

I'll Be Here

1/2

Musique I'll be here - Colbie Caillat & Sheryl Crow
Chorégraphe Mathew Sinyard
Type 32 temps - 2 murs
Niveau Novice

Intro : 16 comptes

Walk backwards R L, coaster step, step, lock, step lock step

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

Step, pivot $\frac{1}{4}$ L, cross shuffle, side rock, recover, behind side cross

1 - 2 PD devant, $\frac{1}{4}$ de tour à gauche avec Pdc sur PG
3 & 4 Croiser PD devant PG, PG à gauche, croiser PD devant PG
5 - 6 PG à gauche, revenir sur PD
7 & 8 Croiser PG derrière PD, PD à droite, croiser PG devant PD

09 h 00

Walk R L making $\frac{1}{2}$ turn R, $\frac{1}{4}$ R shuffle forward, forward rock, recover, ball back back

1 - 2 $\frac{1}{4}$ de tour à droite avec PD devant, $\frac{1}{4}$ de tour à droite avec PG devant
3 & 4 $\frac{1}{4}$ de tour à droite avec PD devant, PG à côté PD, PD devant
5 - 6 PG devant, revenir sur PD
& 7 - 8 PG à côté PD, PD derrière, PG derrière

03 h 00

06 h 00

Rock back, recover, diagonal shuffle, forward rock, recover, diagonal back touch

1 - 2 PD derrière, revenir sur PG
3 & 4 $\frac{1}{8}$ ème de tour à droite avec PD dans la diagonale avant droite, PG à côté PD, PD devant
5 - 6 PG devant, revenir sur PD
7 - 8 $\frac{1}{8}$ ème de tour à gauche avec PG à gauche, touch PD à côté PG

Tag 1 : à la fin du 4ème mur, rajouter les 8 comptes suivants :

Rock back, recover, 2x pivot $\frac{1}{2}$, rock forward, recover

1 - 2 PD derrière, revenir sur PG
3 - 4 PD devant, $\frac{1}{2}$ tour à gauche avec Pdc sur PG
5 - 6 PD devant, $\frac{1}{2}$ tour à gauche avec Pdc sur PG
7 - 8 PD devant, revenir sur PG

06 h 00

12 h 00

I'll Be Here

2/2

Tag 2 : à la fin du 9^{ème} mur, rajouter les 4 comptes suivants :

2x step pivot $\frac{1}{4}$ left

1 - 2 PD devant, $\frac{1}{4}$ de tour à gauche avec Pdc sur PG
3 - 4 PD devant, $\frac{1}{4}$ de tour à gauche avec Pdc sur PG

03 h 00
12 h 00

Recommencez... amusez-vous !