

Chug Walk Turn (nl)

拍數: 48 牆數: 2 級數: Beginner
編舞者: Gaby Neumann (DE) - Novembre 2010
音樂: Whole Lotta Shakin' Goin' On - Jerry Lee Lewis



STEP, CLOSE, TOE STRUTS

1-2 RV stap rechts – LV stap naast RV
3-4 RV tik tenen over LV - RV hak neer
5-6 LV tik tenen links – LV hak neer
7-8 RV tik tenen over LV – RV hak neer

STEP, CLOSE, TOE TRUTS

9-10 LV stap links – RV stap naast LV
11-12 LV tik tenen over RV – LV hak neer
13-14 RV tik tenen rechts – RV hak neer
15-16 LV tik tenen over RV – LV hak neer

MONTEREY TURN 2X

17 RV tik tenen rechts
18 ½ draai R-om op LV en RV stap naast LV
19-20 LV tik tenen links – LV stap naast RV
21 RV tik tenen rechts
22 ½ draai R-om op LV en RV stap naast LV
23-24 LV tik tenen links – LV stap naast RV

STEP, CLOSE, TOE STRUTS

25-26 RV stap rechts – LV stap naast RV
27-28 RV tik tenen over LV – RV hak neer
29-30 LV tik tenen links – LV hak neer
31-32 RV tik tenen over RV – RV hak neer

STEP, CLOSE, TOE STRUTS

33-34 LV stap links – RV stap naast LV
35-36 LV tik tenen over RV – LV hak neer
37-38 RV tik tenen rechts – RV hak neer
39-40 LV tik tenen over RV – LV hak neer

CHUG WALKS WITH ½ TURN

& RV iets optillen en draai kniën naar buiten
41 RV stap 1/8 L-om naast LV en draai kniën naar binnen
& LV iets optillen en draai kniën naar buiten
42 LV stap 1/8 L-om naast RV en draai kniën naar binnen
& RV iets optillen en draai kniën naar buiten
43 RV stap 1/8 L-om naast LV en draai kniën naar binnen
& LV iets optillen en draai kniën naar buiten
44 LV stap 1/8 L-om naast RV en draai kniën naar binnen
& RV iets optillen en draai kniën naar buiten
45 RV stap 1/8 L-om naast LV en draai kniën naar binnen
& LV iets optillen en draai kniën naar buiten
46 LV stap 1/8 L-om naast RV en draai kniën naar binnen
& RV iets optillen en draai kniën naar buiten
47 RV stap 1/8 L-om naast LV en draai kniën naar binnen

& LV iets optillen en draai kniën naar buiten
48 LV stap 1/8 L-om naast RVen draai kniën naar binnen
(Van tel 41 t/m 48 de kniën licht buigen.)
In totaal ½ cirkel L-om

Begin Opnieuw.
