

# Born To Be Wild (fr)

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

Count: 64

Wall: 2

Level: Intermédiaire

Choreographer: Serge Fournier (FR) - Mai 2020

Music: Born to Be Wild – Red Cabbage



introduction : 16 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

## HELL GRIND ¼ TURN RIGHT – COASTER STEP -HELL GRIND ¼ TURN LEFT– COASTER STEP

- 1 pas talon D avant...pointe PD vers G- appui talon D (PG légèrement au dessus du sol)
- 2 ¼ de tour D... Grind talon D ( mouvement talon D écrase) ... pointe PD à D – appui PG (3h)
- 3&4 reculer Ball PD – reculer ball PG à côté du PD – pas PD avant
- 5. pas talon G avant... pointe PG vers D- appui talon G ( PD légèrement au dessus du sol)
- 6. ¼ de tour G ... grind talon G ( mouvement talon écrase ) ... pointe PG à G – appui PD(12h)
- 7&8 reculer ball PG – reculer ball PD à coté du PG – pas Pgavant

## TRIPLE STEPS FORWARD RIGHT AND LEFT – ROCK STEP – TRIPLE STEP TURNING 1/2

- 1 &2 shuffle D avant : pas PD avant – pas PG à côté du PD – pas PD avant
- 3&4 shuffle G avant : pas PG avant – pas PD à côté du PG – pas PG avant
- 5.6. rock step PD avant : PD avant , revenir sur PG arrière
- 7&8 . triple D ½ tour D : ¼ de tour D... pas PD côté D – pas G à côté du PD ... ¼ de tour D... pas PD avant

au 6eme mur et au 10 eme mûr ( 12h00) rajouter 6 temps :3 shuffles : G D G – D G D – G D G

- 1&2 – 3&4- et TAG 1 et RESTART
- 5&6

## TRIPLE STEPS FORWARD LEFT AND RIGHT – ROCK STEP – TRIPLE STEP TURNING 1/2

- 1 &2 shuffle G avant : pas PD avant – pas PG à côté du PD – pas PD avant
- 3&4 shuffle D avant : pas PD avant – pas PG à côté du PD – pas PD avant
- 5.6. rock step PG avant : PG avant , revenir sur PD arrière
- 7&8 . triple G ½ tour G : ¼ de tour G ... pas PG côté G – pas D à côté du PG ...

¼ de tour G ... pas PG avant

TAG 1+ RESTARTS : ici sur le mûr 3

( note : la musique ralentie et s arrête : continuez a danser la section entière )

RESTART mûr 4 ( après 32 temps )

## HOOK COMBINATION RIGHT AND LEFT – KICK BALL STEP – STEP ½ TURN

- 1 .2 . touch talon D avant – HOOK talon D devant cheville G
- 3.4 touch talon D avant – touch PD à côté du PG
- 5&6 . KICK BALL STEP : kick pointe PD avant – ramener PD près du PG – avancé PG avant
- 7.8 . STEP TURN ½ TOUR left: avancé PD - pivot demi- tour gauche ( appui PG ) 6h00

SECTION 6 / identique section 5 ( fin à 12h00 )

TAG 2 ici au 8 eme mur ( 12h00) ( remplacer les temps 7.8. ( step turn ½ tour) par marche PD avant – marche PG avant + bumps D-G-D-G + RESTART

**FINAL ici ( lentement ) : PD avant – PG avant – PD avant – PG avant ( et lever les 2 bras en V )**

**KICK , KICK BEHIND SIDE CROSS LEFT AND RIGHT**

- 1 .2                    2 fois kick PD diagonale avant droite
- 3&4                    BEHIND SIDE CROSS : cross PD derrière PG – pas G côté G – cross PD devant PG
- 5 .6                    2 fois kick PG diagonale avant gauche
- 7&8                    BEHIND SIDE CROSS / cross PG derrière PD – pas D côté D – cross PG devant PD

**HEEL GRIND ½ RIGHT – COASTER STEP – STOMP STOMP – APPLEJACKS**

- 1 .                    pas talon D avant ... pointe PD vers G . appui talon D ( PG légèrement au dessus du sol )
- 2 .                    ½ tour D ... grind talon D ( mouvement talon D écrase ) ... pointe PD à D - appui PG
- 3& 4                    COASTER STEP D : reculer ball PD – reculer PG à côté du PD - pas PD avant
- 5 . 6                    2 STOMPS : stomp PG avant – stomp PD a côté du PG
- &7&8                    APPLEJACKS ( 6h00)

**TAG 1 : 16 temps lents . ( note / les pointes des index des 2 mains pointés en avant )**

1 . marche PD avant . 2 Hold . 3 .marche PG avant . 4 . Hold . 5 marche PD avant. 6 HOLD .7 . PIVOT ½ tour Gauche . 8 HOLD .

1 . marche PD avant . 2 Hold . 3 .marche PG avant . 4 . Hold . 5 marche PD avant. 6 HOLD .7 PIVOT ½ tour Gauche . 8 HOLD .

**TAG 2 : 4 temps**

1 .2.3.4.            BUMPS : D.G.D.G.

au 8 eme mûr après 48 temps ( 12h00) puis RESTART

**SEQUENCAGE DE LA DANSE /**

64t – 64t – 32 t ( tag 1 + restart ) – 32 t ( restart ) - 64t – 30 t ( tag 1 + restart )

64t – 48 t ( tag 2 + restart ) - 64t – 30 t ( tag 1 + restart ) - 48 t – final

---