

# HEY BROTHER

Chorégraphes : Gudrun SCHNEIDER & Martina ECKE / Octobre 2013

Niveau : Intermédiaire

Danse en ligne - 64 comptes - 4 murs

Musique : *Hey Brother*, de AVICII / 125 BPM, 72 comptes d'introduction

## **Section 1 SIDE-BEHIND-STEP WITH 1/4 TURN R, STEP L, 1/4 TURN R, STEP, SHUFFLE FORWARD (R-L-R)**

1-2-3 VINE 1/4 de tour D : pas PD côté D - pas PG derrière PD - 1/4 de tour D & pas PD avant **3:00**

4-5-6 Pas PG avant - pivot **1/4 de tour D** (appui PD) - pas PG avant **6:00**

7&8 SHUFFLE D avant : pas PD avant - pas PG à côté du PD - pas PD avant

## **Section 2 ROCK STEP & ROCK STEP, BACK, BACK, OUT-OUT, BACK**

1-2 ROCK PG avant - revenir sur PD

& Pas PG à côté du PD

3-4 ROCK PD avant - revenir sur PG

5-6 Pas PD arrière - pas PG arrière

&7-8 Pas PD côté D (OUT) - pas PG côté G (OUT) - pas PD arrière

## **Section 3 BACK ROCK, SHUFFLE FORWARD (L-R-L), ROCK STEP, SHUFFLE WITH 3/4 TURNING R**

1-2 ROCK PG arrière - revenir sur PD

3&4 SHUFFLE G avant : pas PG avant - pas PD à côté du PG - pas PG avant

5-6 ROCK PD avant - revenir sur PG

7&8 TRIPLE STEP **3/4 de tour D** (PD - PG - PD) **3:00**

## **Section 4 ROCK SIDE, BEHIND-SIDE-CROSS, ROCK SIDE, COASTER STEP**

1-2 ROCK latéral G côté G - revenir sur PD

3&4 Pas PG derrière PD - pas PD côté D - croiser PG devant PD (Behind-Side-Cross)

5-6 ROCK latéral D côté D - revenir sur PG

7&8 COASTER STEP D : reculer PD - pas PG à côté du PD - pas PD avant

## **Section 5 STEP TURN R, BACK ROCK, POINT & POINT & POINT-TOUCH**

1-2 Pas PG avant - **1/2 tour D** sur plante du PG **9:00**

3-4 ROCK PD arrière - revenir sur PG

5&6 Pointer PD côté D - pas PD à côté du PG - pointer PG côté G

&7-8 Pas PG à côté du PD - pointer PD côté D - TOUCH PD à côté du PG

**Restart ici, pendant le 4ème mur (12:00)**

## **Section 6 HEEL SWITCHES & POINT 1/4 TURN R, COASTER STEP, KICK-BALL-CHANGE**

1&2& TOUCH talon D avant - pas PD à côté du PG - TOUCH talon G avant - pas PG à côté du PD

3-4 Pointer PD côté D - 1/4 de tour D sur plante du PG & TOUCH PD à côté du PG **12:00**

5&6 COASTER STEP D : reculer PD - pas PG à côté du PD - pas PD avant

7&8 KICK PG avant - pas plante du PG à côté du PD - pas PD sur place

## **Section 7 ROCK ACROSS, ROCK SIDE, CROSS-SIDE, SAILOR STEP TURNING 1/4 L**

1-2 ROCK PG croisé devant PD - revenir sur PD

3-4 ROCK latéral G côté G - revenir sur PD

5-6 Croiser PG devant PD - pas PD côté D

7&8 SAILOR 1/4 de tour G : croiser PG derrière PD - **1/4 de tour G** & pas PD à côté du PG - pas PG avant **9:00**

**Restart ici, pendant les 2ème et 6ème murs (6:00)**

## **Section 8 CROSS-POINT, CROSS-POINT, JAZZ BOX WITH CROSS**

1-2 Croiser PD devant PG - pointer PG côté G

3-4 Croiser PG devant PD - pointer PD côté D

5-8 JAZZ BOX : Croiser PD devant PG - pas PG arrière - pas PD côté D - croiser PG devant PD

### **RESTARTS :**

- pendant le 2<sup>ème</sup> mur, après 56 comptes (Section 7), face à 6:00

- pendant le 4<sup>ème</sup> mur, après 40 comptes (Section 5), face à 12:00

- pendant le 6<sup>ème</sup> mur, après 56 comptes (Section 7), face à 6:00

# Hey Brother



**Count:** 64      **Wall:** 4      **Level:** Intermediate  
**Choreographer:** Gudrun Schneider & Martina Ecke (Oct 2013)  
**Music:** "Hey Brother" by Avicii

The dance starts after 72 counts intro.

## Side-behind-step with ¼ turn r, step l, ¼ turn r, step, shuffle forward (r-l-r)

1-2 step right to the right – left behind right  
3-4 ¼ turn right, step forward on right, step forward on left (3 o'clock)  
5-6 ¼ turn right on both balls, step forward on left (6 o'clock)  
7&8 right forward on right, step left beside right, step forward on right

## Rock step & rock step, back, back, out –out, back

1-2 rock forward on left, rock back on right  
&3-4 step left beside right, rock forward on right, rock back on left  
5-6 walk back right, walk back left  
&7-8 step out on right, step out on left, step back on right

## Back rock, shuffle forward (l-r-l), rock step, shuffle with ¾ turning r

1-2 rock back on left, rock forward on right  
3&4 step forward on left, step right next to left, step forward on left  
5-6 rock forward on right, rock back on left  
7&8 Cha cha, with a ¾ turning right (r-l-r) (3 o'clock)

## Rock side, behind-side-cross, rock side, coaster step

1-2 rock left to left, recover right  
3&4 step left behind right, step right to the left side, cross left over right  
5-6 rock right to right, recover on left  
7&8 step back on right, step left next to right, step forward on right

## Step turn r, back rock, point & point & point-touch

1-2 step left forward, ½ turn right on both balls (9 o'clock)  
3-4 rock back on right, rock forward on left  
5&6 point right to side, step right beside left, point left to side  
&7-8 step left beside right, point right to side touch right beside left  
**(Restart: on wall 4, facing 12 o'clock)**

## Heel switches & point – ¼ turn r, coaster step, kick-ball-change

1&2 point right heel forward, step right next to left, point left heel forward  
&3-4 step left next to right, point right to side, ¼ turn on left to the right (12 o'clock)  
5&6 step back on right, step left next to right, step forward on right  
7&8 kick forward on left, step left next to right, step right on place

## Rock across, rock side, cross-side, sailor step turning ¼ l

1-2 cross left over right, recover on right  
3-4 step left on left, recover on right  
5-6 cross left over right, step right on right  
7&8 cross left behind right – ¼ turn left, step right next to left, step forward on left (9 o'clock)  
**(Restarts: on wall 2 & 6, facing 6 o'clock)**

## Cross-point, cross-point, jazz box with cross

1-2 cross right over left, point left to the left side  
3-4 cross left over right, point right to the right side  
5-6 cross right over left – step back on left  
7-8 step right on right – cross left over right

### **Restarts:-**

**On wall 2 after 56 counts, facing 6 o'clock.**

**On wall 4 after 40 counts, facing 12 o'clock.**

**On wall 6 after 56 counts, facing 6 o'clock.**

Contact: [gudrun@gudrun-schneider.com](mailto:gudrun@gudrun-schneider.com)