

ISN'T SHE LOVELY

Chorégraphe : Jose Miguel Belloque-Vane & Roy Verdonk (Mar 09)

Description : 32 count - 2 wall – danse en linge

Niveau : Débutant

Musique : Isn't She Lovely by Stevie Wonder (CD: Songs In The Key Of Life)



CROSS, BACK, SIDE TRAVELLING BACKWARDS 2X, CROSS, ¼ TURN R, COASTER STEP

- 1 & 2 Croiser PD devant PG, PG pas en arrière, PD pas à D
- 3 & 4 Croiser PG devant PD, PD pas en arrière, PG pas à G
- 5, 6 Croiser PD devant PG, ¼ tour à D et PG pas en arrière
- 7 & 8 PD pas en arrière, mettre PG à côté PD, PD pas en avant

KICK-BALL-STEP 2X, ¼ TURN R WITH SLIDE, SAILOR STEP

- 1 & 2 PG coup de pied en avant, mettre PG à côté PD, PD pas en avant
- 3 & 4 PG coup de pied en avant, mettre PG à côté PD, PD pas en avant
- 5, 6 ¼ tour à D et PG pas à G, traîner PD vers PG (poids sur PG)
- 7 & 8 Croiser PD derrière PG, PG petit pas à G, PD petit pas à D

CROSS, ¼ TURN L, ¼ TURN L CHASSE, CROSS ROCK, CHASSE ¼ TURN R

- 1, 2 Croiser PG devant PD, ¼ tour à G et PD pas en arrière
- 3 & 4 ¼ tour à G et PG pas à G, mettre PD à côté PG, PG pas à G
- 5, 6 Croiser PD devant PG, remettre poids sur PG
- 7 & 8 PD pas à D, mettre PG à côté PD, ¼ tour à D et PD pas en avant

1e partie Sur tous les murs aux nombres impaires (1, 3 etc) danser la partie suivante:

STEP, POINT, STEP, POINT, KICK & KICK &, ¼ TURN R, SLIDE

- 1, 2 PG pas en avant, toucher Pointe PD à D
- 3, 4 PD pas en avant, toucher Pointe PG à G
- 5&6& PG coup de pied en avant, mettre PG à côté PD, PD coup de pied en avant, mettre PD à côté PG
- 7, 8 ¼ tour à D et PG pas à G, traîner PD vers PG (poids sur PG)

2e partie Sur tous les murs aux nombres paires (2, 4 etc) danser la partie suivante:

1/4 TURN R, HOLD, IN-IN, OUT-OUT, IN-IN, OUT-STOMP, HOLD, HEEL

- 1, 2 ¼ tour à D et PG pas à G (poids sur les deux pieds), pause (mettre poids sur PD)
- &3&4 PG petit pas vers PD, mettre PD à côté PG, PG petit pas à G, PD petit pas à D
- &5&6 PG petit pas vers PD; mettre PD à côté PG; PG petit pas à G, PD stomp à D (lever talon PG)
- 7, 8 Pause, remettre poids sur PG