



LET'S GO THERE

Chorégraphe : Séverine Fillion & Chrystel Durand (2/2018)
Description : Danse en ligne, 32 comptes, 2 murs
Niveau : Intermédiaire facile (P)
Musique : « Let's go there » de Dan Davidson
Départ : 16 comptes
Particularité : 1 tag x 3, 1 restart

1-8 SIDE, BEHIND & HEEL & CROSS, SIDE TRIPLE, ROCK BACK

1-2 PD à droite, Croiser PG derrière PD
&3 PD à droite légèrement en arrière, Taper le talon PG devant
&4 Joindre PG au PD, Croiser PD devant PG
5&6 Pas chassés à gauche GDG
7-8 Rock PD croisé derrière PG, Revenir PDC sur PG

9-16 KICK BALL CHANGE, HEEL SWITCHES, TRIPLE FORWARD, ½ TURN LEFT & TRIPLE FORWARD

1&2 Kick ball change PD
3&4& Taper le talon PD devant, Joindre PD au PG, Taper le talon PG devant, Joindre PG au PD
5&6 Shuffle avant DGD
7&8 ½ tour gauche et shuffle avant GDG (6h)

Restart *ici sur le mur n°3 (6h)*

17-24 SIDE ROCK, BEHIND SIDE CROSS, DIAGONALLY LEFT (SCUFF – STEP – TOUCH), STEP DIAGONALLY RIGHT, TOUCH LEFT, STEP DIAGONALLY LEFT, TOUCH RIGHT

1-2 Rock PD à droite, Revenir PDC sur PG
3&4 Croiser PD derrière PG, PG à gauche, Croiser PD devant PG
5&6 Scuff PG, Poser PG en diagonale avant gauche, Pointer PD à côté de PG (4h30)
&7 PD en diagonale avant droit, Pointer PG à côté de PD (7h30)
&8 PG en diagonale avant gauche, Pointer PD à côté de PG (4h30)

25-32 ROCK FORWARD, TRIPLE FULL TURN RIGHT, ROCK FORWARD, COASTER STEP

1-2 Rock avant PD, Revenir PDC sur PG
3&4 Triple step sur place tour complet à droite DGD
5-6 Rock avant PG, Revenir PDC sur PD
7&8 Coaster step PG

TAG: (12 comptes) *A la fin des murs n°1 (6h), n°4 (12h) et danser 2 x le TAG à la fin du mur n°6 (12h)*

1-3 Stomp PD à Droite, Stomp PG à Gauche, Stomp PD à Droite (*Style : main D au chapeau sur le 3ème Stomp*)
4-6 Hold x 3
7-9 Stomp PG à Gauche, Stomp PD à Droite, Stomp PG à Gauche (*Style : main G au chapeau sur le 3èm Stomp*)
10-12 Hold x 3

FINAL: *STOMP D à droite !*

Note : PD = pied droit ; PG = pied gauche ; PDC = poids du corps ; Switches = pointer les pieds sur les côté ou taper les talons ou pointer les pieds derrière tout en les alternant l'un l'autre ; Stomp = Taper le pied sur le sol ; Coaster step = 1 pied en arrière, le 2me se joint et le premier revient devant ; Shuffle = pas chassés avant ou arrière ; Triple step = pas chassés sur place ou en tournant ; Hold = temps mort ; Kick ball change = coup de pied, le poser à côté de l'autre sur la plante puis reposer le 2me sur le sol ; Scuff = petit coup de talon sur le sol