



www.kicknclap.com

Key Lime

Chorégraphe : Dancin' Terry

Description : Ligne, 4 murs, 32 temps

Niveau : Débutant

Musique : Chorégraphe:

Key Lime Pie – Kenny Chesney – Cd "Be as You are" – 120 bpm -

TEMPS

DESCRIPTION DES PAS

1-8 CROSS, STEP LEFT, SIDE SHUFFLE RIGHT, CROSS ROCK, RECOVER, ¼ SHUFFLE FORWARD
Croiser, Poser à G, Pas chassé à D, Croiser, Reprendre poids du corps, ¼ tour chassé en avant

1-2	1-2	PD pose croisé devant PG	PG pose à G	
3&4	3&4	PD pose à D	PG pose près du PD	PD pose à D
5-6	5-6	PG pose croisé devant PD	PD reprend poids du corps	
7&8	7&8	PG avance avec ¼ tour à G	PD rejoint PG	PG avance

9-16 ROCK, RECOVER, CROSS SHUFFLE TWICE
Poser, Revenir, Pas chassé croisé 2x

9-10	1-2	PD pose à D	PG reprend poids du corps	
11&12	3&4	PD croise devant PG	PG pose à G	PD croise devant PG
13-14	5-6	PG pose à G	PD reprend poids du corps	
15&16	7&8	PG croise devant PD	PD pose à D	PG croise devant PD

17-24 POINT, CROSS OVER, POINT, CROSS OVER, POINT-CROSS BEHIND, POINT-CROSS BEHIND
Pointer, Croiser devant, Pointer, Croiser devant, Pointer-croiser derrière, Pointer-croiser derrière

17-18	1-2	PD pointe à D	PD pose croisé devant PG	
19-20	3-4	PG pointe à G	PG pose croisé devant PD	
21-22	5-6	PD pointe à D	PD pose croisé derrière PG	
23-24	7-8	PG pointe à G	PG pose croisé derrière PD	

25-32 ½ TURN, SHUFFLE FORWARD, ½ TURN, SHUFFLE FORWARD
½ tour, Pas chassé en avant, ½ tour, Pas chassé en avant

25-26	1-2	PD avance	PG reprend poids du corps après ½ tour à G	
27&28	3&4	PD avance	PG rejoint PD	PD avance
29-30	5-6	PG avance	PD reprend poids du corps après ½ tour à D	
31&32	7&8	PG avance	PD rejoint PG	PG avance

RECOMMENCEZ DEPUIS LE DEBUT....

Amusez-vous..... Souriez.....

Saison 2004-2005– Cours du
Convention :

D=droite, G=gauche, PD=Pied droit, PG=Pied gauche

Présentation des feuilles ©Kick 'n Clap-. Le copyright des danses reste la propriété du chorégraphe. Cette feuille peut cependant être reproduite sans en altérer la mise en page.

Traduction : MF SIMON – NTA Line Dance II
Source : KICKIT