



Trix & Harry-Gion Flepp

## Jive Aces

Line Dance, 48 Counts, 4 Walls

Chorégraphe:	Alan Haywood	Niveau :	Intermédiaire
Musique :	Jive, Jive, Jive Aces	Artiste :	Jive Aces
CD :	Life's A Game	BPM :	177
Intro :	48 counts commencer avec la chanson		
Restart :	3 <sup>iem</sup> , 5 <sup>iem</sup> & 8 <sup>iem</sup> mur, après la section 4 (après le chorus)		

### R SIDE, HOLD, BACK ROCK, L SIDE, HOLD, BACK ROCK

1, 2 PD pas à D, pause  
3, 4 Croiser PG derrière PD, remettre poids sur PD  
5, 6 PG pas à G, pause  
7, 8 Croiser PD derrière PG, remettre poids sur PG

### R SIDE, BEHIND, SIDE, HOLD, CROSS ROCK, ¼ TURN L, HOLD

1, 2 PD pas à D, croiser PG derrière PD  
3, 4 PD pas à D, pause  
5, 6 Croiser PG devant PD, remettre poids sur PD  
7, 8 ¼ à G et PG pas en avant, pause

### TRIPLE FULL TURN L, HOLD, L FWD MAMBO, HOLD

1 - 4 ¼ tour à G et PD pas à D, ½ tour à G et PG pas à G, ¼ tour à G et PD pas en avant, pause  
**Option :** Remplacer pas 1 - 4 avec : PD pas en avant, mettre PG à côté PD, PD pas en avant, pause  
5 - 8 PG pas en avant, remettre poids sur PD, mettre PG à côté PD, pause

### R SWEEP, STEP, L SWEEP, STEP, COASTER STEP, STEP

1, 2 Balayer pointe PD à D et derrière PG, mettre PD derrière PG  
3, 4 Balayer pointe PG à G et derrière PD, mettre PG derrière PD  
5 - 8 PD pas en arrière, mettre PG à côté PD, PD pas en avant, PG pas en avant  
**Restart :** 3<sup>iem</sup>, 5<sup>iem</sup> & 8<sup>iem</sup> mur : recommencer à ce point la danse, après le chorus

### R KICK TWICE, BACK, TOGETHER, CHASSE R, HOLD

1, 2 PD coup de pied croisé devant PG, PD coup de pied diagonal en avant à D  
3, 4 PD pas en arrière, mettre PG à côté PD  
5 - 8 PD pas à D, mettre PG à côté PD, PD pas à D, pause

### L KICK TWICE, BACK, TOGETHER, CHASSE L, HOLD

1, 2 PG coup de pied croisé devant PD, PG coup de pied diagonal en avant à G  
3, 4 PG pas en arrière, mettre PD à côté PG  
5 - 8 PG pas à G, mettre PD à côté PG, PG pas à G, pause

**Ending :** Changer le dernier pas du chasse à G en : ¼ tour à G et finir avec pause

**START AGAIN AND SMILE !**