



# Little Bit Of Everything

Chorégraphe : Adrian Churm  
 Source : ACWDB  
 Type de danse : Danse de ligne, 4 murs  
 Niveau : Intermediate  
 Comptes : 32  
 BPM : 160 (NCTS)  
 Musique : "Little Bit Of Everything" par Keith Urban

Intro: 16 temps

## NIGHT CLUB BASIC, BEHIND, SIDE, CROSS ROCK, SIDE, SYNCOPATED

### CROSS ROCKING CHAIR

1 PD pas à D  
 2 PG rock arrière  
 & PD reprendre appui  
 3 PG pas à G  
 4 PD pas en arrière  
 & PG pas à G  
 5 PD rock croisé devant  
 6 PG reprendre appui  
 & PD pas à D  
 7 PG rock croisé devant  
 & PD reprendre appui  
 8 PG rock arrière  
 & PD reprendre appui

### CROSS ROCK, ¼ TURN LEFT, CROSS UNWIND, COASTERSTEP, DIAGONAL LOCKSTEP FWD

9 PG rock croisé devant  
 10 PD reprendre appui  
 & ¼ de tour à G, PG pas en avant  
 11 PD croiser devant  
 12 Détourner ½ tour à G (poids sur PD)  
 13 PG pas en arrière  
 & PD rejoindre  
 14 PG pas en avant  
 15 PD pas en avant diag.  
 & PG croiser derrière  
 16 PD pas en avant diag.

### DIAGONAL LOCKSTEP FWD, CROSSING STEPS MOVING BACK, COASTERSTEP

17 PG pas en avant diag.  
 & PD croiser derrière  
 18 PG pas en avant diag.  
 19 PD croiser devant  
 & PG pas en arrière  
 20 PD pas à D (en diag. arrière)

21 PG croiser devant  
 & PD pas en arrière  
 22 PG pas en arrière (vers 3:00)  
 23 PD pas en arrière  
 & PG rejoindre  
 24 PD pas en avant

### ROCK INTO ½ TURN LEFT, ½ TURN LEFT, ROCK STEP, HEEL ROCK, TOE ROCK

25 PG rock en avant  
 & PD reprendre appui  
 26 ½ tour à G, PG pas en avant  
 27 PD pas en avant  
 & ½ tour à G, PG pas en avant  
 28 PD pas en avant  
 29 PG rock en avant  
 30 PD reprendre appui  
 & PG rejoindre  
 31 PD rock sur talon en avant  
 & PG reprendre appui  
 32 PD rock sur pointe en arrière  
 & PG reprendre appui

**TAG 1:** après le 2ème mur, ajouter..

### 2x NIGHT CLUB BASIC, 4 SWAYS

1 PD pas à D  
 2 PG rock arrière  
 & PD reprendre appui  
 3 PG pas à G  
 4 PD rock arrière  
 & PG reprendre appui  
 5 PD pas à D avec sway  
 6 PG sway  
 7 PD sway  
 8 PG sway

**TAG 2:** après le 3ème mur, ajouter

### SWAY x2

1 PD pas à D et sway  
 2 PG sway