

One Big Symphony (fr)

COPPERKNOB
STEPSHEETS

Count: 32

Wall: 4

Level: Débutant / Novice

Choreographer: Steffie ROBERT (FR) - Février 2023

Music: Symphony - Imagine Dragons



Intro : 16 comptes

* 1 restart après 16 comptes au mur 3

[1-8] STEP, TOUCH, STEP, TOUCH, R & L BACK STEPS, COASTER STEP LOCK STEP, STEP TURN

- 1& Step D dans la diagonale avant D, Touch G à côté du pied D,
- 2& Step G dans la diagonale avant G, Touch D à côté du pied G,
- 3-4 Step D et G en arrière (option de style novice : WCS style)
- 5&6 Coaster Step D (Step D en arrière, Step G près du pied D, Step D en avant)
- &7-8& Lock G derrière pied D, Step D en avant, Step G en avant, ½ tour à D (PdC sur PD) 6:00

Style option novice : marquer le Step-lock-step (6&7 avec montées de l'épaule D sur 6 et 7 sur les couplets murs 1 et 4)

[9-16] ROCK FW, ROCK LEFT, CROSS, OUT OUT, CLAP CLAP, HIP BUMPS

- 1&2& Rock Step G en avant, revenir PdC sur pied D, Rock Step G à G, revenir PdC sur PD
 - 3-4-5 Cross G derrière pied D, Step D à D (Out), Step G à G (Out)
- (Option novice : Hip bump D sur Out D et Hip bump G sur Out G)
- &6-7-8 Clap Clap, hip bump D à D, hip bump G à G (PdC sur pied G)

* Restart ici au 3e mur

[17-25] STEP, CROSSED MAMBO L, STEP TURN STEP, STEP, STEP, MAMBO G FW

- 1-2&3 Step D en avant, Mambo G à G et finir pied G croisé de PD
- 4&5 Step Turn Step (Step D à D, ¼ de tour à G, Step D en avant) 3:00
- 6-7 Step G et D en avant (Option novice : full turn)
- 8&1 Mambo G en avant (finir le mambo avec Step G derrière)

[25-32] STEP-LOCK-STEP, POINT, ½ TURN LEFT, CLAP CLAP, BALL POINT, TOUCH

- 2&3 Step D en arrière, Lock G devant pied D, Step D en arrière
- 4 Point G en arrière (le plus loin possible sans plier les jambes),
- 5 ½ tour à G (PdC sur PD), le pied G se retrouve pointée devant sur le ball, jambe pliée 9:00
- &6& Clap clap près de la tête à D, Step G à côté du PD
- 7-8 Pointe D à D, Touch D à côté du pied G

REPEAT & ENJOY YOUR DANCE

Convention : D = Droit G = Gauche Pdc = Poids du corps

Contact : iamsteffie3@yahoo.fr