



# EVERYWHERE

**Chorégraphe :** Gaye Teather – Janvier 2017

**Source :** Speed Irène – <http://www.speedirene.com>

**Niveau :** Novice

**Description :** 32 comptes – 4 murs – 1 Tag

**Musique :** “**Everywhere**” de Mo Pitney – BPM 102

**Intro :** 16 comptes

## **1.8 WALK, WALK, KICK BALL STEP TWICE, TURN ¼ LEFT**

1.2 2 Pas avant : Pas PD avant, Pas PG avant

3&4 Kick Ball Step D : Kick PD avant, Pas Ball PD à côté du PG, Pas PG avant

5&6 Kick Ball Step D : Kick PD avant, Pas Ball PD à côté du PG, Pas PG avant

7.8 Pas PD avant, ¼ de tour Pivot vers G (appui G)

**09.00**

## **9.16 CROSS SHUFFLE, TURN ¼ RIGHT TWICE, CROSS SIDE BEHIND, TURN ¼ RIGHT, STEP**

1&2 Cross Shuffle D vers G : Cross PD devant PG, Pas PG côté G, Cross PD devant PG

3.4 ¼ de tour D ..pas PG arrière, ¼ de tour D...Pas PD côté D

5.6 Cross PG devant PD , Pas PD côté D

7&8 Behind ¼ Turn Step : Cross PG derrière PD, ¼ de tr D..Pas PD avant, Pas PG avant **06.00**

**RESTART : ici sur le 3<sup>ème</sup> mur, après 16 temps, et reprendre la danse au début**

## **17.24 FORWARD ROCK, SHUFFLE BACK, BACK, TOUCH ACROSS, SHUFFLE FORWARD**

1.2 Rock Step D avant, Revenir sur PG arrière

3&4 Shuffle D arrière : Pas PD arrière, Pas PG à côté du PD, Pas PD arrière

5.6 Pas PG arrière, Cross Touche pointe PD devant PG

7&8 Shuffle D avant : Pas PD avant, Pas PG à côté du PD, Pas PD avant

## **25.32 FORWARD ROCK, FULL TURN LEFT (TRAVELLING BACK) COASTER STEP, STEP TURN ¼ LEFT**

1.2 Rock Step PG avant, revenir sur PD arrière

3.4 FULL TURN G : ½ tour G..Pas PG avant, ½ tour G..Pas PD arrière

**OPTION 3.4 : 2 Pas arrière : Pas PG arrière, Pas PD arrière**

5&6 COASTER STEP G : Reculer Ball PG, Reculer Ball PD à côté du PG, pas PG avant

7.8 Pas PD avant, ¼ de tour Pivot vers G (appui PG )

**03.00**

## **TAG AFTER WALL 6 : JAZZ BOX TURN ¼ RIGHT, JAZZ BOX**

1.4 JAZZ BOX D : Cross PD par-dessus PG, pas PG arrière, ¼ de tour D..Pas PD Côté D, Pas PG à côté du PD

5.8 Jazz BOX D : Cross PD par-dessus PG, Pas PG arrière, Pas PD côté D, Pas PG avant