



UKULELE SWING

Chorégraphe : Karl-Harry Winson (avril 2016)

Line dance : 32 Temps – 4 murs

Niveau : Débutant

Musique : Ukulele Swing – The Jive acces (136 BPM)

Préparé par Geneviève (05/2016)

Introduction 16 temps (commencer sur les paroles)

Section 1: Right Chasse, Back Rock, Left Chasse ¼ Turn Right, Back Rock

- 1&2 Pas du PD à D, pas du PG à côté du PD, pas du PD à D,
- 3-4 Pas du PG à l'arrière, retour sur le PD,
- 5-6 Pas du PG à G, pas du PD à coté du PG, ¼ tour à D et pas du PG à l'arrière, **(3h00)**
- 7-8 Pas du PD à l'arrière, retour sur le PG,

Section 2: Right Kick Ball Change x2, ¼ Side Rock (with Hip Push) x2

- 1&2 Petit coup de pied du PD à l'avant, pas du PD à côté du PG (sur la plante du pied), pas du PG sur place à côté du PD,
- 3&4 Petit coup de pied du PD à l'avant, pas du PD à côté du PG (sur la plante du pied), pas du PG sur place à côté du PD,
- 5-6 ¼ tour à G et pas du PD à D (en poussant la hanche D), retour sur le PG, **(12h00)**
- 7-8 ¼ tour à G et pas du PD à D (en poussant la hanche D), retour sur le PG, **(9h00)**

Section 3: Right Jazz Box, Heel Switches, Heel Dig, Cross touch

- 1-2 Pas du PD croisé devant le PG, pas du PG à l'arrière,
- 3-4 Pas du PD à D, pas du PG à G à côté du PD,
- 5&6 Tape le talon D à l'avant, pas du PD à côté du PG, tape le talon G à l'avant,
- &7-8 Pas du PG à côté du PD, Tape le talon D à l'avant, touche pointe du PD à G du PG,

Section 4: Right Forward Shuffle, Pivot ½ Turn, Left Forward Shuffle, Pivot ½ Turn

- 1&2 Pas du PD à l'avant, pas du PG à côté du PD, pas du PD à l'avant,
- 3-4 Pas du PG à l'avant, pivot ½ tour à D, **(3h00)**
- 5&6 Pas du PG à l'avant, pas du PD à côté du PG, pas du PG à l'avant,
- 7-8 Pas du PD à l'avant, pivot ½ tour à G. **(9h00)**

Fin de la danse : Durant le mur 9 (qui commence face au mur de 12h00), danser les 30 premiers temps (compte 6 de la section 4) puis ajouter les comptes suivants :

- 1-2-3 Pas du PD à l'avant, ¼ tour à G, frappe PG à l'avant en écartant les bras

ET SURTOUT AMUSEZ-VOUS..... !!!