

# Cowgirl for Christmas (fr)

**COPPER** **KNOB**  
BY STEPHENETS

**Compte:** 32

**Mur:** 2

**Niveau:** Débutant

**Chorégraphe:** Serge Fournier (FR) - Décembre 2021

**Musique:** Cowgirl For Christmas - Drake Milligan



**introduction : 30 secondes . Démarrage aux paroles**

## **RIGHT WEAVES - SWAY SWAY**

- 1.2.3.4. pas PD à droite , croise le PG derrière le PD , pas PD à droite et croise le PG devant le PD  
5.6.7.8. pas PD à droite , croise le PG derrière le PD et pose le PD à droite et sway droite et sway gauche ( finir appui sur PG )

## **LEFT WEAVES - SWAY SWAY**

- 1.2.3.4. croise le PD devant le PG , pas PG à gauche , croise le PD derrière le PG , pas PG à gauche  
5.6.7.8. croise le PD devant le PG , pas PG à gauche et sway gauche , sway droite ( finir en appui sur le PG )

**restart au 4 eme mur (6h00)**

## **TRIPLE STEPS FORWARD ( RIGHT & LEFT ) - KILL BALL STEP ( TWICE )**

- 1.&2 pas PD avant , assemble le PG près du PD et pas PD avant  
3&4 pas PG avant , assemble le PD près du PG et pas PG avant  
5&6 petit « coup de pied PD diagonale avant droite , assemble le PD près du PG et pas PG avant  
7&8 petit « coup de pied PD diagonale avant droite , assemble le PD près du PG et pas PG avant

## **ROCK STEP FORWARD - COASTER STEP - ROCK STEP FORWARD - TRIPLE ½ TURN LEFT**

- 1.2. rock PD avant , revenir en appui sur PG arrière  
3&4 recule le PD , assemble le PG près du PD et pas PD avant  
5.6 rock step PG avant , revenir en appui sur PD arrière  
7&8 1/2 tour gauche sur place G - D - G ( 6h00)

**RESTART / au 4 eme mur après 16 temps ( face à 6h00 )**

sur les paroles « YODEL » nous serons sur les sections 1 et 2 de la danse et lors des temps 7&8 ( sway-sway ) et sur les paroles « i-ou » nous joindrons nos mains de chaque côté de notre bouche ( en forme d 'entonnoir ) et en chantant « i-ou !

**FINAL : sur la 3eme section de la danse , après les comptes 5&6 ( kick ball step ) ajouter 2 temps : point PD derrière le PG UNWIND ½tours à droite**

LIVE LOVE DANCE

Last Update 19 Dec. 2021