

Dangerous Games (fr)

COPPER **KNOB**
BY STEPHENETS

Compte: 32

Mur: 4

Niveau: Novice

Chorégraphe: Sonia BEAUDIC & David LECAILLON (FR) - Janvier 2026

Musique: Dangerous Games - Justice B. GOUARISON



La danse commence après 16 comptes

*1 Restart

Section 1 : MAMBO 1/2 TURN STEP FWD, TRIPLE FWD R, CROSS AND HEEL, CROSS AND HEEL

- 1&2 PD devant, reprendre appui sur PG faire demi-tour vers la droite PD devant
3&4 Poser PG devant, ramener PD à côté de PG, PG devant
5&6&7&8 Croiser PD devant PG, poser PG à gauche, poser talon droit dans la diagonale droite, ramener PD à côté de PG, croiser PG devant PD, poser PD à droite talon gauche dans la diagonale gauche

Section 2 : STEP R 1/2 TURN, FULL TURN, STEP R, ROCK STEP, COASTER STEP L

- &1-2 Ramener talon gauche à côté du PD, poser PD devant, demi-tour vers la gauche 12h
3&4 Faire 1/2 tour vers la gauche PD derrière, faire un demi-tour vers la gauche PG devant, poser PD devant
5-6 Poser PG devant, revenir en appui PD
7&8 Poser PG derrière, ramener PD à côté de PG, PG devant

Section 3 : STEP R TOUCH POINT L, BACK, KICK COASTER 1/4 TURN L, KICK OUT OUT, SWIVEL RIGHT FOOT TO THE RIGHT & TO THE LEFT

- 1&2 PD devant, touch point PG à côté du PD, poser PG légèrement en arrière
3&4 Kick du PD devant, poser PD derrière, faire 1/4 de tour à gauche, poser PG à gauche et poser PD devant

Restart ici au 5^{ème} mur avec changement de pas à 9h, remplacer step R par un touch R et Restart

- 5&6 Kick PG devant, poser PG à gauche, poser PD à droite
7&8 Faire pivoter le talon droit vers la gauche, faire pivoter la pointe droite vers la gauche, faire pivoter le talon droit vers la gauche

Section 4 : CROSS R, SIDE L, BEHIND SIDE L, CROSS ROCK R, SIDE R, CROSS L, SIDE R, COASTER STEP L

- 1&2& Croiser PD devant PG, poser PG à gauche, croiser PD derrière PG, poser PG à gauche
3-4 Croiser PD devant PG, revenir en appui appui sur PG
&5-6 Poser PD à droite, croiser PG devant PD, poser PD à droite
7&8 Poser PD derrière ramener PD à côté de PG poser PG devant

Recommencer avec le sourire