

## Locura

( 4 wall line dance )

Choreograaf: Raymond Sarlemijn, Roy Verdonk & Darren Bailey (Juli 2003)

Tellen: 32 tellen

Niveau: Beginner / Intermediate

Muziek: Miguel Saez – Que Locura

### Side samba steps R, L, Full turn R, cross shuffle L

- 1&2 RV stap rechts opzij, LV rock achter, rock terug op RV
- 3&4 LV stap links opzij, RV rock achter, rock terug op LV
- 5&6 RV stap achter met  $\frac{1}{2}$  draai rechtsom, LV stap links opzij met  $\frac{1}{4}$  draai rechtsom,  
RV stap rechts opzij met  $\frac{1}{4}$  draai rechtsom
- 7&8 LV stap gekruist voor RV, RV stap rechts opzij, LV stap gekruist voor RV

### Side Mambo steps R,L, Cross and heel x2 R,L,

- 1&2 RV rock rechts opzij, rock terug op LV, RV stap naast LV
- 3&4 LV rock links opzij, rock terug op RV, LV stap naast RV
- 5&6 RV stap gekruist voor LV, LV stap links opzij, RV tik hak diagonaal rechts voor
- &7&8 RV stap naast LV, LV stap gekruist voor RV, RV stap rechts opzij, LV tik hak diagonaal links voor

### Cross and heel x2 with $\frac{1}{4}$ turn R, cross shuffles R,L

- &1 LV stap naast RV met  $\frac{1}{4}$  draai rechtsom, RV stap gekruist voor LV met  $\frac{1}{4}$  draai rechtsom
  - &2 LV stap links opzij, RV tik diagonaal rechts voor
  - &3&4 RV stap naast LV, LV stap gekruist voor RV, RV stap rechts opzij, LV tik diagonaal links voor
  - &5&6 LV stap naast RV, RV stap gekruist voor LV, LV stap links opzij, RV stap gekruist voor LV
  - 7&8 RV stap gekruist voor LV, LV stap links opzij, RV stap gekruist voor LV
- (Cross shuffles worden naar de hoeken gedanst – dus diagonaal )

### Mambo rock $\frac{1}{2}$ turn R, shuffle forward L, mambo rock $\frac{1}{4}$ R, cross shuffle L

- 1&2 RV rock voor, rock terug op LV met  $\frac{1}{4}$  draai rechtsom, RV stap voor met  $\frac{1}{4}$  draai rechtsom
- 3&4 LV shuffle naar voor ( links, rechts, links)
- 5&6 RV rock voor, rock terug op LV, RV stap voor met  $\frac{1}{4}$  draai rechtsom
- 7&8 LV stap gekruist voor RV, RV stap rechts opzij, LV stap gekruist voor RV

**Herhaal alles**