wheel and Deal, Beaus Cross » :



Avant



Après



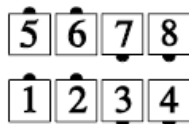
Après

Wheel and Deal Beaus Cross

Le concept « As Couples »

Chaque couple agit comme s'il était un seul danseur.

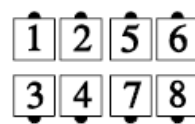
Exemple : « As Couples Walk and Dodge » :



Avant



Ce que pensent le danseurs



Après

Il ne faut jamais lâcher son partenaire pendant un call « As Couples » !

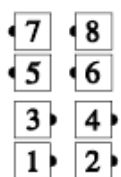
Belles et Beaus

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

Cast a Shadow

Les **Ends** font : 1/2 **Zoom**, **Arm Turn** 3/4 **and Spread** et seront aussi les Ends à la fin du call.

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**, **Extend** pour se mettre à la seule place restée vacante.



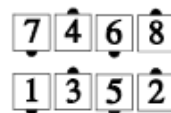
Avant



Après



Avant

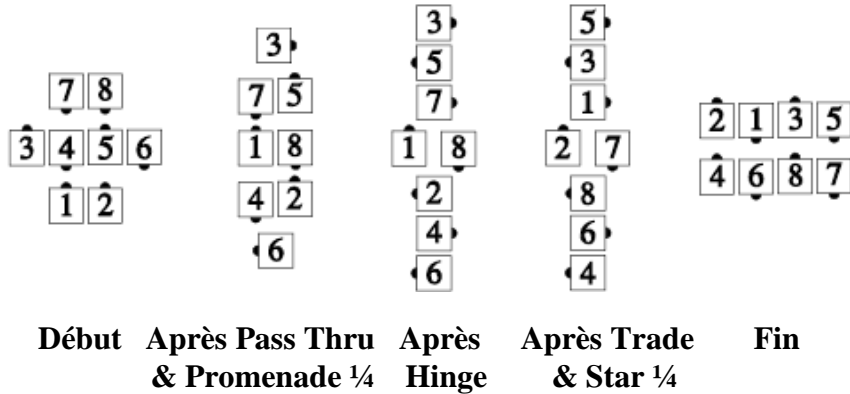


Après

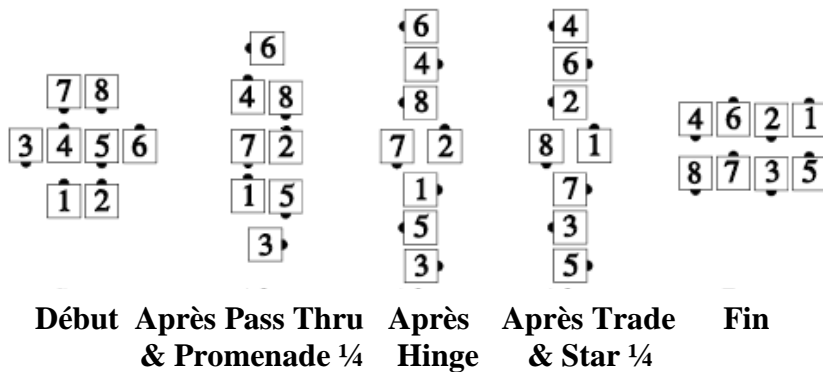
Chain Reaction

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. Pendant que les deux danseurs qui se trouvent maintenant **sur l'extérieur** font un **Trade**, les autres **à l'intérieur** tournent leur **Star un quart**. Ceux qui se rencontrent font un **Cast Off** $\frac{3}{4}$, pendant que les autres avancent pour se mettre au bout des Waves parallèles.

Exemple :



Si la Wave au centre est Left-Handed :



Clover and (un autre call)

Ceux qui regardent vers l'extérieur de la formation font un **Cloverleaf**, pendant que les autres danseurs font l'autre call.

Cross Clover And (un autre call)

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

Cross Over Circulate

Chaque danseur avance d'une position sur le chemin de Circulate montré ci-dessous :



Dans la pratique, deux cas de figure se présentent :

1) A partir de Waves : « **point or peak** » :

Ceux qui regardent vers l'*extérieur* « **peak** » (jetent un coup d'œil pour se regarder) et font ensemble un **Trade**.

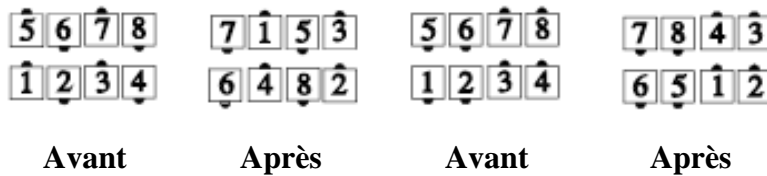
Ceux qui regardent vers l'*intérieur* « **point** » (se pointent du doigt) en diagonale dans leur moitié de square et **échangent de place en se croisant par l'épaule droite**.

2) A partir de Two Faced Lines :

Le couple qui regarde vers l'*extérieur* exécute un **Turn and Deal**.

Le couple qui regarde vers l'*intérieur* exécute un **Half Sachay** et **Couples Circulate**.

Exemples :



Cross Trail Thru

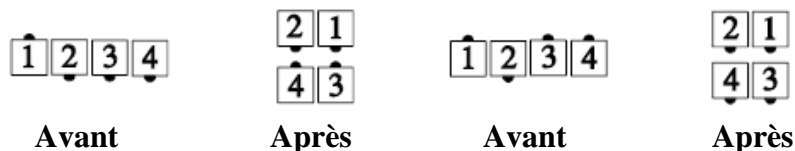
A partir de couples se faisant face: faire **Pass Thru** et **Half Sachay**. Se termine en couples se trouvant dos à dos.

Cycle and Wheel

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**.

Comme dans un Wheel and Deal les danseurs qui viennent de la droite passent devant (voir ci-dessous le deuxième exemple).

Exemples :



Double Star Thru

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). La fille passe toujours sous l'arc formé. Se termine en couples se tournant le dos.



Ends Bend

Chaque danseur **End** fait ce qu'il ferait dans un Bend the Line.



Explode and (un call)

A partir d'une Wave, ce call est le même qu'au programme Plus : tous les danseurs font un **Step Thru**, c'est-à-dire un Pass Thru, suivi d'un **Quarter In**, puis tous font le call qui suit « Explode and ».

Au niveau Advanced, ce call peut être exécuté à partir d'une Line dans laquelle les deux Centers regardent dans la même direction : Les **Centers avancent d'un pas**, pendant que les **Ends glissent latéralement jusqu'à ce qu'ils soient côte à côte**. La suite est comme ci-dessus : **tous** exécutent un **Quarter In**, puis font le call qui suit « Explode and ».

Explode the Line

Mouvement presque identique qu'Explode and (un call). Les **Centers** de la Line regardent forcément dans la même direction. Ils avancent d'un pas, pendant 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**.

Attention à ne pas confondre Explode the Line et Explode and (un call).

Explode the Line = Explode and Right Pull By.

Fractional Tops

Mouvement identique à All Eight Spin the Top du programme Plus, sauf qu'après que tous les danseurs ont fait un Arm Turn $\frac{1}{2}$ et les Centers font tourner leur Star, 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.

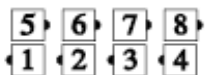
Grand Follow Your Neighbor

Le call est presque identique à Follow your Neighbor du programme Plus, sauf qu'à partir de Columns, **six danseurs** (au lieu de quatre) **exécutent** la partie du Trailer dans un Follow Your Neighbor (**Extend and Cast Off** $\frac{3}{4}$).

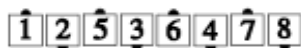
Les deux autres danseurs, *qui n'ont personne en face d'eux*, exécutent la partie du Leader dans un Follow Your Neighbour (Fold and Roll).

Grand Quarter Thru

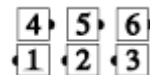
Ceux qui peuvent font $\frac{1}{4}$ de tour par la main droite, puis *tous ceux qui peuvent* font un demi-tour avec la main gauche.



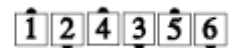
Avant



Après



Avant



Après

Grand Three-Quarter Thru

Ceux qui peuvent font $\frac{3}{4}$ de tour par la main droite, puis *tous ceux qui peuvent* font un demi-tour avec la main gauche.

Half Breed Thru

Tous les danseurs font un **Right Pull By**. *Ceux qui se trouvent dans un couple normal* (garçon à gauche, fille à droite) exécutent un **Courtesy Turn**.

Par contre, *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. Ce call permet au caller de remettre tout le monde en couples normaux se faisant face (= « Normal Lines »).

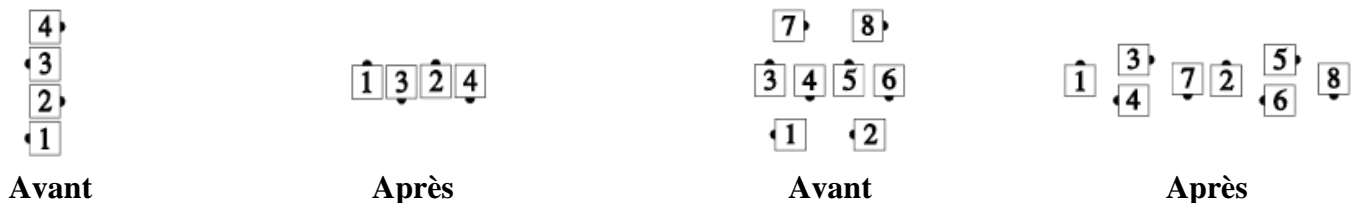
Horseshoe Turn

Les danseurs qui regardent vers l'extérieur de la formation font un **Cloverleaf** pendant que les **Centers** exécutent un **Partner Tag**.

Ce mouvement équivaut à « Clover and the Centers Partner Tag ».

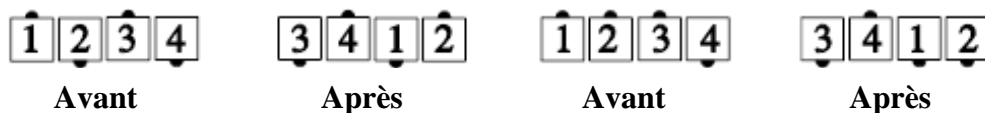
Lock It

Les **Centers**, qui forment nécessairement une Mini-Wave, font un **Hinge**, pendant que les **Ends avancent** d'un quart d'arc de cercle, comme dans un Fan the Top.



Mix

Les **Centers** font un **Cross Run**, pendant que les **Ends glissent latéralement, puis font un Trade**. Cela aide si les Ends se font signe avec la main avec laquelle ils vont faire le Trade. Attention : si les deux Centers regardent dans la même direction au début du call (voir ci-dessous), ils font d'abord un Half Sashay, puis terminent leur Cross Run.



Pair Off

Les danseurs font un **Face Out** pour former un couple avec la personne qui se trouvait en face d'eux.

A partir d'un Static Square (= tout le monde « à la maison »), les danseurs désignés commencent le mouvement en avançant vers le centre du Square (p. ex. « Heads Pair Off »).

Partner Hinge

Ce fait en couple. Les danseurs font un Hinge (= la moitié d'un Trade !) 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. Par conséquent, **un Partner Hinge équivaut à la moitié d'un Partner Trade**.

Partner Tag

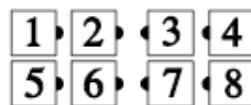
Les danseurs tournent pour se faire face, puis font un **Pass Thru**.

Pass In

Tous les danseurs font un **Pass Thru**, puis un **Face In** (=en direction du centre du square).



Avant



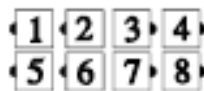
Après

Pass Out

Tous les danseurs font un **Pass Thru**, puis un **Face Out**.



Avant



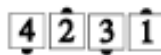
Après

Pass the Sea

Tous les danseurs font un **Pass Thru**, suivi d'un **Quarter In** et d'un **Left Touch**.



Avant



Après

*Pass the Sea est la même chose que Pass the Ocean, sauf qu'on se met en **Left-Hand Wave** !*

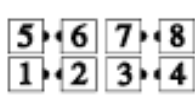
Quarter In

Chaque danseur fait un $\frac{1}{4}$ de tour sur place pour faire face à son partenaire.

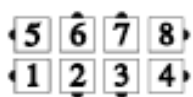
Attention : les danseurs qui n'ont pas de partenaire (comme dans une formation de Diamond) font un Face In en direction du centre de leur moitié du Square.



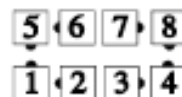
Avant



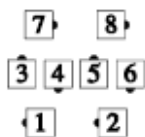
Après



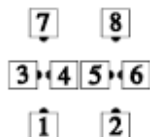
Avant



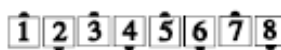
Après !



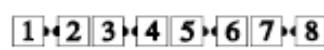
Avant



Après



Avant



Après

Quarter Out

Chaque danseur fait un $\frac{1}{4}$ de tour sur place pour tourner le dos à son partenaire.

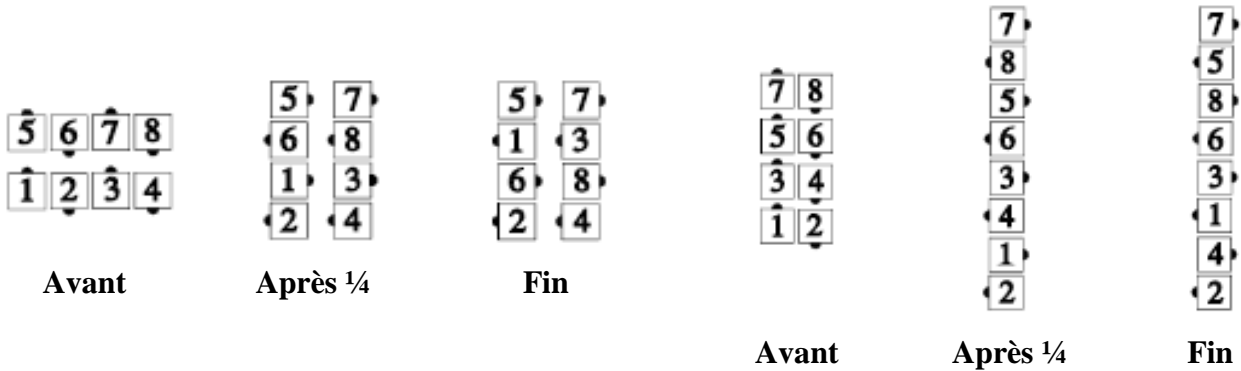
Attention : les danseurs qui n'ont pas de partenaire (comme dans un Single File Promenade) font un Face Out dans la direction opposée du centre de leur moitié du Square.

Quarter Thru

Ceux qui peuvent font 1/4 de tour par la main droite, puis ceux qui peuvent font un demi-tour par la main gauche.

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.

Si l'on ne respecte pas cette règle, on risque de faire un Grand Quarter Thru (voir plus haut). C'est exactement la même différence qu'entre un Swing Thru et un Grand Swing Thru !



Right Roll to a Wave

Les **Leaders** exécutent un **U-Turn Back vers la droite**, puis **tous font un Touch**.

Si l'on a quelqu'un devant soi, dans sa moitié du square, on n'est pas Leader et donc on avance simplement pour se mettre en Right-Hand Wave. Si l'on a personne devant soi, on se retourne vers la droite pour se mettre en Right-Hand Wave

Left Roll to a Wave (Même chose, seulement à gauche !)

Les **Leaders** exécutent un **U-Turn Back vers la gauche**, puis **tous font un Left Touch**.

Si l'on a quelqu'un devant soi, dans sa moitié du square, on n'est pas Leader et donc on avance simplement pour se mettre en Left-Hand Wave. Si l'on a personne devant soi, on se retourne vers la gauche pour se mettre en Left-Hand Wave

Scoot and Dodge

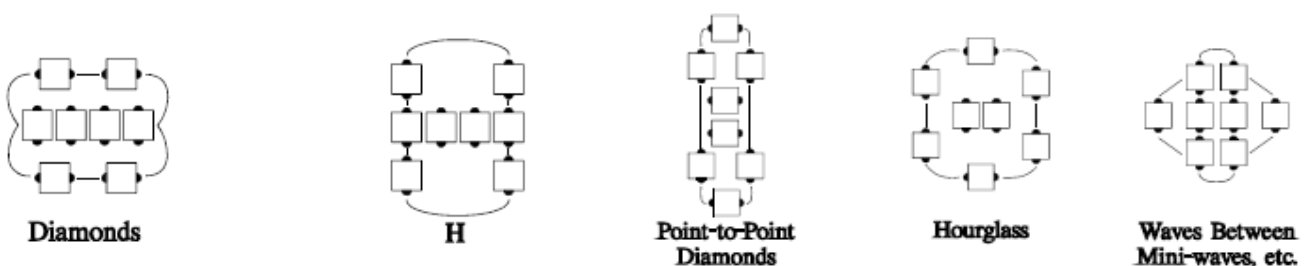
Les **Trailers** font un **Scoot Back**, pendant que les **Leaders** font un **Dodge** (c'est-à-dire esquivent vers le côté, comme dans un Walk and Dodge).

Comme Scoot Back, sauf que celui qui regarde vers l'extérieur fait un Dodge au lieu d'un Run.

Six-Two Acey Deucey

Les **Very Centers** font un **Trade**, pendant que les **six** danseurs sur l'extérieur font un **Circulate** dans leur formation.

Voici quelques exemples des chemins du Circulate des six danseurs sur l'extérieur:



Split Square Thru (= Split Square Thru Four)

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** $\frac{3}{4}$.

Comme pour un Square Thru, on peut fractionner ce call. Dans ce cas, la fraction doit être comptée dès le début du mouvement, p.ex. pour un « *Split Square Thru Three* (Quarters) », 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.

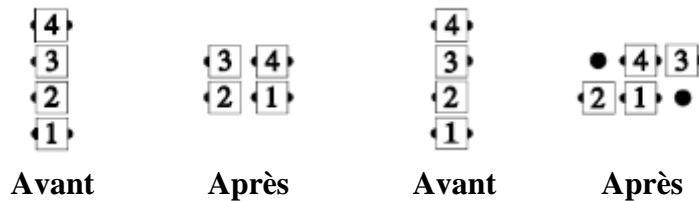
En bref, c'est un Square Thru où seulement une partie des danseurs fait la première partie.

Square Chain Thru

A partir de couples, tous les danseurs font : **Right Pull By, Quarter In, Left Swing Thru, Left Turn Thru** pour terminer en couples se tournant le dos.

Step and Slide

Les **Centers** avancent d'un pas, alors que les **Ends** glissent latéralement jusqu'à ce qu'il soient côte à côte.



Swap Around

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.

Petite astuce : Le danseur Belle sort son pistolet et tire sur le danseur en face de lui/d'elle, qui fait semblant d'être touché et se détourne. « Bang ! »

Reverse Swap Around

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.

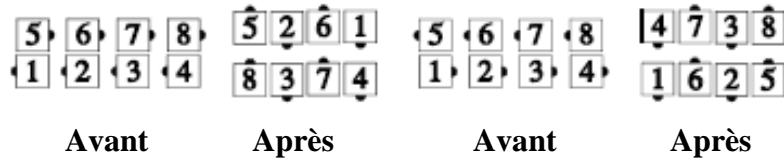
Même chose qu'au call précédant, mais cette fois-ci, c'est au danseur Beau de tirer !

Three-Quarter Thru

Ceux qui peuvent font $\frac{3}{4}$ de tour par la main droite, puis *ceux qui peuvent* font un demi-tour par la main gauche. Voir aussi les remarques sous Quarter Thru.

Transfer the Column

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** $\frac{3}{4}$ et **Extend** pour former des Waves parallèles avec les danseurs n°1 et 2.



Triple Scoot

C'est une sorte de « Grand Scoot » : à partir d'une Column, **six personnes** (d'où l'idée de « Triple Scoot ») peuvent exécuter la partie des Trailers du Scoot back (Extend, Turn Thru, Extend). Les deux autres, qui regardent directement vers l'extérieur, exécutent la partie des Leaders du Scoot Back (Run).

Triple Star Thru (= Double Star Thru + Star Thru)

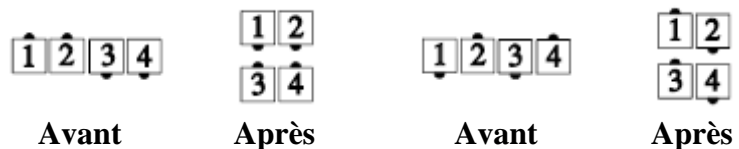
Ceux qui peuvent font un Double Star Thru, puis ceux qui peuvent font un Star Thru.

Triple Trade

A partir 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

Tous font un **Half Tag**, puis **Roll**.



Wheel Thru

Ce mouvement ressemble au call *Couples Lead Right*, sauf que les danseurs se lâchent la main de sorte que les **danseurs Beaus se croisent par l'épaule droite** en passant. Il est de coutume de taper des mains une fois en amorçant le mouvement.



Left Wheel Thru

Même chose que « Wheel Thru », mais basé sur un Lead Left, donc à gauche toutes !