



COWBOY FOR A NIGHT

Chorégraphie de Alison Johnstone (AUS), David HOYN (AUS), Ira WEISBURG (USA)
Et Pedro MACHADO (UK) – janv 2017

Descriptions : 32 temps, 4 murs, line-dance, débutant – **Départ** : 8 temps - à la parole.
Musique : "Cowboy For A Night" de The Australian Tornadoes

Comptes Description des pas

1 – 8 KICK KICK, COASTER STEP, FORWARD ROCK, SHUFFLE ½ TURN

- 1 – 2 Coup de pied du PD devant, coup de pied du PD dans la diagonale D
3 & 4 Poser le ball du PD derrière, rassembler le ball du PG à côté du PD, poser le PD devant
5 – 6 Poser le PG devant, revenir en appui sur le PD
7 & 8 ¼ T à G en posant le PG à G, rassembler le PD à côté du PG, ¼ T à G en posant le PG devant (06 :00)

9 – 16 ¼ TURN TOUCH, SIDE BEHIND, ¼ TURN STEP, ¼ PIVOT CROSS

- 1 – 2 ¼ T à G en posant le PD à D, toucher le PG à côté du PD (03 :00)
3 – 4 Poser le PG à G, poser le PD derrière le PG
5 – 6 ¼ T à G en posant le PG devant, poser le PD devant (12 :00)
7 – 8 ¼ T à G (PDC sur PG), croiser le PD devant le PG (09 :00)

17 – 24 CHASSE LEFT, BACK ROCK, SWAY SWAY, BACK ROCK

- 1 & 2 Poser le PG à G, rassembler le PD à côté du PG, poser le PG à G
3 – 4 Poser le PD derrière, revenir en appui sur le PG
5 – 6 Poser le PD à D en balançant le corps à D, balancer le corps à G (finir PDC sur PG)
7 – 8 Poser le PD derrière, revenir en appui sur le PG

25 – 32 CHASSE RIGHT, CROSS ROCK, SHUFFLE ¼ TURN, STEP ¼ PIVOT

- 1 & 2 Poser le PD à D, rassembler le PG à côté du PD, poser le PD à D
3 – 4 Poser le PG derrière, revenir en appui sur le PD
5 & 6 Poser le PG à G, rassembler le PD à côté du PG, ¼ T à G en posant le PG devant
7 – 8 Poser le PD devant, ¼ T à G (PDC sur PG) (03 :00)

RECOMMENCER AU DEBUT



AVEC LE SOURIRE



Conventions : D = droite, G = gauche, PD = pied droit, PG = pied gauche, PDC = poids du corps

Merci de ne pas modifier ces pas de danse. Si vous souhaitez les mettre sur votre site web, merci d'utiliser ce format.

Chorégraphie originale visible sur le site linedancermagazine

<http://danseavecmartineherve.fr/>

