

# モジュールの設計

トニー・オキシンダイン著  
2026年 日本ミニラブ

始める前に - まず全員が.....を理解していることを確認し、認識を統一しましょう。

**VOCABULARY**  
**Words Are**  
**Important!**

- モジュール
- FASR
- コーナーボックス
- R/H レディーボックス
- パートナーライン(順序通り／順序通りでない)
- オポジットレディライン
- ゼロ
  - 真 / ツルー
  - 地理的 / ジオグラフィック
  - 技術的 / テクニカル

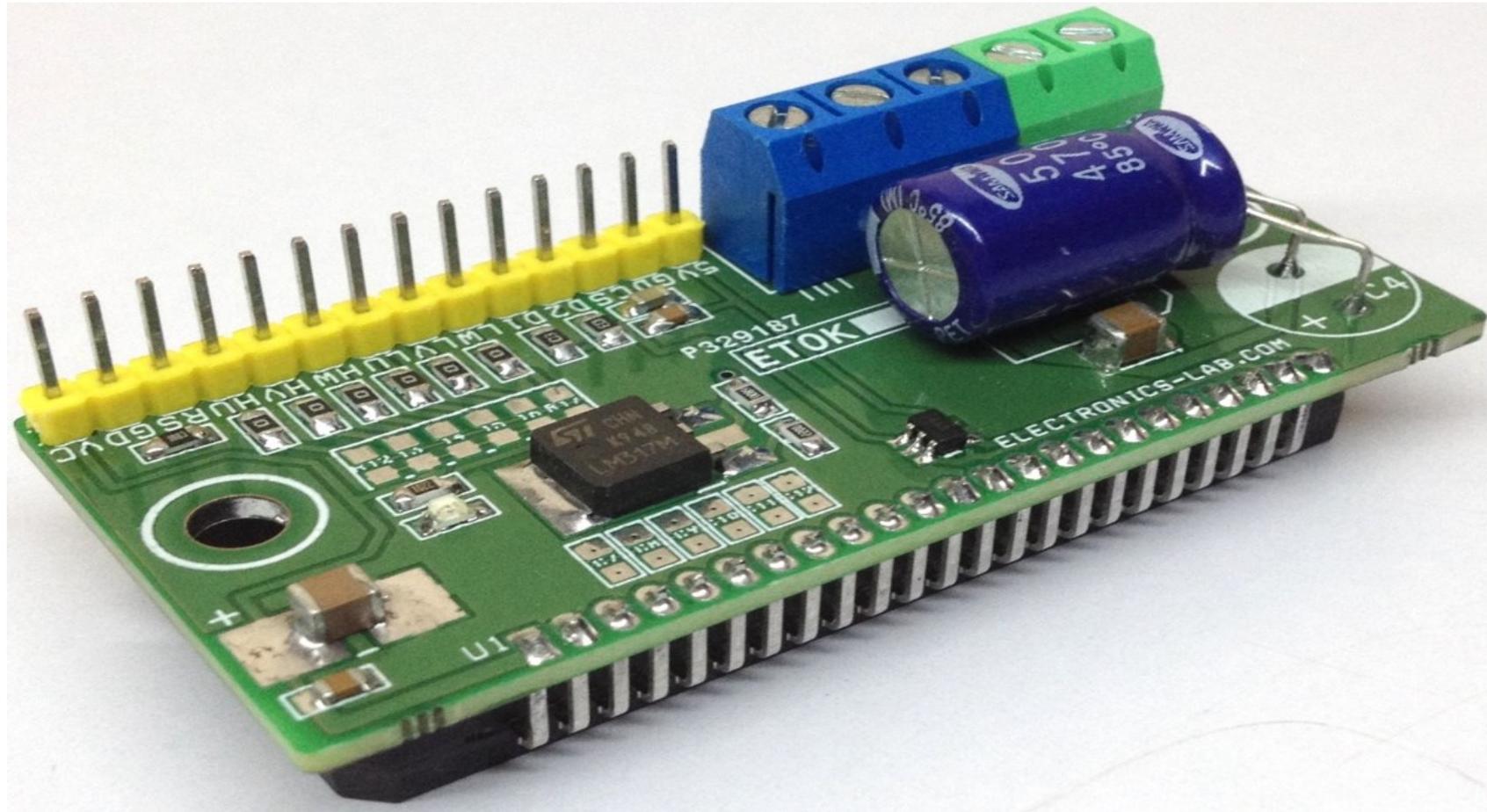
**F** フォーメーション - スタティックスクエア、ボックス、ライン、ウェーブ・フォーメーションなど

**A** アレンジメント / 配置 - 男女の物理的な配置。6種類ある。

**S** シーケンス / 順序 - 解決(ゲットアウト)において重要

**R** リレーションシップ / 関係性 - 基本的にどの男子がどの女子と組むか。

# モジュール



モジュールとは、ある既知のFASRから別の既知のFASR  
へと移動するためのコール群を指します



この写真は作者不明によりCC BY-SA-NCライセンスで提供されています

本日の注目コールは.....



&



さて.....  
2026年 日本ミニラフ

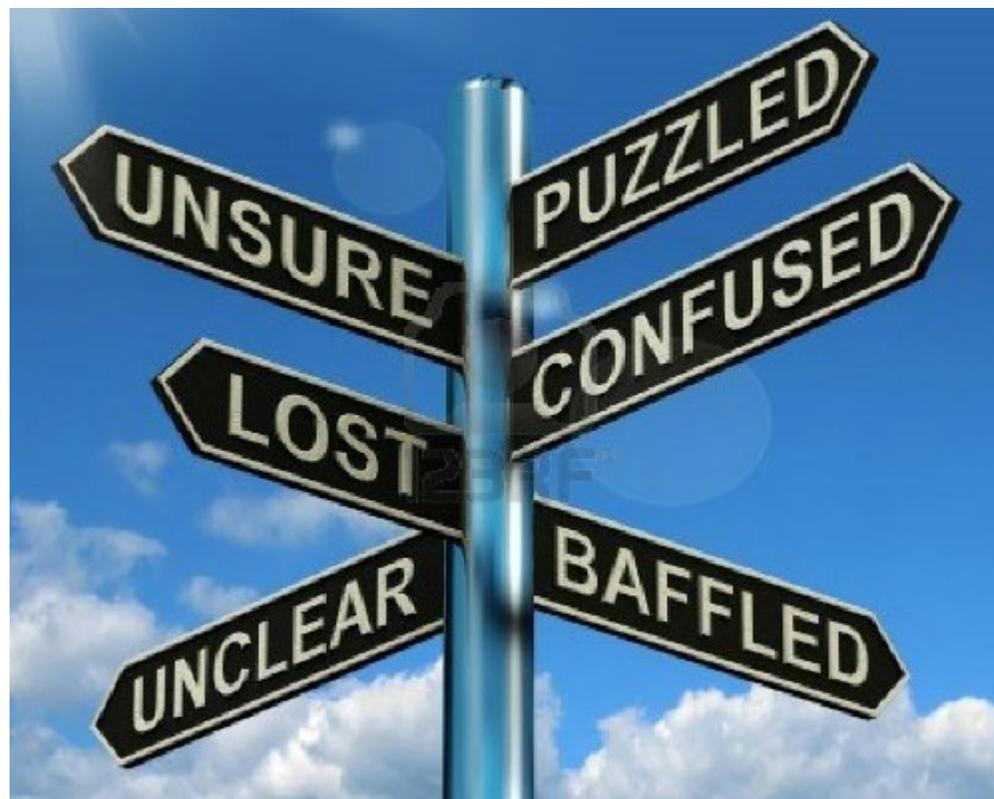
「ウォーク」と「ドッジ」と推測しましたか？

コールを適切に紹介するには、まずその定義を知らねばなりません。幸いなことに、私たちコーラーラブメンバーにとって、定義は常にクリック一つで確認できます（宣伝になりますが...） [www.callerlab.org](http://www.callerlab.org)。

では、サイトから直接引用した定義をご紹介します.....



**CALLERLAB**  
SQUARE DANCING'S PROFESSIONAL  
LEADERSHIP WORKING FOR THE FUTURE!



どうぞご覧ください.....

## 歩きながらかわす

**開始フォーメーション**：ボックスサーキュレート、向かい合ったカップル

**コマンド例**：ウォーク・アンド・ドッジ、ライトアンドレフトスルー、ガールズウォーク、ボーイズドッジ（通常のカップルから）

**動作説明**：一部のダンサーは前方へ動き（「ウォーク」）して前方のダンサーの位置を取り、他のダンサーは向きを変えずに横方向へ動き（「ダッジ」）して隣接する位置に入る。

ボックス・サーキュレートから開始する場合、トレーラーが「ウォーク」、リーダーが「ダッジ」する。フェイシング・カップルから開始する場合、コーラーはどちらのダンサーが「ウォーク」し、どちらが「ダッジ」するかを指定しなければならない。

**終了フォーメーション**：背中合わせカップル、ボックスサーキュレート

**タイミング**：4

スタイル：腕は自然なダンスポジションで、コール終了時にはカップルまたはミニウェイブの手つなぎを形成する。

コメント：ウォーク・アンド・ドッジは4人コール。コラムから、左右に2つの4人グループが形成され、トレード・バイのフォーメーションで終了する。

ギミックとして、コーラーは一部のダンサーに「歩く」代わりに「後退」させる指定が可能。例：ヘッズ・スクエア・スルー、タッチ1/4、ウォーク・アンド・ドッジ、ガールズ・バックアップ&ボーイズ・ドッジ。ラインズ・フェイシング・アウトから「センターズ・ウォーク、エンズ・ドッジ」もギミックであり、ダンサーが4人グループを離れる他の応用も同様。「追加詳細：コマンド：ギミック」参照。

6人または8人のダンサーが協力する拡張応用形も存在する。例えば、サイズ・パス・ジ・オーシャン、サイズ・スイングスルー、オールボーイズ・ランの後、センター6がウォーク&ドッジするか、アウトサイド6がウォーク&ドッジするかのいずれかが可能である。いずれの場合も、4人のダンサーが「ウォーク」し、2人のダンサーが「ドッジ」する。また、6人のダンサーが「ウォーク」し、2人のダンサーが「ドッジ」することも可能である。例えば、ヘッズ・タッチ1/4、サイズ・ガールズ・ドッジ、その他ウォークなど。

向かい合ったカップルまたは背中合わせのカップルから、「ウォーク・アンド・ドッジ」というコマンド単体では不適切である。ただし、ダンサーが各自の役割を果たすことが期待される場合を除く（詳細は「追加説明：コマンド：各自の役割を果たす」を参照）。



コーラーの役割は、この「言葉のサラダ」をダンサーにとって受け入れやすく、踊りやすい形にすることです（つまり「面白く、楽しいものにする」ということです）!!!!

あまりにも頻繁に、私たちは（ほぼ毎回）同じパターンに陥ってしまいます——「クォータータッチ」→「ウォーク&ドッジ」→.....

ご想像の通り——「パートナートレード」

モジュールの根本的な考え方は、比較的短いシーケンスを作り、時間が経てば簡単に覚えられるようにすることです。私のように、コーナーやR/Hレディボックス、パートナーラインを認識できるなら、私のモジュールのほとんどはこれらのフォーメーション（FASR）のいずれかから始まります。

「ウォーカー」たちに「ウォーク・アンド・ドッジ」のコール後にトレードさせるのが、最近はとても楽しいです。

コーナーボックスをウォーク&ドッジで右利き用レディーボックスに変換する別の方法です。あるいは、ハーフ・チキン・プラッカーと考えるのも良いでしょう

タッチ1/4

ウォーク・アンド・ドッジ

ボーイズトレード

ガールズランまたは Courtesy

Turn

スライドスルー

R/Hレディーボックス

そして私の古い友人、ジェリー・ストーリーが言うように——「これが陰に対する陽だ」

コーナーボックス

レフトタッチ1/4

ウォーク・アンド・ドッジ

ガールズトレード

ボーイズラン

スライドスルー

R/Hレディーボックス

先ほども述べたように、コーナーボックスとR/Hレディボックスは比較的容易に識別できます。したがって、この「ウォーク・アンド・ドッジ」と「ウォーカー」取引で最初に気づいたのは、これが「チキン・プラッカー」の半分に近いということです。こうしたモジュールの本当に素晴らしい点は、これを「ゲットアウト」としても使えることです。どちらの動作も右側レディーボックスをコーナーボックスに変換することを知っているので.....サイトコールなしで「反転・回転テクニカルゼロ」を用いれば、全ダンサーをセット内へ動き（コール）、各パートを踊らせつつ、ほぼ任意のタイミングで解決できるのです。

ちなみにこのシーケンスでは、各ダンサーがセット内を動き（コール）する過程で四象限全てに配置される。

なんて強力なツールなんだ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

それがこれだ.....

ヘッズ・スクエア・スルー4(コーナーボックス)  
タッチクォーター  
ウォーク・アンド・ドッジ  
ボーイズトレイド  
ガールズラン  
スライドスルー(右手のレディーボックス - 気に入ればここから解決できる)  
レフトタッチアクォーター  
ウォーク・アンド・ドッジ  
ガールズトレイド  
ボーイズラン  
スライドスルー(コーナーボックス - 気に入ればここから解決可能)  
スイングスルー(スライドスルーの同等の操作で反転・回転)  
スピン・ザ・トップ  
ライトアンドレフトスルー  
パススルー  
ベンドザライン  
スライドスルー(コーナーボックス - 必要ならここから解決可能)

タッチアクォーター  
ウォーク・アンド・ドッジ  
ボーイズトレイド  
ガールズラン  
スライドスルー(R/Hレディーボックス - 気に入ればここから解決できる)  
スライドスルー  
パススルー  
ベンドザライン  
スライドスルー( R/H レディーボックス - 必要ならここから解決できる)  
レフトタッチ・ア・クォーター  
ウォーク・アンド・ドッジ  
ガールズトレード  
ボーイズラン  
スライドスルー(コーナーボックス - 通りを横断 - ゲットアウトさせる)  
8チェイン3-1/2  
ホーム

