

Take Me To The River

Chorégraphes : Roy Verdonk (NL)& Jonas Dahlgren(SE) - 09/2016
Line dance, 48 comptes, 4 murs, 2 Tags, 2 Restarts
Musique : Take Me To The River by Kaleida



S- 1 WALK R - L , OUT- OUT, BALL CROSS, SIDE, SLIDE TOUCH, KNEE POPS R - L

1-2 Avancer PD, avancer PG

&3&4 Out PD, Out PG, ball PD, croiser PG devant PD

5-6 Grand pas à D, ramener/glisser PG vers PD, touch(1.30)

7-8 Appui sur G plier genou D, appui sur D plier genou G

S- 2 WALKS DIAGONALLY BACKWARDS, CROSS, UNWIND FULLTURN L, SWEEP, BEHIND, SIDE, CROSS, SIDE

&1 & Revenir sur PG, 1 reculer PD en diag. arrière D (1.30)

2&3 Reculer PG, reculer PD, faire 1/8 à G & PG à G (12.00)

4-6 Croiser PD devant G, dérouler un tour complet à G, Glisser/sweep PG av/arr

7&8& Croiser PG derr. PD, PD à D, croiser PG dev.PD, PD à D

S- 3 CROSS, HOLD, SCISSORS STEP, POINT L, CROSS, POINT R, CROSS AND TURNING 1/8 R, SIDE

1-2 PG devant PD, Pause

3&4 PD à D, PG à coté de PD, croiser PD devant PG

5-6 pointer PG à G, croiser PG devant PD,

7-8& Pointer PD à D, 1/8 à D & PD devant PG, & PG à G (1.30)

S-4 TURN 1/8 R, SUGAR PUSH, HITCH AND STEP BACK X2, SAILOR ¼ L

1-2 1/8 à D & Avancer PD, PG (3.00)

3&4 PD derriere G, revenir sur G, PD en arrière

5-6 Hitch G & PG en arrière, Hitch D & PD en arrière,

7&8 Sweep / Sailor step PG ¼ de tour G(12.00)

S-5 HIP BUMPS TURNING ½ L, KICK BALL CHANGE, STEP ¼ TURN L, SLIDE R, LIFT HEELS

1-2 1/4 à G & pointer PD à D avec Hip Bump, 1/4 à G & revenir sur PD (06.00)

3-4 Pointer PG devant avec Hip Bump, revenir sur PG

5&6 Kick Ball Change PD

7&8 1/4 à G & grand pas PD à D, Ramener/glisser d PG vers PD, lever & baisser les talons, (3.00)

RESTARTS ICI : mur 2 face à 6h et mur 5 face à 3h

S- 6 CROSS, SIDE, JAZZ BOX X2 R&L

1-2 Croiser PD devant G, PG à G

3&4 Croiser PD devant PG, reculer PG, PD à D

5-6 Croiser PG devant PD, PD à D

7&8 Croiser PG devant PD, reculer PD, PG à G

TAGS: End of wall 1 face 3h & 3 face 9h

TAG:

1-4 RF Step Forward make a forward bodyroll over to LF on count 1-2 repeat on count 3-4

RESTARTS: Wall 2 & 5 after 40 counts