

Me And Johnny Cash

Choreograaf : Barry Amato
Soort Dans : 4 wall line dance
Niveau : Improver
Tellen : 64
Info : Intro 16 tellen
Muziek : "Me And Johnny Cash" by Rainey Qualley

Chassé, Rock Back Recover, Side-Touch x2

1 RV stap opzij
& LV sluit
2 RV stap opzij
3 LV rock achter
4 RV gewicht terug
5 LV stap opzij
6 RV tik naast
7 RV stap opzij
8 LV tik naast

Chassé, Rock Back Recover, Pivot ½ L x2

1 LV stap opzij
& RV sluit
2 LV stap opzij
3 RV rock achter
4 LV gewicht terug
5 RV stap voor
6 R+L ½ draai linksom
7 RV stap voor
8 R+L ½ draai linksom

Toe Strut Fwd x2, Rock Side Recover, Cross, Hold

1 RV stap op tenen voor
2 RV zet hak neer
3 LV stap op tenen voor
4 LV zet hak neer
5 RV rock opzij
6 LV gewicht terug
7 RV kruis over
8 rust

Rock Side Recover, Cross, Hold, Rock Side Recover ¼ L, Fwd, Hold

1 LV rock opzij
2 RV gewicht terug
3 LV kruis over
4 rust
5 RV rock opzij
6 LV ¼ linksom, gewicht
terug
7 RV stap voor
8 rust

Slow Step Lock Step Fwd Touch, Back x4

1 LV stap voor
2 RV lock achter
3 LV stap voor
4 RV tik naast
5 RV stap achter
6 LV stap achter
7 RV stap achter
8 LV stap achter

Slow Step Lock Step Fwd Touch, Back x3, Touch

1 RV stap voor
2 LV lock achter
3 RV stap voor
4 LV tik naast
5 LV stap achter
6 RV stap achter
7 LV stap achter
8 RV tik naast

Rolling Vine, Touch, Side- Together x2

1 RV ¼ rechtsom, stap voor
2 LV ½ rechtsom, stap achter
3 RV ¼ rechtsom, stap opzij
4 LV tik naast
5 LV stap opzij
6 RV sluit
7 LV stap opzij
8 RV sluit

Slow Out Out, Slow In In

1 RV stap rechts voor (out)
2 rust
3 LV stap opzij (out)
4 rust
5 RV stap terug naar midden
(in)
6 rust
7 LV stap naast (in)
8 rust

Begin opnieuw

Bridge 1:

Na de 2^e muur:

Side-Touch x4

1 RV stap opzij
2 LV tik naast
3 LV stap opzij
4 RV tik naast
5 RV stap opzij
6 LV tik naast
7 LV stap opzij
8 RV tik naast

Side-Touch x4

1 RV stap opzij
2 LV tik naast
3 LV stap opzij
4 RV tik naast
5 RV stap opzij
6 LV tik naast
7 LV stap opzij
8 RV tik naast

Bridge 2

Na de 5^e muur:

*1-8 RV rust of doe iets naar
eigen inzicht*