



Collide

Chorégraphe : Magali CHABRET, France / Janvier 2011 - www.galichabret.com

Danse en ligne - WCS Novice - 32 temps - 4 murs

<http://www.youtube.com/watch?v=E-iJPmkwQng>

Musique : Collide, de KID ROCK & Sheryl CROW [CD : Born free, 2010]

99 BPM - introduction 16 temps

Section 1 SYNCOPATED WEAVE TO LEFT, RIGHT HEEL TOUCH, TOUCH TOGETHER, RIGHT ROLLING VINE

1-2-3& Croiser PD devant PG - pas PG côté G - croiser PD derrière PG - pas PG côté G

4 Touch talon D sur diagonale avant D

5 Touch PD à côté du PG

6-7-8 1/4 de tour D & pas PD avant - 1/2 tour D & pas PG arrière - 1/4 de tour D & pas PD côté D **-12:00-**

Section 2 CROSS, TOUCH, CROSS, TOUCH, 1/4 LEFT, BALL PRESS, LEFT COASTER STEP

1-2 Croiser PG devant PD - pointer PD côté D

3-4 Croiser PD devant PG - pointer PG côté G

5-6 1/4 de tour G & Press Ball PG (jambes pliées, appui PD) - redresser les jambes (appui PD) **-9:00-**

7&8 Reculer Ball PG - reculer Ball PD à côté du PG - pas PG avant

Section 3 ROCK FORWARD, RIGHT COASTER STEP, STEP, LOCK, STEP-LOCK-STEP

1-2 Rock PD avant - revenir sur PG arrière

3&4 Reculer Ball PD - reculer Ball PG à côté du PD - pas PD avant

5-6 Pas PG avant - Lock PD derrière PG

7&8 Pas PG avant - Lock PD derrière PG - pas PG avant **-9:00-**

Restart ici, pendant le 4^{ème} mur (6:00) et le 9^{ème} mur (3:00)

Section 4 PIVOT 1/2 TURN, RIGHT KICK-BALL-CROSS, STEP, SLIDE, LEFT COASTER STEP

1-2 Pas PD avant - Pivot 1/2 tour G (appui PG) **-3:00-**

3&4 Kick PD avant - pas Ball PD à côté du PG - croiser PG devant PD

5-6 Grand pas PD sur diagonale avant D - Slide PG près du PD (3ème position)

7&8 Reculer Ball PG - reculer Ball PD à côté du PG - pas PG avant **-3:00-**

RESTART

Pendant le 4ème et le 9ème murs, reprendre la danse au début après « Step-Lock-Step »

Vous démarrez votre 5^{ème} mur à **-6:00-**, votre 10^{ème} mur à **-3:00-**

« Croquez la vie à pleines danses ! »

Fiche originale de la chorégraphe - galicountry76@yahoo.fr - Merci de ne pas modifier ces pas de quelque manière que ce soit.