

ラウンドダンス指導の手引き



一般社団法人 日本スクエアダンス協会

はじめに

ラウンドダンスはスクエアダンスやカントリーダンスと共に多くの方々に愛好されています。この楽しいラウンドダンスをさらに普及・発展させるためには、キューアーやインストラクターなどの指導者を育成することが大変重要です。そして、それを推進するためには適切な教材が必要です。

ラウンドダンスの指導者のための資料は米国 Roundalab (国際ラウンドダンス指導者協会) や一般社団法人日本スクエアダンス協会 (S 協) ラウンドダンス小委員会で作成した資料がありますが、技術的な内容が中心であり、指導者を志す人にとっての資質・知識を向上するための全てを網羅するものではありませんでした。

また S 協ではラウンドダンス指導者の資質向上と資格認定のためのライセンス制度をスタートしましたが、試験を受験するための参考資料が十分に揃っておらず、受験者は何を勉強したらよいのか迷うような状況でした。

そこで、S 協ラウンドダンス小委員会は、ラウンドダンス指導者に必要な情報を盛り込んだ手引書を編集・発行し、ライセンス受験の参考書としてご活用いただくことにいたしました。

なお、すでに発行されている S 協の技術資料はボリュームが大きいいため、それらの資料は概要の紹介や参照先を紹介に留めました。

この手引書が皆様のお役に立つことを願っています。

2021年 10月 25日

ラウンドダンス小委員会 委員長 丸山一雄

発行	一般社団法人 日本スクエアダンス協会
編集	ラウンドダンス小委員会
執筆者	井早 可代子 堀江 紀代子 丸山 一雄 吉川 和良
照査・協力	勝亦 由利
監修	技術委員会

2021年 10月 25日 初版発行

目次

1. 一般社団法人日本スクエアダンス協会概論	1
2. ラウンドダンス	3
2-1. ラウンドダンスとは		3
2-2. S 協におけるラウンドダンスの取り組み		4
3. マナーについて	7
4. キュアー・インストラクター心得	10
4-1. キュアー・インストラクターの心構え		10
4-2. クラブ運営の心得		12
5. 指導法について	14
5-1. 指導のための知識		14
5-2. 指導方法		21
5-3. 指導カリキュラムの作成		28
6. 関係法規	32
6-1. 著作権保護について		32
6-2. その他法規(ラウンドダンスに関連する法規抜粋).....参考		32
7. 音響機器の取り扱い	35
8. 指導技術の向上	39
8-1. ダンスの振付		39
8-2. 資料紹介		41
略語集	43

1. 一般社団法人日本スクエアダンス協会概論

(1) 日本スクエアダンス協会の紹介

「一般社団法人日本スクエアダンス協会」(通称:S協)では、幅広い年齢層の方にスクエアダンスを知っていただき、踊っていただけるよう、学校におけるダンス指導のお手伝い、地域の行事への参加、スクエアダンスクラブの設置・活動支援などを進めています。

生涯スポーツ・レクリエーション活動としてのスクエアダンスを広く社会に普及振興することにより、人々の健康で豊かな、明るい生活を実現することを目的としています。

活動としては、

- ・全日本スクエアダンス大会の開催
- ・機関誌の発行
- ・講習会・研修会等の開催
- ・調査研究、国際交流など
- ・その他 (各地域のパーティー開催などの催し物への協力、技術面・運営面の資料、普及用 DVD の制作、地方自治体行事への参加・協力、学校への指導実施や公民館活動への働きかけなどを行い、スクエアダンスの普及発展の活動を行っています)

(2) 事業概要

スクエアダンス(SD)を社会教育、学校教育の場において広く普及・振興し、人々の生涯スポーツ・レクリエーション活動の充実および健康で豊かな生活の実現に寄与することを目的とし、一般社団法人日本スクエアダンス協会(S協)およびSDの認知度ならびに理解の拡大を目指して、積極的な活動を展開する。

(3) 組織の内容

日本スクエアダンス協会(S協)は会長以下次のような組織で構成されています。

理事会、事務局、専門委員会、統括支部(北海道、東北、関東甲信越、中部、近畿、中四国、九州)

詳細は組織・機構図は、下記の URL で入手できます。

<http://http://www.squaredance.or.jp/jimu/shiryo/Soshiki-Kikou.pdf>



(4) 倫理要綱

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。

- a. 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。

- b. 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。
- c. 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。
- d. 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。
- e. 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。
- f. 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。
- g. 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。
- h. 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。
- i. 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。
- j. 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。

日本スクエアダンス協会(S協)「倫理要綱」は下記の URL から入手できます。
http://www.squaredance.or.jp/jimu/shiryo/H281023_Rinri-website.pdf



2. ラウンドダンス

2-1. ラウンドダンスとは

(1) ラウンドダンスの歴史

ラウンドダンスは1940年頃アメリカで生まれました。当時のラウンドダンスはフォークダンスの現代版として踊られていたようですが、フィギュア、ステップが増えると共に洗練され愛好者が増加していきました。

わが国には戦後フォークダンスとして入ってきましたが、その後1965年頃からはラウンドダンスとして独立したダンスと認識されるようになりました。

1977年には米国でラウンドダンス指導者の組織(Roundalab)が結成され、用語の統一やフィギュアの定義、キューイングのやり方やキューシートの作成方法、リズムとレベルの定義等の標準化を行い、その後のラウンドダンスの普及発展を牽引しました。

ラウンドダンスは主にスクエアダンスの合間に踊られていましたが、愛好者がより専門的に踊るため1980年代にはラウンドダンス専門のクラブが作られるようになり、専門化が進みました。

現在ではフォークダンサーがフォークダンスの一部として踊るオールドタイムダンス、スクエアダンサーがスクエアダンスの合間に踊るフェイズⅢまでのダンス、そしてラウンドダンス専門のクラブでは全てのフェイズのダンスが踊られています。

参考文献:(公社)日本フォークダンス連盟 指導の手引き、Roundalab Through the Years..1977-2001

(2) 音楽とダンスの種類

ラウンドダンスは社交ダンスと他のダンスの動きを取り入れて作られたため、多くの種類のダンス種目があります。

主なダンス種目

① 社交ダンスと共通のリズム

(プロ・アマの競技ダンスで踊られる、いわゆるテンダンス)

ワルツ、タンゴ、スローフォックストロット、クイックステップ、ウイナワルツ(ヴェニーズワルツ)*、ルンバ、チャチャ、サンバ、パソドブレ、ジャイブ

(その他で踊られることのあるダンス)

ジルバ(シングルスイング)*、マンボ、サルサ*、アルゼンチンタンゴ、ウエストコーストスイング、ボレロ、メレンゲ

② フォークダンスやその他のダンスまたは独自創作のリズム

ポルカ*、トゥステップ、スロートゥステップ等

*印の種目は Roundalab のフェイズレイティングシステムに単独種目として取り上げられていません。(フィギュアの一部は他の種目で取り上げられているものもあります)

また、社交ダンスは国・時代によって取り上げられ方が異なります。上記は過去～現在の日本・米国での例を示しています。

S協ではフェイズⅢまでの曲を取り上げていますが、その中でも近年はトゥステップ、ワルツ、ルンバ、チャチャ、フォックストロット、クイックステップの6リズムのみが取り上げられています。

2-2. S 協におけるラウンドダンスの取り組み

(1) プログラムポリシー

日本スクエアダンス協会 プログラムポリシー

平成 19 年 6 月 9 日制定

日本スクエアダンス協会(以下「S 協」といいます)のダンスプログラムに関する方針を次の通り定めます。

1. S 協のスクエアダンス・プログラムは国際スクエアダンスコーラーズ協会(本部：USA、以下「CALLERLAB」といいます)のプログラム方針に準拠します。
2. S 協のスクエアダンス・プログラムにおける定義及びスタイリング、慣用的なルール、概念、専門用語は CALLERLAB に準拠します。
3. S 協はスクエアダンスの普及振興を図るために、Mainstream を最も重要なスクエアダンス・プログラムとして取り扱います。
4. S 協のラウンドダンス・プログラムは国際ラウンドダンス指導者協会(本部：USA、以下「ROUNDALAB」といいます)の Phase Rating System に準拠します。
5. S 協のラウンドダンス・プログラムにおける定義及びスタイリングは ROUNDALAB に準拠します。
6. S 協はラウンドダンスの普及振興を図るために、Ph-II を最も重要なラウンドダンス・プログラムとして取り扱います。
7. S 協はスクエアダンスの普及を促進させるために、独自のコミュニティ・ダンス・プログラムを制定し、運用します。このプログラムは S 協技術委員会において、3 年毎に見直しされます。
8. S 協はスクエアダンスの普及振興に有効なプログラムとして、コントラダンス(Contra Dance)とカントリー・ウェスタン・ダンス(Country Western Dance)を取り扱います。
9. スクエアダンス・プログラムとラウンドダンス・プログラムは別に定める指針により運用されます。

以 上

(2) ラウンドダンスプログラム運用についての指針

日本スクエアダンス協会 プログラムポリシー						
ラウンドダンス・プログラム運用についての指針						
平成 19 年 6 月 9 日制定						
日本スクエアダンス協会に関連する事業におけるラウンドダンス・プログラムの運用について、次の通り指針が定められています。						
PHASE		I	II	III	IV	V,VI
1	全日本 SD コンベンションにおけるプログラム設定	○	○ (注 1)	○	△ (注 2)	×
2	統括支部及びブロック、県支部主催もしくは後援するパーティーにおけるプログラム設定	○	○ (注 1)	○	△ (注 2)	×
3	統括支部及びブロック、県支部が主催もしくは後援する講習会におけるコース設定	○	○	○	△ (注 2)	×
4	指導技術の研究ならびに指導者育成のための事業	○	○	○	○	×
5	技術資料・教材の制作及び提供	○ (注 3)	○ (注 3)	○ (注 3)	○ (注 3)	×
6	機関紙や Web サイト等を活用した技術情報の提供	○	○	○	○	△ (注 4)
7	ROUNDALAB 情報の収集	○	○	○	○	○

○……実施できる、△……条件付きで実施できる、×……実施しない
 (注 1)コアプログラムとする
 (注 2)必要と認められた場合のみ
 (注 3)日連を通じて教材販売
 (注 4)Web サイトを活用した情報提供のみ

以 上

(3) S 協ラウンドダンス推薦曲、クラシック曲、推奨曲について

S 協ではパーティー等において、ダンサーが無理なく踊れるように 30 曲の推奨曲を定めています。このうち 10 曲はクラシックとして、10 年以上愛され踊り続けられている曲を選出しています。この推奨曲は毎年(クラシックは2年に 1 回)見直しが行われ、数曲が入れ替えられ 5 月の機関誌で紹介されます。

この他に、4ヶ月毎(7 月、11 月、3 月)にラウンドダンス推薦曲を3曲、S 協機関誌(S 協ニュース)に掲載して紹介しています。このうちフェイズ2以下のトустエップとワルツが1曲ずつ、フェイズ3の曲が1曲という内訳です。一部の曲は踊り方の紹介動画を Youtube で公開しており、S 協ホームページのラウンドダンス推薦曲・推奨曲コーナーから入ることができます。



(4) ダンサー、クラブリーダー及びコーラーへの指針

S協では、ダンサー、クラブリーダー及びコーラーに対し、プログラムに関する指針も示しています。これはスクエアダンスに対して示されていますが、ラウンドダンスについても共通する事項が多くあります。

日本スクエアダンス協会 プログラムポリシー
ダンサー、クラブリーダー及びコーラーへの指針

平成 19 年 6 月 9 日制定

日本スクエアダンス協会はダンサー、クラブリーダー及びコーラーに対し、スクエアダンス・プログラムに関する指針を次の通り示します。

1. 全てのプログラムにおいて質の高いダンスが踊られることを奨励します。
2. ダンサーが現在踊っているプログラムを時間をかけて十分に楽しむことを奨励します。
コーラーには、ダンサーが現在踊っているプログラムに飽きることなく継続して楽しめるよう日々研鑽することを求めます。
3. 上位のプログラムが存在するからと言って、それがより上級なプログラムであることを意味したり、ダンサーが学ぶことを奨めるものではありません。
4. 質の高いダンスが踊られるための条件を次に示します。
 - (1) コールされたことを十分に理解している。
 - (2) テープも含め、色々なコーラーで踊った経験がある。
 - (3) 定義に従って踊ることが出来る。
 - (4) 様々な隊形から十分に踊り込んでいる。
 - (5) 正しいスタイリングとマナーを身に付け、笑顔を絶やさず、セットのメンバーを思いやることができる。
 - (6) 質の高いダンスを踊ることの大切さを理解したコーラーから適切な指導を受けられる。
5. 上位のプログラムを学ぶために必要とされる、現行プログラムの踊り込み時間は個人個人で異なりますが、MS から PLUS に進む場合は、少なくとも 2 年間 MS を踊った経験があることを強く推奨します。
6. アドバンスやチャレンジを学びたいと思っているダンサーには、さらに次のことが求められます。
 - (1) さらに複雑なダンスを探求する好奇心を持っている。
 - (2) 学ぶための時間を確保できる。
 - (3) 様々な隊形や、隊形の中での自分の位置と方向を認識することができる。
 - (4) コールの概念を理解すると共に、それをダンス中に応用することができる。
 - (5) MS プログラムを常に尊重し、MS 及び PLUS のフロアで質の高いダンスの範を示すことができる。
 - (6) 所属クラブを大切に、ビギナークラス等の普及活動やクラブ運営に必要な仕事に協力することができる。
7. クラブリーダーとコーラーには、急いで上位のプログラムに進もうとするダンサーに対して適切な指導をすることを求めます。

3. マナーについて

(1) 基本マナー

マナーには踊り以前のマナーと踊りに直接関係するマナーがあります。良識ある愛好者には、わざわざとりあげて説明する必要もないと思われませんが、ごく少数の非常識者の行動により大多数のメンバーが悪影響を受けるのでマナーを取り上げます。表現方法はいろいろありますが、内容的には次の11項目で表されます。

- ① 時間を守る
- ② 相手を楽しませ、自分も楽しむ
- ③ 感じの良い態度と清潔な服装
- ④ 初心者や高齢者、幼児には特に親切に
- ⑤ 指導者の指示に耳を傾けよう
- ⑥ 誘われたら気持ちよく応じて輪の中に入ろう
- ⑦ 誘いを断ったらその曲が終わるまで、他の人とは踊らない
- ⑧ 踊りの最中に抜け出さない
- ⑨ 個人指導を控えめに
- ⑩ 挨拶と拍手を忘れないように
- ⑪ あと始末は全員で

また、スクエアダンス10則はラウンドダンスにも適用されますので紹介します。

- ① コールをよく聞く → キューをよく聞く
- ② セットを早く作る → サークルを早く作る
- ③ 礼儀をわきまえる
- ④ 時間を守る
- ⑤ 相手を思いやる
- ⑥ お互い協力する
- ⑦ 無理をしない
- ⑧ 友情を大切にする
- ⑨ 常に学ぶ
- ⑩ 楽しさを大切にする

引用資料: Square Dance For All Part 2

(2) 例会・クラブ内でのマナー

例会・クラブ内では基本マナーを大切にすると共に以下の事にも気をつけましょう。

- ① 例会場の準備・後片付けにも協力しましょう
- ② 手、爪、汗等もパーティーのマナーと同様に注意しましょう。
- ③ 指輪やブローチ、帽子もパーティーのマナーと同様に注意しましょう。
- ④ コスチュームの着用についてはクラブの決まりに従いましょう。また靴については会場の規則に沿ったものを着用して下さい。
- ⑤ 初心者には良いところを見つけて褒めてあげましょう。そのことが自信につながり、楽しく踊り続けられるようになります。
- ⑥ 例会に参加したら、他の会員と挨拶をし、良好なコミュニケーションを保ちましょう。
- ⑦ 所属クラブは大切にしましょう。例会は出来るだけ出席しクラブ運営等に協力をします。

- ⑧ 例会場は規則に従って使用しましょう。
- ⑨ クラブの機器などは大切に扱きましょう。
- ⑩ 貴重品は各自で管理しましょう。
- ⑪ 分からないことは積極的に聞き、謙虚な態度で接しましょう。
- ⑫ 押しやり引っ張ったり大きな声でアドバイスはマナー違反です。特に初心者には優しく接しましょう。
- ⑬ 会場内を移動するときはダンスの輪の外側を移動しましょう。

グループやクラブでは当然、「権利」と「義務」を考える必要があります。これもグループやクラブが有意義な活動を楽しむための必要条件です。皆で楽しむために、グループやクラブには係や役員が選出され、運営しています。もちろん生活を犠牲にしてまでやる必要はありませんが、会員一人一人出来る事を積極的に参加し協力する事が大切になります。

たとえば、例会の準備、後片付けは一例ですが、協力してこそ楽しく例会が始められるものです。一人一人が自問自答して時には考えてみる必要があるのではないのでしょうか。

一人一人が最初はビギナーであった時の気持ちを忘れず、また先人の苦労を理解し協調しあい心地よいグループやクラブ活動をしていきたいものです。

引用資料: Square Dance For All Part 2

(3) パーティーにおけるマナー

近年パーティーなどで、マナー違反をときどき見かけます。

スクエアダンス(ラウンドダンス)パーティー参加の心得について、もう一度初心に戻り、見直してみよう。

- ① パーティーに参加するときは、必ずコスチュームを着用しましょう。
- ② 自分たちのクラブバッジを着け、親睦をはかりましょう。
- ③ 最初の1年間はビギナーバッジ^{*1}をつけて踊りましょう。周りの方が気をつけてくれます。
- ④ 手や爪は清潔にし、香水のつけすぎには注意しましょう。
- ⑤ 汗には注意し、下着を身につけるようにしましょう。
- ⑥ 堅い尖った指輪やブローチなどは周りの人を傷つけます。着用しない様にしましょう。また帽子は踊りの邪魔になりますので、踊るときはかぶらないようにしましょう。
- ⑦ 指定された靴に注意しましょう。
- ⑧ 女性が男性役をするとき、一日男性役で踊る場合は男性と同じスラックスとシャツ、両方踊る場合は黄色いタスキ^{*2}をかけることが推奨されており、セットの方たちが踊りやすいようにしましょう。
- ⑨ スクエアダンスは8人の協力が大切なダンスです。お互いに楽しませる努力をしましょう。
- ⑩ いつも挨拶と笑顔を忘れないようにしましょう。
- ⑪ スクエアダンスはコミュニケーションダンスです。いろいろな方々と踊り、お友達をたくさん作りましょう。
- ⑫ 誘っていただきたい時はイスに座らず、すぐ踊れるよう準備をしましょう。
- ⑬ 待っているばかりでなく、自分からも積極的に声をかけましょう。

- ⑭ 相手をえり好みしてはいけません。誘われてお断りするときは、そのチップを踊らないのが礼儀です。
- ⑮ 疲れていて休むときは、会場の外で休みましょう。
- ⑯ セットを作っているときは、セットの中を横切らないのが礼儀です。
- ⑰ 会場の中にクラブ員の人たちの居場所を決めておきましょう。特にビギナーが参加している場合、クラブ員のこころ配りが大切です。
- ⑱ 貴重品はなるべく身につけ、自己管理しましょう。
- ⑲ スナックの紙コップは一日中使用することが多いので、記名しておきましょう。
- ⑳ お弁当などのゴミは必ず自分で持ち帰りましょう。

引用文献: Square Dance For All Part 2

※¹ 原文は「dosado バッジ」ですが、現在よく使われる呼称に変更しています。

※² 黄色いタスキ以外を否定するものではありませんが、使用の目的を考慮しましょう

具体的には次の点も注意しましょう。

- ① 会場内を移動するときはダンスの輪の外側を移動しましょう。
- ② 一人で寂しく見学している人をできるだけ出さないように努力をしましょう。
- ③ パートナーとの身長差を意識し、無理な体形にならないようにしましょう。

(4) 指導者としてのマナーについて

① マナーの基本を守ります

マナーは本来礼儀作法です、規則はありませんが、指導者は礼儀の基本をマナーとしてしっかり守り、人間関係を大切に相手を思う気持ちも大切に、個人個人を互いに尊重します。

② 指導者はダンサーのお手本です

時間を守り、挨拶を忘れずに、ダンサーを楽しませ、自分も楽しみ、初心者、高齢者には親切に身だしなみに気を付けて、元気に明るくダンサーに接しましょう。

③ 指導者がダンサーになっているとき気を付ける事

指導者は他の指導者が指導中、私語でダンスの指示を出しがちです、指導者は一人です。今自分のいる立場を考えましょう。

(5) 自分のクラブを大切に

自分のクラブはダンスのふるさと

スクエアダンス・クラブは、スクエアダンスの活動の中心となる場です。大きなクラブ、小さなクラブ、誰でも踊りに行けるクラブ、会場の大きさに見合った会員制のクラブ。スクエアダンス・クラブとは、友情という精神と、快適なダンスと言う理想が具体的な形となって現れる場所なのです。ビギナークラスのメンバーが、やがてはクラブのメンバーになります。そこでは単にダンスを楽しむだけでなく、一緒にいるのが楽しい仲間が見つかります。ところでダンサーは、別の観点でクラブの役割を与えられます。ほとんどのメンバーが何かしらの簡単な責任を受け持っている、そういうグループが一番うまくクラブ運営をできるのです。入り口で出迎えをする係や、スナックを考えて準備をする係などがそうです。

※スクエアダンス・クラブをラウンドダンス・クラブと置き換えても同じ事が言えます。

引用資料: Square Dance For All Part 2

4. キュアー・インストラクター心得

ラウンドダンスにおいて、本来ダンサーに踊りの順番を伝えるのがキューイングであり、それを行う人をキュアー、踊り方を指導するのはインストラクターと分けられますが、ダンサーから見ればキューができる人は指導もできると考えがちです。事実、キューを永く行っている人の多くは指導も行っています。

ラウンドダンスの指導者はキューイングだけではなく、ダンサーに対して踊りの講習を行う能力も求められます。

キュアー・インストラクターは、スクエアダンス・クラブの仲間に、ラウンドダンスを踊る楽しみを伝えるために心構えが必要となってきます。それぞれの心構えを紹介したいと思いますので習得するよう努めてください。

4-1. キュアー・インストラクターの心構え

(1) 共通の心構え

- A. ダンサーのレベルに合わせる
- B. 会場の音響に気をつける
- C. 音楽と声のバランスに気をつける
- D. 持ち時間を守る
- E. 服装に気をつける
- F. 笑顔を忘れない
- G. 機器や施設を大切にす
- H. 初心者・高齢者には特に親切に
- I. 謙虚な態度を心がける
- J. 丁寧な言葉使い
- K. 指導中に個人名を出して指摘することは避ける

(2) キュアー心構え

- A. タイミング良くキューをする
- B. 種目にあつた雰囲気大切にす
- C. ダンサーを待たせずに音楽をかける
- D. 曲名や種目・フェイズ、気をつけるポイントを事前に説明する
- E. 音楽の速さをリズム、振付に合わせて調整する

(3) インストラクター心構え

① インストラクター心構え

- A. 男女別の動きを説明する
- B. 踊ってみせる時には全員が見える様に工夫する
- C. パートナーを大切にす
- D. 時にはユーモアで場を和ませる
- E. 早口を避け、できるだけわかりやすく説明する
- F. 踊れていない人がいないか確認する
- G. できるだけ全てを覚えて講習する
- H. 基本をおろそかにしない
- I. 時間配分に気をつけ、持ち時間を守る

② シニアインストラクター心構え

上記の共通とキューアー・インストラクター心構えに加えて下記の項目も必要です。

- A. ダンサーのレベルに合わせ指導方法を配慮する
- B. 姿勢よく踊るように心がける
- C. 複数回、長時間にわたる講習の時は指導カリキュラムを作成して指導に挑む
- D. 後輩の手本となるように気をつける
- E. 講習の時以外でも踊る時には「見られている」事を意識する
- F. 常に自身のレベル向上の努力を怠らない
- G. 音楽の事前準備を怠らない(Part A、Part B の各パートの頭出し等)
- H. ダンサーの目線で指導を行う(円の1方向で見せたら反対側でも踊って見せる等)
- I. 事前にパートナーと指導の内容や趣旨を共有する

③ インストラクター・コーチ心構え

上記シニアインストラクター心構えに加えて下記の項目も必要です。

- A. ダンサーにストレスを感じさせないよう楽しさを伝える
- B. ダンサーの立場に立って何がわかっていないか見極める
- C. ダンサーに対する思いやりと心遣いを忘れない
- D. ダンサーの習得レベルを正確に把握し、指導法を工夫する
- E. 後輩指導者の育成を心がける

★キューアー・インストラクターとしての必要な知識と技術

キューアーは適切な言い方とタイミングさえ合っていれば動きを知らなくてもキューはできますが、曲の指導を行う時にはそう言う訳にはいきません。男女それぞれの動きが説明できる知識と技術、また音源他に対する知識等が必要になります。

ラウンドダンスのキューイング・指導を習得するにあたり、下記の知識、技術も必要になってきます。必要な知識や技術をこのテキストや研修会で得られるよう努めてください。

- ・PH-III までのラウンドダンスが踊れること (III 以上も含む。S 協推薦曲等で取り扱うリズム)
- ・キューシートの解読
- ・キューシートの入手方法
- ・音源の入手方法
- ・音響機器の取り扱い
- ・音源の速度変更等の操作
- ・パソコンの操作(音源の編集・再生等で必要に応じ)
- ・キューイングの方法(やり方)の知識
- ・正しいフィギュアの知識
- ・著作権の知識

(4) 指導を行う時の心構え

それぞれの指導はダンサーに対して行われますが、心構えとして「教えてやる」「紹介してやる」ではなく、「いっしょにこの曲を楽しもう」の気持ちが大切です。集まっている会場のメンバーには技術的レベル差は必ずあります。判らないところを質問できないようなピリピリした雰囲気とならないように、「できなくても大丈夫」という気持ちを持たせ、できたら褒めましょう。お世辞であっても、褒められればやる気が出ます。ユーモアで雰囲気を盛り上げることも大切です。

4-2. クラブ運営の心得

クラブ運営に必要なことは、単に活動がスムーズに流れるようするための事務的な仕事だけではありません。会員がダンスを楽しみ、運営の仕事に達成感を感じ、そこに生まれる楽しい人間関係を味わえる時こそクラブ運営が順調に運んでいると言えるのです。

組織にはリーダーシップが必要です。リーダーシップとは、クラブの目的や目標、方針に対し、クラブ員が共通の認識の上にたち、自発的な中からやる気を起こさせ行動に向かわせる指導者の統率力を言うのです。

(1) リーダーシップが必要な場面

組織の中ではそれぞれの立場、役割の中でリーダーは様々な行動や決断を行うこととなります。その様々な立場や役割の中でリーダーが発揮する機能や役割をリーダーシップといいます。リーダーシップが必要な場面としては以下のものが挙げられます。

① 仕事の遂行

リーダーは、組織の仕事を成し遂げるために、その組織の基本的な任務・役割・目標および価値観・基本的な規範を設定します。その方法をどのように実現するか、メンバーに指示し、メンバーが積極的に取り組むようにインセンティブ(誘因)を与えます。

② 遂行能力の維持・向上

仕事を成し遂げるだけでなく、成し遂げる能力を維持し、向上させることも求められます。具体的には、その組織の中の経験や知識の蓄積をつくることです。

③ 仕組みや文化を作る

仕事の遂行、遂行能力の維持・向上を成し遂げていく仕組みをつくる必要があります。また、その仕組みを実効的に機能させることも求められます。

④ 組織を代表する

その組織を代表して利害関係を主張したり、他の組織と協調関係を作り出すことや、他の組織に売り込んだり、必要な場合は代表して謝罪することもあります。

⑤ 上位の組織との連携

大きな組織となると、組織構造が階層構造を成しています。そのような組織の場合は下部組織と上位組織が存在します。リーダーはその組織を代表して上位組織とのコミュニケーション、例えば下部組織の状況報告や上位組織の意思決定を自分の組織に伝え、実行させることが求められます。

(2) リーダーに必要なこと

リーダーは常に最新の指導技術や知識を継続的に習得し、自己の能力の維持・向上を目指すとともに、今何が求められているのか、何が必要なのか、等を理解し、多くの愛好者にとって望ましい方向へ持つように継続的に研鑽を積んで行くことが必要です。また、自己の考え方に固着しないで多様化した意見の合意形成を設定できることが必要です。

① 倫理の徹底

フォークダンス綱領にも規定されているように愛好者として、リーダーは倫理に照らして行動し、その関与する行動が社会規範を逸脱することのないように努めなければなりません。

② 指導技術の進歩への関与

リーダーは、絶え間なく進歩する指導技術に関心を持ち、新しい指導技術の習得、応用を通じ、普及活動に貢献できるように、その能力の維持向上に努めなければなりません。

③ 社会環境変化への対応

リーダーは、社会の環境変化、国際的な動向、それらによるリーダーに対する要請の変化に常に柔軟に対応できるようにしなければなりません。

④ 判断力の向上

リーダーは、経験の蓄積に応じ視野を広げ、指導に当たりの確かな判断ができるように判断力の向上に努めなければなりません。

(3) クラブ運営に当たってのリーダーの心得

クラブ運営に当たっては、まずリーダーの心得が大切です。また、リーダーは、クラブ運営がうまく行く様に自分がリーダーの時にその仕組みをきちんと仕込む事が最大の任務です。単に日々のクラブ運営に奔走するものではないのです。そこで、リーダーの心得を幾つか紹介したいと思います。

- a. ひとり(少数)ですべてをしないこと
- b. いつまでもリーダーでいないこと
- c. 後継者をつくること
- d. 一人一役の運営をすること
- e. 私塾化しないこと
- f. 新人を受け入れること
- g. しっかりキマリを作り、守ること

クラブ運営の心得については、S協販売資料 Square Dance For All Part 1 に詳しく書かれています。

5. 指導法について

5-1. 指導のための知識

① ROUNDALAB フェイズレイティングシステムについて

「ROUNDALAB Phase Rating System」は ROUNDALAB がラウンドダンスの複雑さに応じて、アクション、ムーブメント、フィギュアをフェイズ I (最低難易度)からフェイズVI(最高難易度)までレベル分けしたものになります。

このシステムによりラウンドダンスに関係するすべての人が簡単に使用および理解して、適切なフェイズで踊ることができます。

- a. ダンスでアクション、ムーブメント、フィギュアがすべて同じフェイズである場合、ダンスのフェイズはそのフェイズになります。
- b. ダンスには、ひとつ上のフェイズのアクション、ムーブメント、フィギュアを3つ以上含めることはできません。
 - [1] ひとつ上のフェイズのアクション、あるいはムーブメント、フィギュアが1つある場合、ダンスはそのフェイズ・プラス1になります。[例：フェイズIIのダンスでフェイズIIIのフィギュアが1つある場合、Phase II+1になります。]
 - [2] ひとつ上のフェイズのアクション、あるいはムーブメント、フィギュアが2つある場合、ダンスはそのフェイズ・プラス2になります。[例：フェイズIIのダンスでフェイズIIIのフィギュアが2つある場合、Phase II+2になります。]
 - [3] ひとつ上のフェイズのアクション、あるいはムーブメント、フィギュアが3つある場合、ダンスはひとつ上のフェイズになります。
- c. 最もフェイズの高いアクション、あるいはムーブメント、フィギュアが1つでもある場合はそのフェイズのひとつ下のフェイズになります。[例：フェイズIIIのダンスでフェイズVのフィギュアが1つある場合はPhase IV+1になります。]
- d. アンフェイズ(未定義)フィギュアが含まれる場合は、さらにプラス表記します。[例：フェイズIIのダンスでアンフェイズのフィギュアが1つある場合、Phase II+0+1になります。]

引用資料:「ROUNDALAB STANDARDS FOR ROUND DANCING」より

② Roundalab マニュアルについて

日本スクエアダンス協会は ROUNDALAB の承諾を得て、ROUNDALAB 資料の日本語版を作成しました。そこには、用語集(Glossary)、アクション・ムーブメント・フィギュアのフェイズマニュアル(Phase Manual)[日本スクエアダンス協会が範囲としている部分]が記載されています。Phase III までの Two-step、Waltz、Rumba、ChaCha、Foxtrot、Quickstep があり、Phase III の曲で比較的多く出てくる Phase IV のフィギュアや Jive、Tango の一部のフィギュアも含まれています。

一般社団法人日本スクエアダンス協会の公式ホームページ内の「ラウンドダンス」のマニュアル欄の中から「Roundalab マニュアル(日本語版)」をご覧ください。

http://www.squaredance.or.jp/rd_manual.html



③ キューシートの解説

OH WHAT A DANCE	
Released:	October 2010 Revised: January 2011
Choreographer:	J. Smith, 924 Music St., Anytown, KS, USA, 66600 Tele: [555] 555-5555
Web Site:	www.jsmith.com Email: jsmith@webserver.com
Music:	What a Dance by The Singers, CD: Dances for You, Track #6 Also available: Dance: Creative Artists 11112A, Artist: Joe Baritone Flip of Can't Dance / Same as: Unlimited Artists 999B
Time/Speed	Time@RPM: 3:19@47 - As downloaded 3:28@45
Footwork:	Opposite unless noted (Woman's footwork in parentheses) Timing, QQS unless indicated, reflects actual weight changes.
Rhythm/Phase:	Two Step Phase II+1 [Fishtail] +1 [Basketball Check Thru]
Degree of Difficulty:	AVG
Sequence:	INTRO, A, B, INTLD, B[1-14], END

キューシートには、いくつかのパートに分かれています。

a. ダンスタイトル

ダンスタイトルは、すべて大文字または大文字と小文字で大きなフォントサイズを使用して、最初のページの上部の中央に配置しています。

b. ダンスの詳細

ダンスの詳細セクションには、次の情報が含まれています。

● Released

ダンスの振付の発表日と修正日が書かれています。

Released: June 20, 2010 Revised: Sept. 15, 2010 [Part B footwork clarified]

● Choreographer[s]

振付師の名前と、住所、郵便番号が書かれています。電話番号、電子メールアドレス、可能な場合は Web サイトのアドレスなど、連絡するための他の連絡方法が含まれます。

Choreographer: J. Smith, 924 Music St., Anytown, KS, USA, 66600 Phone: [555] 555-5555

Web Site: www.jsmith.com Email: jsmith@webserver.com

● Music

インターネットダウンロードサイトの名前やレコード販売元の名前など、音楽のソースに関する情報が書かれています。アーティスト、曲または音楽の正確な名前、レコードの名前[裏面も]、アルバム、または CD 名も含まれます。

Music: What a Dance by The Singers, CD: Dances for You, Track #6

Also available: Dance: Creative Artists 11112A, Artist: Joe Baritone Flip of Can't Dance / Same as: Unlimited Artists 999B

● Time/Speed

楽曲の演奏時間または速度が書かれています。または、音楽の速度が元の速度と異なる場合は、速度をどのように変更したかについて具体的な詳細が書かれています。

以下の例は、音楽が3分28秒の長さでインターネットからダウンロードされますが、音源編集アプリ等を使用して速度を上げて、音楽の再生時間が3:19になるようにして使用することを示しています。尚、@45や@47とはレコード時代の名残で、45回転/分、47回転/分を表しています。@47とは45回転(標準回転数)のレコードを47回転で再生しなさいとの意味であり、速度を $47/45=1.04$ すなわち4%上げて再生することです。

Time/Speed: Time@RPM: 3:19@47 - As downloaded 3:28@45

- Footwork
男性と女性のフットワークが同じか反対かが書かれています。また、女性のフットワークに記載する記号が書かれています。
Footwork: Opposite unless noted (Woman's footwork in parentheses)
- Rhythm and Phase Level
ダンスの種目フェイズ(+の内容)が書かれています。
Rhythm/Phase: Two Step Phase II+1 [Fishtail] +1 [Basketball Check Thru]
- Degree of Difficulty
フェイズレイティングシステムを使用して、ダンスを踊るのに必要な難易度が書かれています。
 - a. EASY [EZ] - 平均的なダンサーがキューによる追加の指示なしで踊ることができるダンスレベル
 - b. AVERAGE [AVG] - 平均的なダンサーがキューによる1つまたは2つの簡単な指示だけで踊ることができるダンスレベル
 - c. DIFFICULT [DIFF] - 特別な説明なしでは平均的なダンサーはおそらく踊れないダンスレベル
※例えば、回転系のフィギュアやアンフェイズのアクション・ムーブメント・フィギュア、踊りなれないポジション、変形バージョンのフィギュア、またはテンポやタイミングが違うもの。
- Sequence
短縮されたパートなどの情報を含め、ダンスで使用されるダンスパートの順序またはキューの順序が書かれています。以下の例では、パートBが2回使用されていますが、2回目は1~14小節のみが使用されています。該当するパートの直後に、短縮された小節を括弧内に示します。
Sequence: INTRO, A, B, INTLD, B[1-14], END
- c. ダンスの解説
ダンスのパートは、音楽内の論理的な音楽の区切りです。簡単な例は、歌の部分とコーラスが分かれている曲です。ダンスは、次のパート名を使用して文書化されています。
 - Introduction
ダンスが始まる前に待つ小節数を含み、ダンスの最初の主要部分の前の部分のこと。イントロダクションでは、ダンサーがとるべき開始位置、向き、体重がのっていない足、およびダンスを正しく開始するために必要なその他の情報を説明する部分です。

INTRODUCTION

1-4 WAIT 2 MEASURES IN SCP LOD WITH TRAIL FOOT FREE ; ;
THRU CHASSE TO SCP ; PICKUP ;

- 1-2 Wait 2 measures SCP LOD with trail ft free for both ; ;
 3 {Thru Chasse SCP} Thru R commence turn to face, side L/close R, side L to SCP DLW ;
 4 {Pickup} Thru R, forward and side L with left face upper body turn leading woman to CP, close R (W thru L commencing left face turn, forward and side R in front of man turning left face to Closed Position, close L) to CP DLC ;

● Parts

パートは主要な音楽の区切りまたはダンスの一部のことです。1番目の主要部分はパートAであり、必要に応じてパートB、Cと続きます。パートはダンス内で繰り返される場合があります。次のトウステップの例は、パートBの一部のみを示しており、略語を使用しています。

PART B

1-4 **FC-FC & BK-BK [BFLY WALL] ; ; BALL CK THRU BFLY WALL ; ;**

1-2 {Fc-Fc & Bk-Bk} BFLY WALL sd L, cl R, sd L trng 1/2 LF to bk-bk pos, - ; sd R, cl L, sd R trng 1/2 RF to BFLY WALL, - ;

3-4 {Bball Ck Thru} Sd L, -, rec R trng 1/4 RF to fc RLOD ckg, - ; rec L trng 1/2 LF to LOD, -, thru R trng 1/4 RF to BFLY WALL, - ;

5-8 **SCIS THRU CKG ; REC SD THRU CP WALL ; BOX ; ;**

5-6 BFLY WALL sd L, cl R, XLif to LOP RLOD ckg motion, - ; rec bk R trng LF to fc ptr, sd L twd LOD, XRif to CP WALL, - ;

7-8 Sd L, cl R, fwd L, - ; sd R, cl L, bk R, - end CP WALL ;

● Bridge

ダンスの主要部分をつなぐダンスルーチンの一部[2小節以下]のこと

BRIDGE

1-2 **HAND TO HAND TWICE ; ;**

1-2 {Hand to Hand Twice} BFLY WALL sd L w/body rise, -, swiveling 1/4 RF on L ft to LOP bk R lowering, fwd L trng LF to fc ; sd R w/body rise, -, swiveling 1/4 LF on R ft to OP bk L lowering, fwd R trng RF to BFLY WALL ;

● Interlude

ダンスの主要部分をつなぐ3小節以上の部分のこと。「Interlude」は「Bride」よりも長いですが、ダンスのどの主要部分よりも短いです。「Interlude」のこの4小節の例は、略語を使用した Two-step です。

INTERLUDE

1-4 **VIN APT 3 ; DBL HTCH ; ; VIN TOG 3 SCP LOD ;**

1 {Vin Apt 3} SCP LOD mvg apt sd L, XRib, sd L, - ;

2-3 {Dbl Htch} fwd R, cl L, bk R, - ; bk L, cl R, fwd L, - ;

4 {Vin Tog 3} sd R, XLib, sd R to SCP LOD, - ;

● Ending

以下のトウステップの例に示すように、ダンスルーチンを終了する部分のこと。

ENDING

1-2 [SLO] TWIRL 2 ; APART POINT ;

1-2 SCP LOD fwd L, -, fwd R, - (W sd & fwd R turning 1/2 RF under joined hands, -, sd & bk L turning 1/2 RF, -) ; blend to OP-FCG apart L, -, point R to DLW, - ;

引用資料:「Roundalab Cue Sheet Writing Guidelines」より

④ 略語・記号の説明

a. 略語

読みやすさと理解力の向上、ヘッドキューまたは詳細な説明の長さの短縮という両方の基準を満たしています。

ROUNDALAB 略語集(本資料の巻末)を参照して、略語を確認します。

※「一般社団法人日本スクエアダンス協会」のホームページ内、「ラウンドダンス・マニュアル」-「ラウンドダンス・マニュアル(日本語版)」にも、略語が書かれています。

b. 記号

セミコロン、コンマ、ハイフン、アンパサンド、スラッシュは、ダンスのタイミングを示すために使用されます。

● セミコロン、コンマ、ハイフン

1 小節の区切りにはセミコロン[;]を使用し、1 拍の区切りにはコンマ[,]を使用します。ホールド(動作が無い場合)にはハイフン[-]を使用します。

● アンパサンドとスラッシュ

その他のタイミングの記号には、ハーフビート(半拍)を表すアンパサンド[&]と、1 拍で2つの足の動作を表すスラッシュ[/]があります。

● 括弧、中括弧、角括弧

女性のフットワークには女性のフットワークを囲む括弧 () を、詳細な説明にはアクション、ムーブメント、またはフィギュアの名前を囲む中括弧 { }、さらに補足情報を囲む角括弧 [] があります。時々振付師が正しく記述していない場合もあるため、Footwork 欄を見る必要があります。

c. 書体と強調

キューシートを読みやすくするために、Times New Roman や Arial などの標準の書体を使用して、ヘッドキューを 12 ポイントタイプに設定し、詳細な説明を 11 ポイントまたは 12 ポイントに設定することを ROUNDALAB は推奨しています。ダンスのタイトルは、必要に応じてさらに大きなフォントサイズで設定しても構いません。

d. ヘッドキュー

ヘッドキューは、ダンスのルーチンをいつ、どこで、どのように実行するかをダンサーに伝えるためにキューアが使用する ROUNDALAB 推奨のキュー用語のことです。ROUNDALAB 推奨のキュー用語は、ROUNDALAB 発行の「Phase Manuals I-VI, the Listing of Phase Rated Actions, Movements and Figures by Rhythm and the Listing of Phase Rated Actions, Movements and Figures by Phase」にリストされています。ROUNDALAB で定義されたすべてのアクション、ムーブメント、またはフィギュアには、ROUNDALAB 推奨のキュー用語を使用する必要があります。ただし、ダンサーが必要に応じてアクション、ムーブメント、フィギュアを動けるようにするために、

追加のキュー用語を使用することもあります。キューシートでは、太文字で強調表示されたキューの部分が「ヘッドキュー」にあたります。

引用資料:「Roundalab Cue Sheet Writing Guidelines」より

⑤ キューシートの入手について

一般的には、インターネット上のサイトから入手します。それ以外には、講習会等に参加してシラバスやキューシートを紙媒体で入手する方法、あるいは振付師に直接連絡を取って入手する方法があります。

主なインターネットサイト

- ROUNDALAB
<https://www.roundalab.org/PHPGrid/IORGrid.php>
- Cuesheet from all over (Mixed-Up Squares)
<http://www.mixed-up.com/allover>
- 一般社団法人日本スクエアダンス協会
<http://www.squaredance.or.jp/rd/index.html>
- 一般社団法人日本ラウンドダンス協会 (会員のみ)
<https://www.jrda-dance.com/member/topics/qsheet>



⑥ 音源の入手について

最近では、インターネット上から入手することがほとんどです。以前はレコードや CD を購入していましたが、パソコンやスマートフォン、MP3 プレーヤーの普及により、デジタル音楽をインターネットで購入することが主流となりました。

主な購入先

- Amazon
<https://www.amazon.co.jp/>



- iTunes
<https://www.apple.com/jp/itunes/>
上記 URL で iTunes アプリを入手して購入してください



- mora
<https://mora.jp/>



- Casa musica
<https://casa-musica.com/>



※実際の購入にあたっては、「一般社団法人日本スクエアダンス協会」のホームページ内、「ラウンドダンス・マニュアル」-「RD 楽曲の購入(インターネット購入マニュアル(2016年10月))」を参考にしてください。

http://www.squaredance.or.jp/rd/cuecards/RD_kounyu.pdf



※音楽をダンスの踊りやすいスピードに調整したり、音楽が長い場合に短くしたり、途中でカットし最後の部分をフェードアウトしたりする場合があります。その手順に関しては、「一般社団法人日本スクエアダンス協会」のホームページ内、「ラウンドダンス・マニュアル」-「ラウンドダンス音源の編集(2016年10月)」を参考にしてください。

http://www.squaredance.or.jp/rd/cuecards/RD_ongen.pdf



5-2. 指導方法

(1) キューイングの定義(キューイングガイドラインの紹介)

ラウンドダンスではキューアが指示した言葉によってダンサーが動きますが、その内容はフィギュア、回数、カウント、終わりの方向、ポジション、追加の事項等多岐にわたります。これをキューアがそれぞれ好き勝手な方法で行ったのではダンサーは瞬時に理解して動くことができません。このため、キューイングのやりかたが Roundalab によって定められています。キューアがこれに沿ってキューイングをする事によってダンサーは指示を瞬時に理解しやすく、キューアが変わっても同じように理解できるようになります。

これはダンサーがダンスの順番を覚えていなくても、ステップやフィギュアなどを知っていればラウンドダンスを踊ることができるラウンドダンスの特徴になります。

キューイングのやり方は米国 Roundalab が発行している Cueing Guideline に細かく記載されています。S協ではこれの日本語版を S 協ホームページで公開しています。ここでは概要をご紹介しますが、詳細はS協ホームページの資料(下記のリンク)をご覧ください。

http://www.squaredance.or.jp/rd/ROUNDALAB/RD_Cueing_Guidelines_20210325.pdf



① ステップキュー

例: APART FORWARD AWAY SIDE BACK TOGETHER

1歩だけの動きは FORWARD や APART とキューし STEP FORWARD とか STEP SPART とはキューしません

2歩以上の場合は歩数を示す数字をキューの後ろに付け加えます

WALK 2 、 RUN 2

但し、FORWARD [歩数] のようなケースはスローなのかクイックなのかわからないので推奨されません

動きを繰り返す時には繰り返す回数をキューの前に加えます

TWO SIDE CLOSES;

2回繰り返すときには[TWICE]を用いてもかまいません

SIDE CLOSE TWICE;

② シングルメジャーキュー

例: SCISSORS; SCOOT; FISHTAIL; LIMP;

場合により方向や終わったときのポジションを付け加えます。

例: HITCH APART; 、BACK HITCH; 、 SCISSORS TO SIDECAR;

1小節のフィギュアを2回以上繰り返す且つ移動する場合はその回数を前に付け加えます

例: TWO FORWARD TWO STEPS;; 、 TWO FORWARD LOCK FORWARDS;; 、 TWO LEFT TURNS;;

③ トウメジャーキュー

例: BOX;;

2小節として定義されたフィギュアの前半だけ又は後半だけをキューする場合、フィギュア名の前か後ろに HALF を付け加えるべきです。また、元のフィギュアの前半を行うのか後半を行うのかを示す必要がある場合はどちらなのかを付け加える必要があります。

トウステップの場合の例

- 例1 HALF BOX FORWARD;
- 例2 HALF BOX BACK;
- 例3 BASKETBALL TURN HALF;
- ワルツの場合の例
- 例4 FORWARD HALF BOX;
- 例5 BACK HALF BOX;

④ 男性と女性が異なるフィギュアを踊る場合

男性があるフィギュアを踊っている間に女性が異なるフィギュアを踊るよう振りつけられている場合、初めのキューは男性への指示とします。

- 例1 HITCH SCISSORS;
- 例2 SCISSORS HITCH;

女性の動作にトワールやスピンなどを含む場合、初めのキューは男性が女性をトワールやスピンなどにリードするためのキューとします。

- 例1 CIRCLE BOX;;
- 例2 TWIRL VINE 3;
- 例3 SPIN MANEUVER;

引用資料:S 協「Roundalab STANDARDS FOR ROUNDANCING キューイングガイドライン」

(2) キューカードの作りかた

キューイングを行うにはキューカードを作成します。キューカードは使う本人が使いやすければ良く、作り方に決まりがあるわけではありませんが、ここでは多く用いられている表形式のキューカードをご紹介します。

キューカードとは、実際にキューイングをするときに使う自分のシートです。

キューシートは振付師が振付けたダンスの解説をした物で、概略を表したヘッドキュー部分と詳細な踊りの解説部分とがあります。実際にキューを行うには、キューアーやインストラクターはキューシートを解読し、ダンサーが踊り易いキューを行う為の資料を作る、これをキューカードと呼びます。S 協のホームページに掲載されているのは、このキューカードの一例です。

実際にはホームページのキューカードのみで使用してはいけません。キューシートを十分に解読し、自分の為のキューカードを作成する必要があります。踊るたのしさを邪魔しないよう短く簡潔に、かつ必要なことは漏らさずキューをするように心がけて下さい。

① キューイングで言わなければいけないこと

- ・ ポジション
- ・ 方向
- ・ フィギュア
- ・ その他 何回 (何小節 or 何歩) 行うか等

② キューカードの例

RINALDO (Takao & Setsuko Ito)

WALTZ PH II INTRO A B A(9-16) INTER A B A(9-16) END

starting-pos BFLY / WALL WAIT 2 MEAS ;;

part	1	2	3	4
IN	WAIT 2 MEAS ;;		BAL L & R ;;	
A	WALTZ AWAY ;	X WRAP FC/RL0D ;	BK WALTZ ;	W ROLL ACROSS LOP ;
	THRU TWINKL OP ;	PKUP ;	2 L TRNS ;;	FC/WALL
	BOX ;;		DIP BK ;	MANV ;
	2 R TRNS ;;	FC/WALL	TWIRL VINE 3 ;	THRU FC CL ;

COUNTRY SUNSHINE (Doug & Cheryel Byrd)

TWO STEP PH II +1 INTRO A A B A(9-16) C END

starting-pos OP FCG / WALL WAIT 2 MEAS ;;

part	1	2	3	4
IN	WAIT 2 MEAS ;;		APT PT ;	TOG TCH SCP ;
A	2 FWD TWO STEPS ;;		SCOOT ;	WALK PKUP ;
	PROG SCIS TWICE ;;	BJO CHKG	FISHTAIL ;	WALK FC ;
	TRAVELING BOX ;;;;			

- ・言わなくてもわかる場合は省略可。

例 = WALL 向きから L TRNG BOX を4小節行った後の Direction

- ・但し言わなくてもわかる場合でも言った方が良い事もある。

例 = L TRNG BOX を4小節行わずに終わるときの方向

LOD 向きから L TRNG BOX を3小節 又は、4小節行った後の Direction

引用資料:S 協「キューイング入門テキスト」(作成中)

(3) 指導方法の種類

ラウンドダンスの指導は大きく分けてダンス技術の習得・向上を目指す指導と、振り付けられた曲を踊るための指導の2つに大別でき、更に目的により分けられます。

① ダンス技術の習得・向上を目指す指導の例

A. 初心者への指導

テクニックやスタイリングはあまり重視せず、楽しく習得できることを目指します

B. 例会や講習会での指導

個人のレベルアップを目指し、フィギュア、スタイリング、リード・フォローを含むダンステクニックの指導を行います

また、ダンス技術の指導には踊りの手本を示すのが効果的ですが、次のような方法があります

- ・指導者カップルが踊って見せながら指導する方法
- ・指導者が一人で男女それぞれのパートを動いてみせる方法
- ・踊ってみせる事なく口頭で説明する方法
- ・モデルカップルを使って動きを見せる方法
- ・指導者が受講者とカップルとなって指導する方法
- ・上記を組み合わせる方法

これらの方法がありますが、実際にどの方法を取るかは準備状況や制約条件によって変わることになります。スタイリングやリード・フォローを含むダンステクニックを重点的に指導することをクリニックということがあります。

② 例会やパーティーでラウンドダンスを踊れるように行う指導の例

- ・振り付けられた曲の踊り方を音楽をかけずに指導します
- ・音楽をかけて振り付けられた曲のキューイングを行い、実際にダンサーを踊らせます
- ・キューズに素早く反応できるように繰り返し練習をします

③ 振り付けられた曲の踊り方の指導の例

A. 最低限の説明だけ

曲をかける前に最低限の説明だけを行い、いきなりキューイングで踊らせます。ダンサーが全てのフィギュアを理解しており、改めて講習する必要の無いときに限られます。

B. ウォークスルー

ダンサーが全てのフィギュアを理解している場合で、実際に曲をかけて踊る前に回転量や方向、タイミング、ポジションなど注意が必要な点を確認しながら曲なしで動きます。

C. 15分程度のポイントを押さえた指導

習得済みのフィギュアの部分はウォークスルーやキューイングで行い、未習得のフィギュアやバリエーションの説明は①の「ダンス技術の習得・向上を目指す指導の例」に基づいて行います。ここまですら10分程度で行い、あとはキューイングで全曲を踊らせます。必要に応じ、途中で講習パート毎に曲をかけて踊らせる方法もあります。スクエアダンスクラブの例会においてはこの指導法が最も使われます。

一般的に曲全体の指導をワークショップと呼んでおり、その中でもポイントを押さえ短時間で進行指導をクイックティーチと言うこともあります。ワークショップは15分では不足する場合があります、そのようなときは20分、30分と行う事もあります。

④ キューズに素早く反応できるように繰り返し練習を行う指導の例

A. ハッシュキューイング

指導したフィギュア・ムーブメントを入れて指導者が即興でキューイングを行います。スムーズに踊れるように繰り返し練習するときに用いられます。

B. モジュールキューイング

ハッシュキューイングと同様に繰り返し練習に用いられますが、あらかじめ作成されたモジュールを使用します。

実際の指導では、モジュールを作っておき、それを即興で組み合わせる方法が効果的です。

(4) 指導の進め方

① ダンサーのレベルに応じて指導方法を変える

講習するダンサーが上級者なのにトウステップの1歩ずつ説明したのでは時間がいくらあっても足りませんし、反対に初級者が多いのに Phase-III の動きを簡単に口頭で言っただけでは付いて来られません。説明はその場のダンサーに合わせて行います。

② ダンサー目線での指導をおこなう

ダンサーはあなたの動きを見て自分の動きを理解します。自分と同じ向きで動きながらの説明を聞いたならば理解しやすいですが、逆向きだと理解が難しくなります。難しい動きは円の1方向で見せたら反対側に行って逆向きでやってみせましょう。

③ 男女の動きの説明を行う

男性の動きと女性の動きを説明しますが、必ずしも男性、女性別々に行う必要はありません。例えば OP/LOD からの Hitch 6 の説明を行う場合、男女別々にやったらくだいだけです。このようなときは同時に説明しましょう。反対に男女の動きが異なるとき、例えば BJO/LOD から Htch 3;Htch/Scis to SCP; などは別々に説明した方が理解しやすくなります。

④ 難しい部分を先に説明する

難しい部分、ポイントとなる部分を先に説明しましょう。部分の説明をしたら、その部分だけを曲無しで動いてもらい、更に少し前後の部分も含め曲をかけて踊ってもらいます。ポイント箇所が多く、1回で終わらない見込みならば、その部分を他の動きに置き換えて講習する方法もあります。例えば、Strolling Vine が残りそうならば Twrl Vin 2; SD TS; REV Twrl Vin 2; SD TS;のように簡単な動きに置き換えます。

⑤ 簡単な部分はすぐに踊ってもらう

説明しなくても動けると思った部分はキューだけで踊ってもらい、時間を節約します。

⑥ 時間配分

最後に1曲を通して踊る時間が残るように時間を見ながら講習します。その時間で講習したことを全て通して踊ってもらいます。予定したところまで終わりそうもないならば、そこまで踊ってもらいます。

時間のオーバーは以降のプログラムに影響を与えますので慎まなければなりません。逆に早く終わりそうならば踊っている様子を見てうまく踊られていない部分を追加説明し、再度踊ってもらいます。

⑦ 気をつけること

個人名を出して指摘は止めましょう。指摘された人は萎縮してしまい更に動けなくなりがちです。

またダンサーを見ながらキューしましょう。キューカードを見ながらではダンサーの様子が見えません。自信がないなら録音したものを使ってもかまいません。

(5) ダンステクニックの指導

ラウンドダンスは足形を覚えるだけで踊ることはできません。パートナーと共に二人で気持ちよく動くには立ち方やホールド、体重の移動、ライズ&フォール等重要な点があります。これらを正

しく理解し、ダンサーに伝えましょう。残念ながらこれらのことを文や絵で表すことは難しく、本テキストではごく一部を紹介します。

① 全リズム共通

背筋を伸ばして真っ直ぐ立ちます。

顔の向きはやや斜め左で視線は水平より上におきます。

CP ホールドの形は肘を下げず男性は左右の肘の高さが同じになるように形を作ります。女性は男性の肘に重さをかけないように心がけましょう。パートナーとの身長差によっては多少調整する必要がありますが、肘をだらんと下げた形はだらしく見えます。

② WALTZ(ワルツ)

CP でのホールドはウエストが接するくらいに接近し、肘はやや広げて組みます。

ライズ&フォールが特徴です。

カウントの1は膝を曲げた状態から体を送り出すように膝を伸ばし、踵で大きく踏み出します。カウント2は体を上に持ち上げるようにライズし、ボール(足の指の付け根)から踏み出します。カウント3は更に高い位置になるようにしながら足を閉じ、後半には踵に降りて次のカウント1の準備をします。

③ TWO STEP(トゥステップ)

CP でのホールドは二人の間隔は握り拳1つくらいまでの距離で組みます。

ステップの前進は踵から、それ以外はボールからが原則ですがフィギュアによって使い分けが必要です。

④ RUMBA/CHA CHA (ルンバ/チャチャ)

CP でのホールドは二人の間隔は、他の種目より少し広めに開けて組みます。肘は横に広げず、コンパクトにします。ステップはボールから入り、その後足の裏全体に体重を乗せ、(ボール&フラット)体重の乗った足は伸ばします。この時に頭が上下しないように注意します。ヒップムーブメントが特徴です。

⑤ FOXTROT(フォックストロット)

CP でのホールドはワルツと同様です。

フォックストロットもライズ&フォールを行いますが、ワルツとは少し違います。また PH-III ではあまり意識する必要はありませんが、CBM(体の絞り)を使った MOD BJO や MOD SCAR が使われます。

カウント1~2(スロー)は低い位置から踵で踏み出し、後半でライズをします。

カウント3(2歩目)はライズを維持し、ボールから踏み出します。

カウント4はライズを維持したままボールから足を閉じ、後半には踵に降りて次のカウント1の準備をします。

⑥ QUICKSTEP(クイックステップ)

CP でのホールドはワルツと同様ですが、動きが速いので大きくホールドするとぶつかりやすいので注意が必要です。また、動きが早いので飛び跳ねないように注意します。

S カウントの前進は原則として踵、それ以外の S と Q は原則としてボールでステップします。

いずれのリズムも足の使い方については原則であり、フィギュアによってはこれ以外の使い方もあります。例えば、ルンバの FENCE LINE は体重の乗った足は膝が曲がります。

(6) モジュールの作成

ラウンドダンスのフィギュアを指導するときに、そのフィギュア単独ではダンスがつながりません。

このため、前後に講習済みのフィギュアを付け加えてダンスが繰り返し練習できるように4または8小節単位でアマルガメーション(フィギュアの組み合わせ)を作ります。これをモジュールと言います。

モジュールは目的によって2つに分けられます。

① 同じ動きを繰り返し練習するためのモジュール

例えば、ルンバで Hand to Hand を講習するときに、BASIC, PROG WALK は講習済みとすると次のようなモジュールを作れます。

例1: (BFLY/Wall) BASIC;; Hand to Hand Twice;;

例2: (OP/LOD) PROG WALK 6 to Face;; Hand to Hand Twice to OP;;

終了のポジションを替えれば例1と例2をつなぐことも出来ます。

② ダンスの方向を変えるためのモジュール

使い方が難しくなるので、繰り返しではあまり使われません。ハッシュキューイングで方向を壁向きに戻すには効果的です。

例1:ワルツで CP/LOD 向きを CP/Wall 向きに変更する。

L TRNG BOX 3/4;; BOX BK;

例2:トウステップで壁向きから LOD 向きの CP になる

BOX;; VINE 4; WALK PKUP;

S 協から「ラウンドダンス指導入門 モジュール集」が発行されていますので、参考にして下さい。

以下の URL で入手できます。

http://www.squaredance.or.jp/ROUNDALAB/Module_2018-1119.pdf



5-3. 指導カリキュラムの作成

スクエアダンスクラブでのラウンドダンスビギナー指導や講習会での指導には内容に応じて指導カリキュラムを作成し、計画を立てて行う事が効果的です。

(1) ビギナークラスのカリキュラム作成(S 協「ラウンドダンス指導入門」より抜粋)

ラウンドダンスを踊った事がない人を指導するのに大切なことは「毎回楽しく踊ってもらう」ことです。そうすることによってラウンドダンスの楽しさを知り、ラウンドダンスを好きになってもらえます。無理のない習得のカリキュラムを決めて進めましょう。

S 協「ラウンドダンス指導入門」は以下の URL から入手できます。

http://www.squaredance.or.jp/ROUNDALAB/RD_ShidoNyumon_Rev4.pdf



15分チップでのカリキュラムの例

WALTZ

No.	講習するフィギュア等	その他講習するポジション等
1	FWD WALTZ , BK WALTZ	方向 : COH , WALL 隊形 : シングルサークル
2	同上	ポジション : OP 方向 : LOD , RLOD オポジットフット
3	VINE 3 , THRU SD(FC) CL (XIF SD CL)	シングルサークル ポジション : BFLY

TWO STEP

No.	講習するフィギュア等	その他講習するポジション等
1	SD CL SD CL SD & THRU(CL) SD TWO STEP	方向 : COH , WALL 隊形 : シングルサークル
2	同上	ポジション : BFLY 方向 : LOD , RLOD オポジットフット
3	SD DRAW CL BOX	シングルサークル オポジットフット ポジション : BFLY

(2) 講習会のカリキュラム作成

講習会(ビギナー講習を除く)は振り付けられた曲を踊るための講習とダンス技術の向上のための講習に分けられます。更に1回だけの場合と複数回の場合、更に複数回の場合で受講者の入れ替わりの有無によってカリキュラムの立て方が違ってきます。また、講習会は受講者のレベルが揃っていることが理想です。しかし、なかなか実現できることではありませんので、講習会開催に当たっては受講者に対して最低限必要とする技術習得レベルを設定し、それをクリアする者だけが参加するようにするのが一般的です。

複数回の講習会で初回から最終回まで同じメンバーで行うならば積み重ねで回数毎にレベルアップを図る講習カリキュラムを作れます。それに対し、毎回、一部又は全部が入れ替わるならば回数毎のレベルアップは期待できません。但し、同レベルの内容であっても毎回内容を少しずつ変えることで複数回参加した方に対しては毎回違った新鮮味と幅の広い経験を与えることが出来ます。

実際のカリキュラムは以下のように作成します。

① ダンス技術向上のための講習会のカリキュラム

考慮する内容

A. 習得を目指す到達点

フィギュア、スタイリング、フェイズ、種目等を具体的に目標到達点を設定します

B. 受講者のレベル差を配慮した講習内容

受講者には最低限レベルギリギリの方も、余裕のある方もいます。最低限求める内容と、それが出来たら次に目指す内容を少し含めると余裕のある方に対してもレベルアップを図ることができます。但し、これは要求レベルが高くなりすぎないように、多くなりすぎないように気をつけましょう。

C. 各項目の難易度と配分時間

1回あたりの講習時間、休憩時間、受講者の年齢も配慮する必要があります

D. 講習の順序

簡単なものだけをまとめること無く、メリハリを付けて行ったほうが効果的です

E. 習得のご褒美

フィギュアの講習等、基本の練習だけでは辛いので途中でそれまで習得した内容で踊れるダンスを挟むと効果的です。逆に特定の曲を踊るための技術向上講習という方法もあります。

② 振り付けられた曲を踊るための講習会のカリキュラム

A. 1回だけで完結の講習会の場合は選曲とプログラムによるところが大きく、カリキュラムは考慮するところが少なくなります。

B. 追加で講習する必要があるフィギュアがある場合は、講習するフィギュアと講習曲の順序を考慮します。追加講習するフィギュアが3つあり、講習曲 A にはフィギュア1と2が、講習曲 B にはフィギュア2が、講習曲 C にはフィギュア1と2と3があるならば、講習順は講習曲 B、講習曲 A、講習曲 C とすれば1曲あたりの講習時間を平均化できます。逆に講習曲 C を最初に行えば、講習曲 A, B は短時間で講習できます。どちらが良いとは言いきれませんが、筆者の経験的には年齢が高い方には前者が良いようです。

③ クラブ例会での講習

ラウンドダンスビギナー講習を終えて、ワルツ・トウステップをある程度踊れるようになってきた方に S 協推薦曲、推奨曲を講習するためにカリキュラムを作成します。スクエアダンスクラブでは1回のチップの時間が決められていることが多いため、それに合わせてカリキュラムを作ります。

ただ、例会には対象者全員が毎回参加しているわけではありません。そのため、欠席した人に対するサポートも考慮すべきです。

WALTZのカリキュラム例

〇〇スクエアダンスクラブ 例会ラウンドダンス講習カリキュラム

2021年度

赤字は新たに講習する。

回数	種目	曲名	Phase	講習パート	ポジション	方向	アクション&ムーブメント、用語	フィギュア	実施計画	実施日	指導者名	参加者
1		ビギナークラス 講習済み 復習			OP-FC, BFLY, OP, LOP, CP	Wall, LOD, RLOD, ., COH	APT, TOG, PT, CL, TCH, FWD, BK, SD	FWD WZ , TWIRL , VINE , THRU FC CL , BAL , BOX(REV BOX) , ., L TRNG BOX	8月7日			
2		Tips of My Fingers	2	INTRO PART A	OP-FC, BFLY, OP, LOP, CP	Wall, LOD, RLOD	APT, TOG, PT, TCH, FWD, Face	FWD WZ THRU TWINKLE THRU FC CL L TRNG BOX	8月7日			
3	PART B ENDING			OP-FC, BFLY, OP, LOP, CP	Wall, LOD , RLOD	APT, PT, CL , BK, Face, Dip (BAL BK) ,	TWIRL , VINE , THRU FC CL , BAL , MANUV , RF TRNG WZ	8月7日				
4	全曲							8月7日				
5	復習							8月14日				
6	WZ			Someone Call Me Darling	2	INTRO PART A	BFLY, OP, WRAP , CP, SCAR , BJO	Wall, RLOD, LOD,	CL, FWD, SD,	WZ AWAY , FWD WZ , PKUP , BOX , PROG BOX , MANUV , LF TRNG WZ , RF TRNG WZ , L TRNG BOX , TWINKLE	8月14日	
7	PART B INTLD BRDG ENDING	BFLY, OP, LOP, WRAP, CP, SCAR, BJO	Wall, RLOD, LOD,			CL, FWD, SD, BK, Face, Dip , TWIST , Drift APT	WZ AWAY , TRN IN , BK WZ , TWIRL , VINE , THRU TWINKLE THRU FC CL , BOX , MANUV RF TRNG WZ , L TRNG BOX , CANTER	8月14日				
8	全曲							8月14日				
9	復習							8月21日				
10		Kermit's Waltz	2			全曲	OP-FC, BFLY, OP, LOP, OP, SCAR, BJO	Wall, RLOD, LOD,	PT, CL, TCH, FWD, BK, Face, Dip,	WZ AWAY&TOG , BAL , TWIRL VINE , TWISTY VINE , THRU TWINKLE , THRU FC CL , BOX MANUV , RF TRNG WZ , L TRNG BOX , TWINKLE , PKUP FWD WZ , LF TRNG WZ , CANTER	8月21日	
11	復習							8月28日				

1曲目は2回に分けて講習し、全曲を通して踊るのを1回としています。次回の最初は復習から入ります。

ダンサーが慣れてくると、そこまで時間をかける必要がなくなります。その時は10回目の例のように1回で全曲を講習します。

(3) プログラムの作成

ここでは例会、パーティー等で踊るラウンドダンスのプログラム作成について考察します。

① 例会のプログラム

例会はずっと継続するものです。クラブによって、1回の例会でラウンドダンスに割り当てられる時間・回数が異なりますが、次のような工夫をしながらプログラムを組み立てましょう。

A. 月間(または中・長期=1ヶ月～半年程度)計画

必要に応じ月間(または中・長期)を通して、取り上げる内容(曲の講習、キューで踊る)、取り上げる曲目を設定します。少しずつレベルアップを図る場合やパーティーで踊れる曲数を増やしたいときには有効です。

B. 飽きさせない工夫

同じリズムをずっと続ければ飽きてきます。

C. ダンサーのレベルに応じた選曲とメリハリ

どのレベルのダンサーを対象に選曲するかは重要です。苦手意識を持っている人に踊って貰うには易しい曲が望ましいですが、それでは満足できない人が出てきます。

クラブには初級ダンサーも中・上級ダンサーもいることが普通です。初級ばかりに目を向けすぎると中・上級ダンサーが不満を持ちます。初級ダンサーのレベルアップには中・上級ダンサーの協力が不可欠ですので選曲にメリハリを付けて、時には初級ダンサーに休んで頂いて中上級ダンサーが満足できる曲を挟むなど、できるだけ多くのダンサーに満足してもらうようにしましょう。

D. 時間の制約を配慮した選曲

プログラム中に曲の講習を入れるとき、1回の例会で終わらずに次回に持ち越すような講習方法はできるだけ避けましょう。次回は同じ人が参加するとは限りません。次回も同じ事をやらなくてはならなくなります。また、可能ならば復習チップも設けると理解度が上がります。

E. 指導者の決定

どのプログラムをどの指導者が行うかあらかじめ決定しておきます。

② パーティーのプログラム

パーティーのプログラム作成に当たっては、次の点を考慮します。

A. フロアーレベル

どのフェイズのダンスを踊れる人を対象とするかを決定します。選曲はここで決定したフェイズ以下にします。複数の会場で行う場合には会場毎にフロアレベルを設定します。

B. 選曲の制約条件

S協の推薦曲・推奨曲に限定する、S協推薦曲と同等レベルにする、ラウンドダンサー愛好者向けにS協推薦曲にこだわらず全種目から選曲する等の条件を決定します。

C. 講習の有無

講習(ワークショップ)を含む場合は時間枠を設定します。

D. パーティーの特徴を考慮する

大勢の方に参加してもらえるように、目玉となる企画や特徴を考えましょう。

E. 1パート(1チップ)の時間とパート数、総曲数の決定

キューア交代、ダンサーの休憩、入れ替わりのために15～30分単位で区切りを設けます。

この時点で休憩や食事等を含む時間枠の表を作っておくとわかりやすくなります。

また、この1パートに何曲を踊るかを決定します。全体でいくつのパートで、総曲数が何曲になるのかも把握しておきます。

F. 特別プログラム

フロアレベルを超える特別プログラムを設ける場合は一般ダンサーの待ち時間をむやみに長くしないように配慮します。(例:昼休み時間に特別プログラムを実施)

G. 選曲

上記の条件(特徴、総曲数、講習、特別プログラム)を満たすように選曲します。

H. ダンスの順序を決定する

同じリズムを続けると飽きられますので、続く場合でも2曲程度にとどめましょう。

I. キューアの決定とプログラム調整

上記が決定したら各パートのキューアを決定し、曲目を伝え担当曲の承諾を得ます。承諾を得られなかった曲があるときには調整を行います。

この調整を最小とするため、担当予定のキューアに予定曲リストの中からあらかじめ希望曲を出して貰い、その範囲で担当曲を決める方法もあります。この場合、他のキューアとの重複やリズムのバランスから予備曲を数曲選曲して貰う方法がベターです。

③ ビギナー指導、体験会のプログラム

ビギナーや体験会は指導の進め方で述べた方法をプログラムにして進めるのが効果的です。音楽に慣れるため、ラウンドダンスの講習に入る前に簡単なカントリーウエスタンダンスを指導するのも効果的な方法です。

6. 関係法規

6-1. 著作権保護について

ラウンドダンスは音楽があっってはじめて楽しく踊れます。ところが、音楽には著作権という作曲・作詞者の権利を保護する法律があります。音楽を使うにはこの著作権法により、著作権料を払わなければなりません。ところがスクエアダンス、ラウンドダンスでは今現在音楽の使用に関して著作権料を支払っていません。これは、営利目的ではなく更にいくつかの条件に当てはまる場合には著作権料の支払いを免除する制度があるため、S協はこの免除の範囲内で音楽を使用しています。ラウンドダンス指導者は、この著作権法を理解し使用の条件を逸脱しないように努めなければなりません。逸脱した行為は著作権料の支払いを求められたり、違法行為として提訴されたりする可能性があるだけでなく、スクエアダンス・ラウンドダンス全体の著作権料支払免除の現状を揺るがす事態になることもあり得ます。S協では理解の助けとして次の資料を発行しています。

☆著作権保護に向けてのガイドライン

http://www.squaredance.or.jp/jimu/shiryo/Guideline%20to%20copyright-care_H280806.pdf

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。パーティーや初心者講習会のチラシ作成上の注意点、運営上の注意点が書かれています。



☆知っておきたい著作権

http://www.squaredance.or.jp/jimu/shiryo/Tyosakuken_News_forHP%20.pdf

ダンサーや指導者が犯しがちな事例を取り上げて、気を付けなければいけない点を解説しています。

- ・音楽のコピー
- ・パーティー等での録音
- ・演奏権(音楽を使う権利)
- ・SNS投稿の注意点
- ・音楽のダウンロード
- ・著作権の請求を受けた実例
- ・パソコンの譲渡時の注意
- ・コンテンツ利用の注意
- ・著作人格権(著作物を変更されない権利)
- ・FAQ



6-2. その他法規(ラウンドダンスに関連する法規抜粋)……参考

(1) 教育基本法

(社会教育)

第十二条 個人の要望や社会の要請にこたえ、社会において行われる教育は、国及び地方公共団体によって奨励されなければならない。

2 国及び地方公共団体は、図書館、博物館、公民館その他の社会教育施設の設置、学校の施設の利用、学習の機会及び情報の提供その他の適当な方法によって社会教育の振興に努めなければならない。

(2) 社会教育法

(社会教育の定義)

第二条 この法律で「社会教育」とは、学校教育法(昭和二十二年法律第二十六号)に基き、学校の教育課程として行われる教育活動を除き、主として青少年及び成人に対して行われる組織的な教育活動(体育及びレクリエーションの活動を含む。)をいう。

(市町村の教育委員会の事務)

第五条 市(特別区を含む。以下同じ。)町村の教育委員会は、社会教育に関し、当該地方の必要に応じ、予算の範囲内において、次の事務を行う。

一 社会教育に必要な援助を行うこと。

十 運動会、競技会その他体育指導のための集会の開催及びその奨励に関すること。

十三 一般公衆に対する社会教育資料の刊行配付に関すること。

(社会教育関係団体の定義)

第十条 この法律で「社会教育関係団体」とは、法人であると否とを問わず、公の支配に属しない団体で社会教育に関する事業を行うことを主たる目的とするものをいう。

(文部科学大臣及び教育委員会との関係)

第十一条 文部科学大臣及び教育委員会は、社会教育関係団体の求めに応じ、これに対し、専門的技術的指導又は助言を与えることができる。

2 文部科学大臣及び教育委員会は、社会教育関係団体の求めに応じ、これに対し、社会教育に関する事業に必要な物資の確保につき援助を行う。

(国及び地方公共団体との関係)

第十二条 国及び地方公共団体は、社会教育関係団体に対し、いかなる方法によつても、不当に統制的支配を及ぼし、又はその事業に干渉を加えてはならない。

(審議会等への諮問)

第十三条 国又は地方公共団体が社会教育関係団体に対し補助金を交付しようとする場合には、あらかじめ、国にあつては文部科学大臣が審議会等(国家行政組織法(昭和二十三年法律第二百十号)第八条に規定する機関をいう。第五十一条第三項において同じ。)で政令で定めるものの、地方公共団体にあつては教育委員会が社会教育委員の会議の意見を聴いて行わなければならない。

(報告)

第十四条 文部科学大臣及び教育委員会は、社会教育関係団体に対し、指導資料の作製及び調査研究のために必要な報告を求めることができる。

(公民館の目的)

第二十条 公民館は、市町村その他一定区域内の住民のために、実際生活に即する教育、学術及び文化に関する各種の事業を行い、もつて住民の教養の向上、健康の増進、情操の純化を図り、生活文化の振興、社会福祉の増進に寄与することを目的とする。

(公民館の事業)

第二十二条 公民館は、第二十条の目的達成のために、おおむね、左の事業を行う。但し、この法律及び他の法令によつて禁じられたものは、この限りでない。

四 体育、レクリエーション等に関する集会を開催すること。

五 各種の団体、機関等の連絡を図ること。

六 その施設を住民の集会その他の公共的利用に供すること。

(学校施設の利用)

第四十四条 学校(国立学校又は公立学校をいう。以下この章において同じ。)の管理機関は、学校教育上支障がないと認める限り、その管理する学校の施設を社会教育のために利用に供するように努めなければならない。

(学校施設利用の許可)

第四十五条 社会教育のために学校の施設を利用しようとする者は、当該学校の管理機関の許可を受けなければならない。

(3) スポーツ振興法

(定義)

第二条 この法律において「スポーツ」とは、運動競技及び身体運動(キャンプ活動その他の野外活動を含む。)であつて、心身の健全な発達を図るためにされるものをいう。

(スポーツの日)

第五条 国民の間にひろくスポーツについての理解と関心を深めるとともに積極的にスポーツをする意欲を高揚するため、スポーツの日を設ける。

2 スポーツの日は、十月の第一土曜日とする。

3 国及び地方公共団体は、スポーツの日の趣旨にふさわしい事業を実施するとともに、この日において、ひろく国民があらゆる地域及び職域でそれぞれその生活の実情に即してスポーツをすることができるような行事が実施されるよう、必要な措置を講じ、及び援助を行なうものとする。

(青少年スポーツの振興)

第八条 国及び地方公共団体は、青少年スポーツの振興に関し特別の配慮をしなければならない。

(指導者の充実)

第十一条 国及び地方公共団体は、スポーツの指導者の養成及びその資質の向上のため、講習会、研究集会等の開催その他の必要な措置を講ずるよう努めなければならない。

(学校施設の利用)

第十三条 国及び地方公共団体は、その設置する学校の教育に支障のない限り、当該学校のスポーツ施設を一般のスポーツのための利用に供するよう努めなければならない。

2 国及び地方公共団体は、前項の利用を容易にさせるため、当該学校の施設(設備を含む。)の補修等に関し適切な措置を講ずるよう努めなければならない。

(体育指導委員)

第十九条 市町村の教育委員会に、体育指導委員を置く。

2 体育指導委員は、教育委員会規則の定めるところにより、当該市町村におけるスポーツの振興のため、住民に対し、スポーツの実技の指導その他スポーツに関する指導、助言を行なうものとする。

3 体育指導委員は、社会的信望があり、スポーツに関する深い関心と理解をもち、及びその職務を行なうのに必要な熱意と能力をもつ者の中から、教育委員会が任命する。

7. 音響機器の取り扱い

① アンプの取り扱い

スクエアダンスで使われるアンプは Hilton 社のものがほとんどですが、時代とともにモデルが変化しています。現在 Hilton 社から販売されているモデルが、「MA-220」という製品です。その前のモデルが「MA-150」で、パーティーなどで大音量が必要な場合は、「AC-500」、「MA-500」のモデルが使われることもあります。

その Hilton 社製アンプの取り扱いに関して、モデルによる差異がないため、「MA-220」にて説明いたします。以下にツマミの説明や接続方法を示します。

[機器の前面]

BASS (低音)

左に回すと低音を弱める
右に回すと低音を強める

MUSIC

(音楽ボリューム)

TREBLE (高音)

左に回すと高音を弱める
右に回すと高音を強める

TONE (音色)

左に回すと低音を強調する
右に回すと高音を強調する

※低い声の場合は右方向に、高い声の場合は左方向に回す。但し、中央から **30** から **40** 度の範囲に留めてください。補正のし過ぎは逆効果。

MIC 1~4

(マイクボリューム 1~4)

ハイインピーダンスのマイク入力が4つあります。それぞれのボリュームとトーンコントロールは、完全に音楽から独立しています。

「太いプラグ」を **MIC1** から **4** へ

「細いプラグ」を **REMOTE** へ

溝に合わせて接続

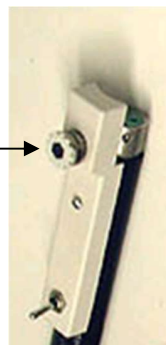


<リモコンボリュームの調整>

マイクコードに音楽のボリュームを調整するつまみがついています。

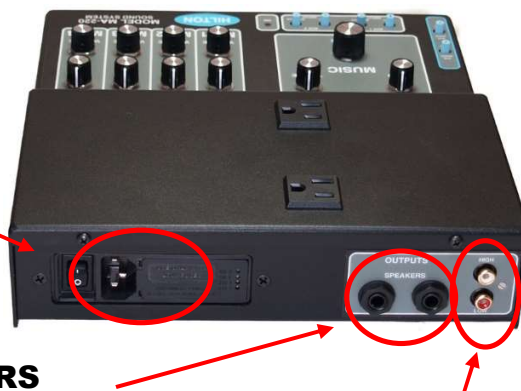
左に回すと音楽のボリュームが小さくなり、右に回すと音楽のボリュームが大きくなります。

これが、“音楽のボリューム”を調整するつまみ



[機器の背面]

電源スイッチと
電源ケーブルコネクタ



SPEAKERS

(スピーカー出力端子<標準プラグ>)

HIGH & LOW

(シグナル出力端子<RCA 端子>)

【スピーカー出力端子】

- スピーカー出力端子はモノラル 1/4 "フーンジャックで、標準のモノラル 1/4"フーンプラグと互換性があります。端子は互いに並列に接続されています。
- 最適負荷インピーダンスは 4~16 オームです。複数スピーカー接続時、ネットインピーダンスが 4Ω より低くなつてはいけません。<参考:直列に接続することで、インピーダンスを高くできます。>
- 複数スピーカーを接続する場合は 2 本又は 4 本とし、4 本の場合は付属の直列接続用 Y ケーブルを使用します。
- アンプの過熱や破損の恐れがあるため、テープレコーダーその他の音響装置を MA-220 のスピーカー出力端子に接続しないでください。

【シグナル出力端子】

- HIGH 端子

音楽と声の両方をミックスした録音の場合に使います。この出力は LINE、AUX IN に対応しています。

- LOW 端子

音楽と声の両方をミックスしたマイクレベル出力で、ハイインピーダンスマイク入力に対応しています。

② 調整の方法

- 音量セッティングのポイント

- a. 音を出す前にマイク、音楽のボリュームをゼロ(左一杯)にしておきます。
- b. マイクの音量を最適にします。
- c. マイクケーブルに付いているリモコンボリュームのつまみを最大限右にまわし(音楽ボリュームを最大にして)、ヒルトン本体の“音楽ボリューム”で音楽をマイク音声より高めに設定します。
- d. リモコンボリュームで音楽を絞り、声が聞き取りやすい位置をリモコンボリュームのセンターとします。
- e. 以後はアンプに触れずに、場の雰囲気や目的に応じて、リモコンで音楽ボリュームを増減させます。

※キューイングしているときに、音楽が大きいと思ったら、このつまみを左に回し、音楽が小さいと思ったら、このつまみを右に回す。

例えば、曲の最初の音量が小さく、途中から音量が大きくなる場合

(Someone To Call Me Darling, You Make The Moonlight 等)

リモートボリュームを最初は右に回し、徐々に左に回し、音楽のボリュームを絞っていく。

(補足)

HILTON アンプを小音量で使う場合は MUSIC が8時半～9時で丁度良い音量になる様にゲインを絞るか、音源側のイヤフォン出力を絞ると音が格段に良くなります。

(MUSIC のボリュームを7時以下で使用すると低音のないスカスカの音しかでません。)

HILTON のMUSIC入力にはレコード回路を兼用しているため低音が出過ぎて、高音が弱くなる癖があります。一般スピーカーを接続する際は、HILTON の MUSIC のところにある BASS を10時半、TREBLE を1時半にセットするとこの癖を和らげられます。

- マイクテクニック

- a. 話すときは、唇から1インチ(2.5cm)以内にマイクを近づけ、できる限り直接声が入る方向にマイクを構えてください。離して持ったり、斜めに構えたりすると、マイク感度が下がります。
- b. マイクへの距離が倍になると感度は 1/4 に低下します。4倍のマイクボリュームを得るためにアンプのマイクボリュームを上げると、ハウリングと格闘することになります。

- ハウリング
 - a. スピーカーのそばでマイクを使うと、フィードバックによるハウリングがつきまといます。音が大きい場合やマイクがスピーカーにより近い場合は、それだけハウリングがより大きくなります。
 - b. キンキン音はスピーカーの高音をマイクが拾って、アンプが増幅してスピーカーに出力するループが繰り返されることが原因で、大抵はマイクを離して持ち、ボリュームでカバーしている場合に起きます。
 <参考:ハウリング時の対処>
 - マイクをスピーカーの音を拾わない方向に向ける。又は逃げる。
 - マイクを口に近づけて話し、マイクボリュームを絞る。
 - トーンコントロールの高音を絞る。

- 声と音楽のバランス
 - a. キューを聞き取るためには、声が音楽より大きいことが必要です。ダンサーがキューーの声を大きくすることを求めてきた時、声がどこでも聞こえる十分な大きさであれば、本当に必要なのは声を上げるのではなく、音楽を下げることです。
 - b. 一般的に大きなホール、又は残響音の多い場所でダンサーに聞こえやすくするためには、声が音楽より際立っている必要があります。自分自身で判断できない時は、適切なボリューム、並びに声と音楽のバランス取りをフロア上の信頼できる誰かに手伝ってもらってください。できるなら自分の出番の前に、舞台のところで聞く音量が会場ではどれくらいの音量で聞こえるのか、自分の耳で聞いてみてください。スピーカーに近い方でも死角になる部分もあるので、会場を一周して(特に四隅で)聞いてみて、自分なりに音量を判断してください。
 - c. もし適切なバランスにもかかわらず、音楽を大きくしたいと感じる場合は、フロアの音楽を大きくせずに、モニタースピーカーをつないで音楽を聴いてください。(モニターが無い場合は、スピーカーの位置を手許に近づけたり、向きをわずかに自分寄りに向けたりすることでも解決します。

引用資料:「HILTON MA-220 SOUND SYSTEM OPERATING INSTRUCTIONS」より

「HILTON AC-205 SOUND SYSTEM OPERATING INSTRUCTIONS のテクニカル部分の翻訳」若松 茂氏(メリーパイオニアズ)作成の資料より。一部、加筆あり。

8. 指導技術の向上

8-1. ダンスの振付

ラウンドダンスは音楽に振付が付いています。振付は誰でも作ることが出来ますが、作るためには多少の知識が必要です。この振付を自分だけが独占して使うことも出来ますが、発表して多くの人に踊って貰いたいと思うことでしょう。そうすると、キューシートを作ることが必要になってきます。

ここでは振付のやりかたとキューシートの作り方を簡単に解説します。

(1) 振付の手順

① 曲を選ぶ

「こんな曲で踊りたい！」と思うような楽曲を選び出します。但し、その時点でよく踊られているダンス(S協推薦曲や推奨曲、RoundalabのROQなど)と同じ楽曲を選ぶのはお薦めできません。他の人に採用してもらえらるチャンスが少なくなります。

② リズムを決める

選んだ楽曲に合うリズムを決めます。

1と2の順番を逆にすることもよくあります。例えばルンバを振り付けたいと思ったら、それに合う楽曲を探すやり方です。

③ 楽曲の検証

ダンスを踊る上で、踊りやすさは重要なポイントになります。

踊りやすさとは速度、リズムのつかみやすさが大きく影響します。

A.速度

それぞれのリズムによって踊りやすい速度がありますが、楽曲の速度が踊りやすい速度であるかを確認します。速かったり遅かったりするときは速度調整をする方法もあります。ダンス用に編曲／演奏された楽曲ならば(MPM(Measures per Minute=1分間の小節数)またはBPM(Beats per Minute=1分間の拍数)で表わされていることもあります。

ワルツ:29～30MPM、トウステップ:30～40MPM、フォックストロット:28～30MPM

ルンバ:23～25MPM、チャチャ:30～31MPM くらいが普通のテンポです。

B.速度の変化、拍数の変化

途中で速度・拍数が変わる楽曲は注意が必要です。1曲の中で複数の種目の振付をしなくてはならないことが起きます。はじめは、こういった曲は避けたほうが無難です。

拍の一部を延ばしたり、一時的に遅くなるが、すぐに元の速度に戻る楽曲はよくあります。こういった楽曲を使用した振付は対象とするダンサーのレベルを考慮したほうがよいでしょう。

例えば、エンディングの最後がだんだんと遅くなる曲ならば初級ダンサーでも対応できます。それに対し、頻繁に1拍の長さが変わる楽曲の場合は中級者以上でないといリズムが取れなくなってしまう恐れがあります。

C.リズムのつかみやすさ

初心者向けにはリズムのはっきりした曲が向いています。一方、ムードのある曲はリズムがはっきりしないことが多々あります。対象とするダンサーを意識し、選曲することも必要です。

④ 楽曲の構成を調べる

楽曲の構成(イントロ、Aメロディー、Bメロディー、間奏、エンディング等)とそれぞれの小節数を調べます。

⑤ シーケンスの作成

調べた楽曲の構成をもとにダンスのシーケンスを作成します。

例えば、Aメロディー16小節、Bメロディー16小節、間奏4小節、イントロが6小節、エンディングが8小節、曲中ではAメロディーとBメロディーが繰り返されていたとするとその演奏順に曲全体がつながるよう下のようにシーケンスを作ります。

Intro(6) - Part A(16) - Part B(16) - Part A(16) - Interlude(4) - Part B(16) - Ending(8)

⑥ 振付の作成

それぞれのパートに振付をします。この時、曲のフレーズ(曲の流れのひとくぎり)を意識して振付をすると曲とぴったりと合う振付ができあがります。

パートの最初は前のパートから引き継いだポジション／方向で始まります。終わりのポジション／方向を次のパートに引き継ぎます。

足(Lead Foot, Trail Foot)が入れ替わっていないかも、注意しましょう。例えば、ワルツでCANTERを1回使用すると足が入れ替わります。

⑦ 全体の流れの確認

全パートの振付が出来たら、全体の流れを確認します。方向／ポジションはつながりがあるか、体の回転が自然であるか、足の矛盾がないかを確認します。

ダンスは男性と女性が違う動きをしますので、両性の動きに不自然な点がないかも確認します。

例えば、TWISTY VINE 3; THRU FC CL; とした場合、男性は自然に動けますが女性は不自然で動きにくくなります。

⑧ キューカードの作成

ここまで出来たならキューカードを作って実際に踊りましょう。自分で踊ってみることも大事です。

⑨ 修正

何か問題点があったら修正します。何度か繰り返すことで、よい振付となっていきます。

⑩ キューシートの作成

修正点がなくなったら、キューシートを作って発表しましょう。キューシートの作り方にはルールがあります。5章(1)③キューシートの解説を参考にしてください。

キューシートの書き方の詳細はここでは紹介しません。下記の資料を入手(有料)して参照下さい。

参考資料：Roundalab Cue Sheet Writing Guidelines

入手先：米国 Roundalab

<https://www.roundalab.org/catalog/catalog2004-new-new2.html>



8-2. 資料紹介

(1) S協で発行しているラウンドダンスに関連する資料

S協ではラウンドダンスの指導や習得の助けとなる資料を発行しています。また、資料の貸し出しも行っています。必要な資料をS協ホームページまたは事務局から入手してスキルアップの助けとしてご活用下さい。

尚、HP掲載資料は印刷した資料として入手することも可能です(コピーサービス)。事務局にお問い合わせ下さい。

資料区分	資料名称	資料の種別	資料の概要	入手方法 URL
貸出資料	Roundalab Round Dance	DVD	Phase I～VI までの映像資料(5枚)	事務局に申し込み
	Round Dance R&R Video	DVD	Latin Waltz	事務局に申し込み
	Round Dance Gold Star	DVD	PH・I～IV Easy,Waltz,Two-step, Tango,jive,Cha cha, Rhumba,Foxtrot, West coast swing, Paso doble,Quickstep	事務局に申し込み
販売資料	SD for ALL Part 1,2	冊子	クラブスタッフ養成や運営のマニュアル	事務局に申し込み
	Roundalab マニュアル(日本語版)	冊子	米国 Roundalab 発行の資料のうち、Phase I～IIIとIVの一部を掲載	事務局に申し込み
HP掲載	Roundalab マニュアル(日本語版)	PDF	同上 HPにはその後変更された情報(別資料)も掲載されています。	閲覧・ダウンロード http://www.squaredance.or.jp/ROUNDALAB/Roundalab_Manuals2016(HP).pdf
	RD 指導入門	PDF	WZ,TS それぞれ 15 フィギュアを使った指導方法	閲覧・ダウンロード http://www.squaredance.or.jp/ROUNDALAB/RD_ShidoNyumon_Rev4.pdf
	RD 指導入門・モジュール集	PDF	同上の指導用ダンス・モジュール集	閲覧・ダウンロード http://www.squaredance.or.jp/ROUNDALAB/Module_2018-1119.pdf
	RD Cueing Guidelines	PDF	米国 Roundalab 発行のキューイングガイドライン日本語版	閲覧・ダウンロード http://www.squaredance.or.jp/rd/ROUNDALAB/RD_Cueing_Guidelines_20210325.pdf
	ラウンドダンス音源の編集	PDF	ラウンドダンス用の音源の速度変更やトリム/フェードのやり方解説	閲覧・ダウンロード http://www.squaredance.or.jp/rd/cuecards/RD_ongen.pdf
	RD 楽曲の購入	PDF	インターネットのサイトからラウンドダンスの楽曲を購入するやりかた解説	閲覧・ダウンロード http://www.squaredance.or.jp/rd/cuecards/RD_kounyu.pdf

	パソコン用リモコン	PDF	パソコンで RD 音楽を再生するリモコンを紹介	閲覧・ダウンロード http://www.squaredance.or.jp/mimi/2012-9-23.pdf
	著作権保護に向けてのガイドライン	PDF	著作権に関しパーティーチラシや運営上の注意点を中心に掲載	閲覧・ダウンロード http://www.squaredance.or.jp/jimu/shiryo/Guideline%20to%20copyright-care_H280806.pdf
HP掲載	知っておきたい著作権	PDF	S 協ニュースに掲載された内容をまとめたものです	閲覧・ダウンロード http://www.squaredance.or.jp/jimu/shiryo/Tyosakuken_News_forHP%20.pdf

(2) CWD (カントリーウエスタンダンス) の紹介

カントリーウエスタンダンスはカントリーミュージックで主にソロで踊るダンスです。ラウンドダンスの講習を始める前の足慣らしや、ダンスの合間に易しいカントリーウエスタンダンスを用いることは緊張感を和らげ、楽しさを実感して貰う上で効果的でよく用いられます。カントリーウエスタンダンスそのものは専門で踊る方もいる奥の深いダンスですが、ごく簡単なダンスを知っておいてそれをラウンドダンスの指導に役立てて損はありません。下記に簡単な指導法とステップシートが紹介されていますので、ご活用下さい。
http://www.squaredance.or.jp/cw_topic.html



(3) その他参考となる資料の紹介

以下の資料も参考になります。

(公社)日本フォークダンス連盟 指導の手引き

(一社)日本ラウンドダンス協会 ラウンドダンス New Teachers Manual

ROUNDALAB STANDARD

略語集

略語	定義	略語	定義
1/2	half	chr	chair
1/4	quarter	chrlstn	Charleston
2x, 3x....	twice, 3 times, etc.	chs	chase
abt	about	circ	circle
ack	acknowledge	ck	check
acrs	across	cl	close, closed
adj	adjust	cntr	center
adv	advance, advanced	COH	Center of Hall
alt	alternating	comm	commence
amer	American	comp	complete
approx	approximately	cont	continue, continuous
apt	apart	CP	Closed [ポジション]
AT	Argentine Tango	cpl	couple
arnd	around	crb	crab
avg	average	crv	curve
awy	away	ct	count
bal	balance	cuca	cucaracha
bas	basic	CW	Clockwise
bball	basketball	dbl	double
bdy	body	demo	demonstration
BFLY	Butterfly [ポジション]	DIAG	Diagonal, diagonally
bhd	behind	diam	diamond
BJO	Banjo [ポジション]	diff	difficult
bk	back	dir	direction
BL	Bolero [種目]	DLC	Diagonal Line of Dance and Center of Hall
brg	bridge	DLW	Diagonal Line of Dance and Wall
brk	break	dp	dip
brkn	broken	dr	door
brkwy	breakaway	DRC	Diagonal Reverse Line of Dance and Center of Hall
bt	beat	drg	drag
bth	both	DRW	Diagonal Reverse Line of Dance and Wall
bwd	backward	dwn	down
cbm	contra body movement	ez	easy
CBMP	Contra Body Movement Position	falwy	fallaway
CCW	Counterclockwise		
CH	Cha Cha		
chg	change		

ROUNDALAB STANDARD

略語集

略語	定義	略語	定義
fc	face	ld	lead
FCG	Facing [ポジション]	LF	Left Face
fig	figure	lk	lock
fin	finish	LOD	Line of Dance
flk	flick	lrt	lariat
flr	flare	lun	lunge
fnc	fence	M	man/gent/gentleman
frnt	front	manuv	maneuver
fshtl	fishtail	MB	Mambo
FT	Foxtrot	meas	measure
ft	foot	mod	modify/modified
fthr	feather	mom	momentary
fwd	forward	mpm	measures per minute
gcho	gaucho	MR	Merengue
gcho trn	gaucho turn	mv	move
hd	head	mvt	movement
hes	hesitation	MX	mixed or multiple rhythms
hgt	height	nat	natural
hk	hook	ny	New Yorker
hky	hockey	OP	Open [ポジション]
hnd	hand	op	open
HNDSHK	Hand Shake [ポジション]	opp	opposite, opposition
htch	hitch	outsd	outside
hvr	hover	ovr	over
I/O	in and out	ovrsway	oversway
imp	impetus	ovrtrn	overturn
insd	inside	PD	Paso Doble
intld	interlude	Ph I...Ph VI	Phase I...Phase 6
intro	introduction	plc	place
intrp	interrupted	pos	position
jn	join	prep	prepare/Preparation
JV	Jive	prog	progressive
kbchg	kick ball change	PROM	promenade
kck	kick	Prom	Promenade
L	left	prtzl	pretzel
lc	lace	pt	point
LCP	Loose Closed [ポジション]	ptr	partner

ROUNDALAB STANDARD

略語集

略語	定義	略語	定義
PU	Pickup [ポジション]	SKTRS	Skaters [ポジション]
pu	pickup	sld	slide
pvt	pivot	slo	slow [タイミング以外]
Q	quick [タイミング]	slp	slip
qk	quick [タイミング以外]	sm	small
QS	Quickstep	sndst	sand step
qtr	quarter	spn	spin
R	right	spt	spot
R/D	Round Dance/Dancing	ST	Slow Two step
RAL	ROUNDALAB	std	standard
RB	Rumba	stg	starting
rec	recover	stk	stick
rel	release	stp	step
rev	reverse	strll	stroll
RF	Right Face	swch	switch
rk	rock	swd	sideward
RLOD	Reverse Line of Dance	swvl	swivel
ROM	Round of the Month	sync	syncopation/syncopated
ROQ	Round of the Quarter	tch	touch
rpt	repeat	tele	telemark
RSCP	Reverse Semi-Closed Position	TG	Tango
S	slow [タイミング]	thru	through
S/D	Square Dance/Dancing	thrwy	throwaway
SB	Samba	tim	time
SCAR	Sidecar [ポジション]	tog	together
scis	scissors	trans	transition
SCP	Semi-Closed [ポジション]	trav	traveling
sd	side	trl	trail
seq	sequence	trn	turn
serp	serpiente	trpl	triple
sgl	single	TS	Two Step
SHDW	Shadow [ポジション]	twd	toward
shdw	shadow	twkl	twinkle
shffl	shuffle	twrl	twirl
shldr	shoulder	twst	twist
sip	step in place	umbr	umbrella
skt	skate	undr	under

ROUNDALAB STANDARD

略語集

略語	定義	略語	定義
undrm	underarm		
undrtn	underturn		
unph	unphased		
VARs	Varsouvienne [ポジション]		
vin	vine		
W	woman/lady		
w/	with		
w/o	without		
WC	West Coast Swing		
wev	weave		
wgt	weight		
whl	wheel		
Whp	whip		
whtl	whaletail		
wlk	walk		
WRP	Wrapped [ポジション]		
wrp	wrap		
wsk	whisk		
wt	wait		
WZ	Waltz		
X	cross		
xfer	transfer		
Xib	cross in back		
Xif	cross in front		
XLib	cross left in back		
XLif	cross left in front		
XRib	cross right in back		
XRif	cross right in front		
xtn	extend		

引用資料: ラウンドラブマニュアル(S 協)
Roundalab Abbreviations