

Beer For My Horses

40 count / 4-wall / Beginner

Choreographie: Christine Bass

Musik: Beer For My Horses
Toby Keith & Willie Nelson

RIGHT HEEL GRIND, RIGHT COASTER STEP, 1/4 TURN LEFT HEEL GRIND, LEFT COASTER STEP

- 1 Rechte Ferse vorne auftippen
- 2 Gewicht auf LF & rechte Fußspitze auf der Ferse nach rechts drehen
- 3 + 4 RF Schritt zurück, LF neben RF absetzen, RF Schritt vorwärts
- 5 Linke Ferse vorne auftippen
- 6 ¼ Linksdrehung auf der linken Ferse & RF kurz anheben & hinter LF wieder absetzen 9:00
- 7 + 8 LF Schritt zurück, RF neben LF absetzen, LF Schritt vorwärts

SHUFFLE FORWARD, ROCK STEP, SHUFFLE BACK, STEP BACK, TAP

- 1 + 2 RF Schritt vorwärts, LF neben RF absetzen, RF Schritt vorwärts
- 3, 4 LF Schritt vorwärts (RF etwas anheben) und Gewicht zurück auf RF
- 5 + 6 LF Schritt zurück, RF neben LF absetzen, LF Schritt zurück
- 7, 8 RF Schritt zurück und linke Fußspitze vor dem RF kreuzend auftippen

STEP, POINT, CROSS, POINT, CROSS, STEP BACK, 1 / 4 TURN, TOUCH

- 1, 2 LF Schritt vorwärts und rechte Fußspitze rechts auftippen
- 3, 4 RF vor dem LF kreuzen und linke Fußspitze links auftippen
- 5, 6 LF vor dem RF kreuzen und RF Schritt zurück
- 7, 8 LF Schritt nach links mit ¼ Linksdrehung und RF neben LF auftippen 6:00

SIDE SHUFFLE RIGHT, BACK ROCK, SIDE SHUFFLE LEFT, BACK ROCK

- 1 + 2 RF Schritt nach rechts, LF neben RF absetzen, RF Schritt nach rechts
- 3, 4 LF Schritt zurück (RF etwas anheben) und Gewicht vor auf RF
- 5 + 6 LF Schritt nach links, RF neben LF absetzen, LF Schritt nach links
- 7, 8 RF Schritt zurück (LF etwas anheben) und Gewicht vor auf LF

GRAPEVINE 1 / 4 TURN, STEP 1 / 2 PIVOT, 1 / 4 TURN, BEHIND, 1 / 4 TURN

- 1, 2 RF Schritt nach rechts und LF hinter dem RF kreuzen
- 3, 4 RF Schritt nach rechts mit ¼ Rechtsdrehung und LF Schritt vorwärts 9:00
- 5 ½ Rechtsdrehung auf den Fußballen (Gewicht RF) 3:00
- 6 ¼ Rechtsdrehung auf RF & LF Schritt nach links 6:00
- 7, 8 RF hinter dem LF kreuzen und LF Schritt nach links mit ¼ Linksdrehung 3:00

Tanz beginnt wieder von vorne

-