

Teddy Bear Squeeze



Chorégraphe : **Dan Albro** (USA - 2008)

Niveau : Novice

Description : danse en ligne (West Coast Swing), 4 murs, 48 temps

Musique : "Somebody Needs A Hug" (110 bpm) par Keith Anderson (CD : C'Mon!)

Démarrage : sur les paroles après intro de 16 temps

(1 à 8) **TRIPLE HIPS, ROLL HIPS ¼ & STEP, STEP, SHUFFLE**

1&2 (sur place) Bump des hanches à D (PdC sur PD), Bump à G, Bump à D

3 Roll Hips (PdC sur PG) en sens inverse des aiguilles d'une montre

4 Continuer le Roll Hips avec PdC à D et 1/4 tour à G (PdC sur PD derrière) (09:00)

&5-6 PG derrière, PD devant, PG devant

7&8 PD devant, PG à côté PD, PD devant

(9 à 16) **ROCK, STEP, ½ TURN SHUFFLE, ¼ SIDE SHUFFLE, COASTER STEP**

1-2 Rock avant PG avec PdC, retour PdC sur PD

3&4 1/4 tour à G avec PG à G, PD à côté PG, 1/4 tour à G avec PG devant (03:00)

5&6 1/4 tour à G avec PD à D, PG à côté PD, PD à D (12:00)

7&8 PG devant, plante PD à côté PG, PG devant

(17 à 24) **3 STEPS FWD, ¼ TOUCH, CROSS, TURN BACK ¾, SHUFFLE FWD**

1-4 PD devant, PG devant, PD devant, 1/4 tour à D avec Touch pointe PG à G (03:00)

5-6 PG croisé devant PD, 1/4 tour à G avec PD derrière (12:00)

7&8 1/4 tour à G avec PG à G, PD à côté PG, 1/4 tour à G avec PG devant (06:00)

(25 à 32) **3 STEPS FWD, ¼ TOUCH, CROSS, TURN BACK ½, SHUFFLE SIDE**

1-4 PD devant, PG devant, PD devant, 1/4 tour à D avec Touch PG à G (09:00)

5-6 PG croisé devant PD, 1/4 tour à G avec PD derrière (06:00)

7&8 1/4 tour à G avec PG à G, PD à côté PG, PG à G (03:00)

(33 à 40) **CROSS ROCK, STEP, SHUFFLE, CROSS ROCK, STEP, & CROSS, CLAP HANDS**

1-2 Cross/Rock PD croisé devant PG avec PdC, retour PdC sur PG

3&4 PD à D, PG à côté PD, PD à D

5-6 Cross/Rock PG croisé devant PD avec PdC, retour PdC sur PD

&7-8 PG derrière, PD croisé devant PG, pause avec Clap

(41 à 48) **& HEEL, CLAP HANDS, & CROSS, CLAP HANDS, OUT, OUT, HIPS**

&1-2 PG à G, Touch avant talon PD dans diagonale D, pause avec Clap

&3-4 PD derrière, PG croisé devant PD, pause avec Clap

&5 PD à D, PG à G

6&7&8 Bump Hips à G (PdC sur PG), Bump à D, Bump à G, Bump à D, Bump à G