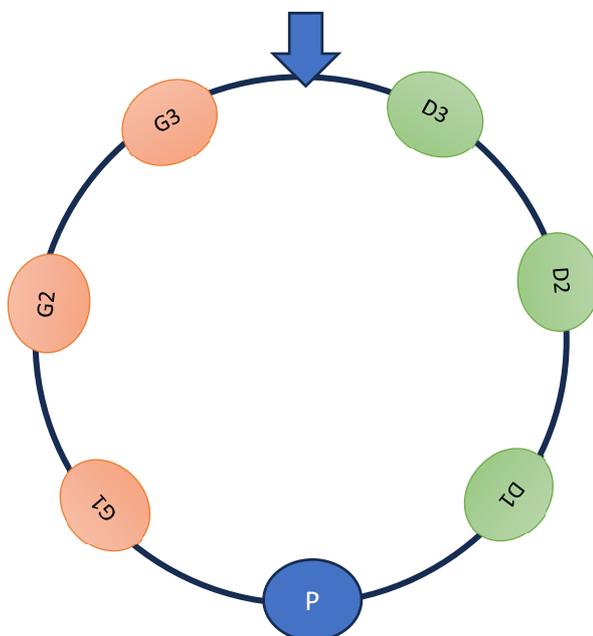


## LA COCHINCHINE A 7

Faire un cercle de 7 danseurs. Les pas seront soit des pas marchés ou des pas sautés comme pour la cochinchine à 3.

Parmi les 7 danseurs, on désignera un danseur pivot que nous nommerons **P**, il aura à sa droite 3 danseurs que nous nommerons **D1**, **D2**, et **D3**, et à sa gauche 3 danseurs que nous nommerons **G1**, **G2**, et **G3**.



**Première partie** (16 temps) : tous les danseurs se tiennent par la main, en ronde, face au centre

- 1 - Sur les 8 premiers temps, les danseurs tournent en pas sautés dans le sens horaire (SAM Sens des Aiguilles d'une Montre)
- 2 - Sur les 8 temps suivants, les danseurs tournent en pas sautés dans le sens anti-horaire (SIAM Sens inverse des Aiguilles d'une Montre)

**Deuxième partie** (16 temps) : les 2 danseurs en face du pivot se lâche la main (D3 et G3, flèche bleue)

- 1 - D3 et G3 font une pastourelle, c'est-à-dire qu'ils font un tour sur eux même en passant sous les bras qui les lie à D2 et G2
- 2 - D3 et G3 vont passer respectivement sous les bras de D1/D2 et G1/G2, entraînant à leur suite D2 et G2
- 3 - D3 et G3 vont passer respectivement sous les bras de P/D1 et P/G1, entraînant à leur suite D2, D1 et G2, G1
- 4 - Pendant que D3 et G3 reforme le cercle en se redonnant la main, le pivot va effectuer une pastourelle vers la droite, et venir se placer entre D1 et D2.

Le nouveau pivot est le danseur qui se trouvait à gauche du précédent pivot, c'est-à-dire G1, on recommence la danse avec ce nouveau pivot (la séparation suivante se situera entre anciennement D2 et D3).

**Remarque** : *il est important de repérer le prochain pivot dès le début de la seconde partie.*