

TENTER SA CHANCE

Chorégraphe : Nadine HAULE

Description : Line Dance 64 temps 4 murs

Niveau : Intermédiaire

Musique : Tenter sa chance des Youpi Whaou (auteur, compositeur Pierre Chérèze)

Séquence des parties A et B : A, A, B, A, A, B, A, A, A, Pont au 10^{ème} mur, B.

PARTIE A

I) Diagonale, Scuff, Heel switches, clap X2

1,2 Diagonale PD devant, lock PG derrière PD

3-4 Diagonale PD devant, scuff PG

5&6& Talon G devant, revenir, talon D devant, revenir

7&8 Talon G devant, clap X2

II) Diagonale, Scuff, Heel switches, clap X2

1,2 Diagonale PG devant, lock PD derrière PG

3,4 Diagonale PG devant, scuff PD

5&6& Talon D devant, revenir, talon G devant, revenir

7&8 Talon D devant, clap X2

III) Step turn ½ tour, step turn ¼ tour, cross, vaudevilles step

1,2 Step turn PD ½ tour à gauche

3,4 Step turn PD ¼ tour à gauche

5&6 Cross PD devant PG, PG à gauche, talon D devant

& 7 Ramener PD à côté PG, PG devant PD

&8 PD à droite, talon G devant

IV) Step turn, triple step, sailor step X2

1,2 Step Turn PG ½ tour à droite

3&4 Triple step PG ½ tour à droite

5&6 Sailor step droit

7&8 Sailor step gauche

PARTIE B

I) Step forward, Kick, step back, touch

1,2 Avancer PD, avancer PG

3,4 Avancer PD, kick PG

5,6 Reculer PG, reculer PD

7,8 Reculer PG, touch PD à droite

II) Cross, touch, cross, triple step, reverse coaster step, step back

1,2,3 Croiser PD devant PG, pointer PG à gauche, croiser PG derrière PD

4&5 ¼ tour à droite triple step PD devant

6&7 Avancer PG (6), PD à côté de PG (&), reculer PG(7)

&8 Reculer PD à gauche de PG (&), reculer PG (8)

III) Triple step, kick ball change, triple step, kick ball change

1&2 Triple step PD $\frac{1}{4}$ tour à droite
3&4 Kick ball change PG
5&6 Triple step PG $\frac{1}{2}$ tour à droite
7&8 Kick ball change PD

IV) Step turn, triple step, vaudevilles step, stomp

1-2 Step turn PD $\frac{1}{2}$ tour à gauche
3&4 $\frac{1}{4}$ tour à gauche sur PG side triple à droite
5&6 Talon G devant, le ramener à côté de PD, PD croiser devant PG,
&7 PG à gauche, talon D devant
&8 Ramener PD, stomp PG

PONT : au 10^{ème} mur, faire 2 fois les 24 premiers temps de la partie B, en remplaçant le triple step $\frac{1}{2}$ tour à droite de la 3^{ème} section par un triple step $\frac{3}{4}$ tour à droite (afin de changer de mur)