

# Happy Reunion (fr)

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

Count: 40

Wand: 2

Ebene: Novice

Choreograf/in: Serge Fournier (FR) - Octobre 2019

Musik: Happy Reunion - Colter Wall



**Introduction : one , two , three , four ...32 temps démarrage aux paroles**

## **LINDY RIGHT , LINDY LEFT**

- 1&2 pas PD à droite – assemble PG près du PD – pas PD à droite  
3.4 Rock step PG arrière PD  
5&6 pas PG à gauche – assemble PD près du PG – pas PG à gauche  
7.8 Rock step PD arrière PG

## **TRIPLE STEPS FORWARD , STEP ½ RIGHT TURN, TRIPLE STEPS FORWARD ,STEP ¼ TURN LEFT**

- 1&2. PD avant droite , assemble PG près du PD , et pas PD avant  
3.4 pas PG avant pivot ½ tour à droite (6 h00)  
5&6 PG diagonale avant gauche , assemble PD près du PG et pas PG avant  
7.8 pas PD avant ¼ tour a gauche (3h00) ( appui sur PG )

## **POINT POINT , SAILOR STEP , POINT POINT , SAILOR STEP**

- 1.2 pointe le pied droit devant , pointe PD côté droit  
3&4 cross ball PD derrière PG – pas PG côté gauche – pas PD côté droit.  
5.6 pointe le pied gauche devant , pointe PG côté gauche.  
7&8 cross ball PG derrière PD – pas PD côté droit – pas PG côté gauche

## **TOE GRIND ¼ TURN RIGHT , COASTER STEP , TOE GRIND , COASTER STEP**

- 1 .2 1 .Pointe D avant ... talon PD ver G – appui pointe D - ( PG légèrement au dessus du sol )  
1/4 tour D... Grind pointe D ( mouvement pointe D écrase ) ... talon PD à D – appui PG,  
(6:00)  
3&4 COASTER STEP D : reculer BALL PD – reculer Ball PG à côté du PD – pas PD avant  
5.6 .Pas pointe G avant ... talon PG ver D – appui pointe G - ( PD légèrement au dessus du sol )  
7&8 COASTER STEP D : reculer BALL PG – reculer Ball PD à côté du PG– pas PG avant

**RESTART : ICI au 3eme mur ( 6h00)**

## **WALK FORWARD , MAMBO STEP, WALK BACK , COASTER CROSS**

- 1 .2 marche PD avant , marche PG avant  
3&4 MAMBO STEP D avant : rock step D avant , revenir sur PG arrière – pas PD arrière  
5.6 recule PG , recule PD  
7&8 recule PG , assemble PD près du PG et croise le PG devant le PD

## **LIVE LOVE DANCE**