

Ay Ay Ay Ee (fr)

COPPER **KNOB**
BYEPOSTETS

Count: 48

Wall: 2

Level: Novice

Choreographer: Chrystel DURAND (FR) & Arnaud Marraffa (FR) - Mars 2024

Music: Ready Aim Fire - Coffey Anderson



Intro : 4x8

[1-8] SIDE, TOGETHER, SHUFFLE FORWARD, SIDE, TOGETHER, COASTER STEP

- 1-2 PD à D, PG à côté PD
- 3&4 PD devant, PG à côté PD, PD devant
- 5-6 PG à G, PD à côté PG
- 7&8 PG derrière, PD à côté PD, PG devant

[9-16] ROCK R FORWARD, SHUFFLE ½ TURN, SHUFFLE ½ TURN, ¼ TURN, SIDE, CROSS

- 1-2 Rock PD devant, reprendre appui sur PG
- 3&4 ¼ de tour à D et PD à D, PG à côté du PD, ¼ de tour à D et PD devant 6.00
- 5&6 ¼ de tour à D et PG à G, PD à côté du PG, ¼ de tour à D et PG derrière 12.00
- 7-8 ¼ de tour à D et PD à D, croiser PG devant PD 3.00

[17-24] TOUCH, KICK DIAG FORWARD, BEHIND SIDE CROSS, ROCK SIDE, RECOVER, SAILOR ¼ TURN L

- 1-2 Touche plante PD à côté PG, kick PD en diagonale avant D
- 3&4 Croiser PD derrière PG, PG à G, croiser PD devant PG
- 5-6 Rock PG à G, reprendre appui sur PD
- 7&8 PG derrière PD, ¼ de tour à G et PD à côté PG, PG légèrement devant 12.00

[25-32] TOUCH, KICK FORWARD, COASTER STEP, STEP ½ TURN R, STEP FORWARD, TOUCH

- 1-2 Touche plante PD à côté PG, kick PD devant
- 3&4 PD derrière, PG à côté PD, PD devant
- 5-6 PG devant, ½ tour à D (pdc sur PD)
- 7-8 PG devant, touche PD à côté PG 6.00

[33-40] GALOP SIDE, CROSS, BACK, SHUFFLE SIDE

- 1&2& PD à D, PG à côté PD, PD à D, PG à côté PD
- 3&4 PD à D, PG à côté PD, PD à D
- 5-6 Croiser PG devant PD, PD derrière
- 7&8 PG à G, PD à côté PG, PG à G

[41-48] JAZZ BOX CROSS, SWAYS

- 1-4 Croiser PD devant PG, PG derrière, PD à D, croiser PG devant PD
- 5-6 PD à D et balancer les hanches à D, puis à G
- 7-8 Balancer les hanches à D, puis à G

RESTART : au 5ème mur, danser les 32 premiers comptes puis reprendre la danse au début face à 6.00

TAG : toujours face à 12.00, à la fin des murs 2, 4 et 6 : Répéter les deux dernières séquences (33-48)

Chorégraphie écrite dans le cadre du Festi'Danse à Roiffieux (07) le 09/03/24 organisé par le CDR