



Danse Musique Lailé

A COUNTRY HIGH

64 comptes – 2 murs - Nil

Chorégraphe : Norman Gifford (2016)

Musique conseillée : High On A Country Song – Sam Riggs

Section 1- STEP, KICK, COASTER STEP, STEP, PIVOT $\frac{1}{2}$ TURN, SHUFFLE FWD

- 1-2 PG devant - Kick du PD devant
- 3&4 Coaster Step : PD derrière - Et PG assemble - PD devant
- 5-6 PG devant - Pivot 1/2 Tour à D, PdC sur PD
- 7&8 Triple Step avant (PG-Et PD-PG)

Section 2- KICK, KICK, TRIPLE STEP, KICK, KICK, TRIPLE STEP

- 1-2 Kick PD devant - Kick PD à D
- 3&4 Triple Step sur place (PD-Et PG-PD)
- 5-6 Kick PG devant - Kick PG à G
- 7&8 Triple Step sur place (PG-Et PD-PG)

Section 3- MODIFIED HEEL JACK STEPS

- 1-2 PD à D - PG croise derrière PD
- &3 Et PD derrière en diagonale - Heel Talon G devant en diagonale
- &4 Et PG assemble - Cross PD devant PG
- 5-6 PG à G - PD croise derrière PG
- &7 Et PG derrière en diagonale - Heel Talon D devant en diagonale
- &8 Et PD assemble - Cross PG devant PD

Section 4- SIDE, $\frac{1}{2}$ TURN, CROSS, LOCK, CROSS, SIDE ROCK STEP, BEHIND, SIDE, CROSS

- 1-2 Side PD à D - 1/2 Tour à G, PG à G
- 3&4 Cross PD devant PG - Et Lock PG derrière PD - Cross PD devant PG
- 5-6 Side Rock PG à G - Retour PdC sur PD
- 7&8 Behind Side Cross : PG croise derrière PD - Et PD à D - Cross PG devant PD

Section 5- SIDE ROCK, CROSS, LOCK, CROSS, SIDE ROCK, CROSS, LOCK, CROSS

Note : on avance légèrement durant cette section

- 1-2 Side Rock PD à D - Retour PdC sur PG
- 3&4 Cross PD devant PG - Et Lock PG derrière PD - Cross PD devant PG
- 5-6 Side Rock PG à G - Retour PdC sur PD
- 7&8 Cross PG devant PD - Et Lock PD derrière PG - Cross PG devant PD

Section 6- TOE SWITCHES, POINT, CLAP, CLAP, TOGETHER, HEEL SWITCHES, HEEL, CLAP, CLAP

- 1& Pointe PD à D - Et PD assemble
- 2& Pointe PG à G - Et PG assemble
- 3&4 Pointe PD à D - Et Tape des mains - Tape des mains
- & Et PD assemble
- 5& Heel Talon G devant - Et PG assemble
- 6& Heel Talon D devant - Et PD assemble
- 7&8 Heel Talon G devant - Et Tape des mains - Tape des mains