



GET REEL

Chorégraphe : **Marco MASELLI (Belgique 2003)**

Description : 32 temps, 4 murs, novice, line-dance

Musique: "Get Reel" de Urban TRAD (124 BPM)

Départ : Intro de 32 temps.

Comptes Description des pas

1-8 SIDE ROCK, RIGHT CHASSE WITH ¼ TURN, PIVOT ½ TURN, FORWARD SHUFFLE

- 1-2 Poser PD à D, revenir sur PG (PDC sur PG)
3&4 TRIPLE ¼ : Poser PD à D, PG rejoint PD, ¼ T à D en posant PD devant
5-6 Poser PG devant, ½ T à D
7&8 TRIPLE STEP : Poser PG devant, PD rejoint PG, poser PG devant

9-16 STEP, STEP, TURN, TURN, SAILOR STEP, SAILOR STEP

- 1-2 Poser PD devant, poser PG devant
3-4 ½ T à D, ½ T à D en posant PG derrière
5&6 Croiser PD derrière PG, poser PG à G, poser PD à D
7&8 Croiser PG derrière PD, poser PD à D, poser PG à G

17-24 SCUFF, SCOOT FORWARD WITH HITCH, STOMP (RIGHT TEN LEFT), TOUCH RIGHT HEEL, TOUCH LEFT TOE, STEP, TOUCH RIGHT HEEL, STEP, TOUCH LEFT TOE.

- 1&2 SCUFF PD devant (1), SCOOT PG avec HITCH du genou D (&), STOMP PD devant (2) (PDC sur PD)
3&4 SCUFF PG devant (3), SCOOT PD avec HITCH du genou G (&), STOMP PG devant (4) (PDC sur PG)
5& Toucher talon PD devant, poser PD à côté du PG
6& Toucher pointe PG derrière, poser PG à côté du PD
7&8 Toucher talon PD devant (7), poser PD à côté du PG (&), toucher pointe PG derrière (8)

25-28 TOUCH LEFT HEEL, STEP, TOUCH RIGHT TOE, STEP, TOUCH LEFT HEEL, STEP, TOUCH RIGHT TOE, SCUFF, SCOOT FORWARD WITH HITCH, STOMP, STOMP, CLAP,CLAP

- 1& Toucher talon PG devant, poser PG à côté du PD
2& Toucher pointe PD derrière, poser PD à côté du PG
3&4 Toucher talon PG devant (3), poser PG à côté du PD (&), toucher pointe PD derrière (4)
5&6 SCUFF PD devant (5), SCOOT PG avec HITCH du genou D (&), STOMP PD devant (6) (PDC sur PD)
7&8 STOMP PG (7), clap (&), clap (8). (PDC sur PG)

RECOMMENCER AU DEBUT 😊 😊 😊 **AVEC LE SOURIRE** 😊 😊 😊

Conventions : D = droite, G = gauche, PD = pied droit, PG = pied gauche, PDC = poids du corps

Mise en page par Martine Canonne de l'association "Les Talons Sauvages".
Chorégraphie en ligne sur le site kickit.

