

Can You Hear Me (fr)

COPPER **NOB**
BY STEPHENETS

Count: 32

Wall: 4

Level: Débutant - 2S

Choreographer: Misuk La (KOR) - Juillet 2020

Music: Can You Hear the Morning Singing - Violet Road



Intro : 16 temps

S1 : COASTER STEP, OUT, OUT, LF SIDE, TOGETHER, SCISSOR CROSS

1&2,3 4 PD arrière, PG à côté du PD, PD avant, PG côté G (out), PD côté D (out),

5&6&7&8 PG côté G, PD à côté du PG, PG côté G, PD à côté du PG , PG côté G, PD à côté du PG,
Cross PG devant PD

S2 : RF SIDE, LF TOUCH, LF SIDE, RF TOUCH x 2, RF SIDE, TOGETHER x 2, RF FWD ROCK, RECOVER

1&2&3&4& PD côté D, touch PG à côté du PD, PG côté G, touch PD à côté du PG, PD côté D, touch PG
à côté du PD, PG côté G, touch PD à côté du PG

5&6&7&8& PD côté D, PG à côté du PD, PD côté D, PG à côté du PD, PD côté D, PG à côté du PD,
rock PD avant, revenir sur PG

S3 : RF BACK ROCK, RECOVER, RF FWD, CHASE HALF TURN R,L , 1/4 TURN R, RF SIDE, LF CROSS

1&2, 3&4 Rock PD arrière, revenir sur PG, PD avant, PG avant, pivot ½ tour à D (appui PD), PG avant

5&6,7&8 PD avant, pivot ½ tour à G (appui PG), PD avant, PG avant, ¼ de tour à D et PD côté D,
cross PG devant PD

S4 : RUMBA BOX x 2

1&2, 3&4 PD côté D,PG à côté du PD, PD arrière, PG côté G, PD à côté du PG, ¼ de tour à G et cross
PG devant le PD

5&6,7&8 PD côté D,PG à côté du PD, PD arrière, PG côté G, PD à côté du PG, ¼ de tour à G et cross
PG devant le PD ★Si vous faites le TAG,vous faites un hitch du PD

TAG : après le 3ème mur (8 temps)

SYNCOATED WEAVE, CROSS ROCK, RECOVER, BIG STEP, DRAG R, L

1&2&3&4& Cross PD devant PG, PG côté G, cross PD derrière PG, PG côté G, cross/rock PD devant
PG, revenir sur PG, grand pas du PD côté D, glisser PG à côté du PD (appui PD)

5&6&7&8& Cross PG devant PD, PD côté D, cross PG derrière PD, PD côté D, cross/rock PG devant
PD, revenir sur PD, grand pas du PG côté G, glisser PD à côté du PG (appui PG)

Recommencez et Amusez-vous !

Source :COPPERKNOB - Traduction Maryloo - maryloo.win68@gmail.com - WEBSITE :
www.line-for-fun.com

Last Update – 2 Sept. 2020