



# BAD FOR ME

**Chorégraphe :** Séverine Fillion  
**Description :** Danse en ligne, 32 comptes, 4 murs  
**Niveau :** Novice  
**Musique :** "Bad for me" de Danielle Peck  
**Départ :** Sur les paroles, 16 comptes

## **1-8 SIDE TRIPLE, KICK BALL CROSS x2, SIDE TOE POINT, HITCH, SIDE TOE POINT**

- 1&2 PD à droite, Joindre PG au PD, PD à droite
- 3&4 Kick PG devant, Poser PG à côté de PD, Croiser PD devant PG
- 5&6 Kick PG devant, Poser PG à côté de PD, Croiser PD devant PG
- 7&8 Pointer PG à gauche, Lever genou gauche, Pointer PG à gauche

## **9-16 TWIST TURN & CLAP, SKATES**

- &1 Poser PG à côté du PD (&), croiser PD devant PG
- 2 Clap
- 3 ½ tour gauche en déroulant les pieds
- 4 Clap
- 5-6 Faire un pas glissé PD en diagonale avant droite, Pas glissé PG en diagonale avant gauche
- 7-8 Faire un pas glissé PD en diagonale avant droite, Pas glissé PG en diagonale avant gauche

## **17-24 SYNCOPED JUMP, HOLD, HIP ROLL, HEELS SWIVEL, HEEL SWITCH & ¼ TURN**

- &1 Petit saut en avant : PD légèrement en avant écarté, PG légèrement en avant écarté
- 2 Hold
- 3-4 Faire un rond avec les hanches (sur 2 temps)
- &5 Pivoter les talons vers la gauche, Les ramener au centre
- &6 Pivoter les talons vers la gauche, Les ramener au centre
- 7&8 Taper le talon PD devant, Revenir PDC sur PD avec ¼ tour gauche, Taper le talon PG devant

## **25-32 HEEL & HEEL, HOOK, FLICK, STEP & SHIMMY (FORWARD & BACK)**

- &1-2 Revenir sur PG à côté du PD (&), Taper talon PD devant 2 fois
- &3 Hook PD croisé devant jambe gauche, Taper talon PD devant
- &4& Flick PD en arrière, Taper talon PD devant, Joindre PD au PG
- 5-6 Step PG devant + shimmy : mouvements rapides des épaules d'avant en arrière en se penchant légèrement vers l'avant
- 7-8 Shimmy en se penchant vers l'arrière (PDC sur les deux pieds)

Note : PD = pied droit ; PG = pied gauche ; PDC = poids du corps ; Kick = coup de pied ; Hook = « Crochet » plier le genou pour croiser la jambe devant le tibia de l'autre ; Flick = Coup de pied vers l'arrière ; Shimmy = mouvement des épaules de l'avant vers l'arrière l'une après l'autre ; Hold = temps mort ; Clpa = frapper des mains