

# In The Valley

2 Wall Line Dance

The Border Line Dancers



**Hinweis: Der Tanz beginnt nach 24 Counts mit dem Einsatz des Gesangs**

## **S1: Rock forward, Coaster Step, Heel Grind turn ¼ l, Coaster Step**

1 - 2 RF rock vor - Gewicht zurück auf den LF

3 & 4 RF setzt zurück, LF setzt neben RF ran, RF setzt vor

5 - 6 LF setzt mit Hacke vor, & über die Hacke ¼ dreh li. rum, & RF setzt dabei nach hinten auf (9 Uhr)

7 & 8 LF setzt zurück, RF setzt neben LF, RF setzt vor

## **S2: Shuffle forward r + l, Step, Pivot ¼ l, Shuffle Across**

1 & 2 RF setzt vor, LF zum RF ran ziehen, RF setzt vor

3 & 4 LF setzt vor, RF zum LF ran ziehen, LF setzt vor

5 - 6 RF setzt vor, dreh über beide Fußballen ¼ li um (Gewicht auf LF) (6 Uhr)

7 & 8 RF setzt gekreuzt vorm LF, LF setzt zur li. Seite, RF kreuzt über LF

## **S3: ¼ Turn r, ¼ Turn r, Shuffle Across, Point & Point & Touch forward, flick**

1 - 2 LF setzt mit 1/4 Drehung rechts zurück, RF setzt mit 1/4 Drehung vor

3 & 4 LF setzt gekreuzt vorm RF, RF setzt zur re. Seite, LF kreuzt über RF

5 & Re-Fußspitze nach re. auf tippen & RF zum LF ran setzen

6 & Li-Fußspitze nach li. auf tippen & LF zum RF ran setzen

7 - 8 Re-Fußspitze vorn auf tippen - RF nach hinten schwingen (Flick)

## **S4: Rock forward, coaster step, step, pivot ½ r, stomp forward, hold**

1 - 2 RF rock vor - Gewicht zurück auf den LF

3 & 4 RF setzt zurück, LF setzt neben RF, LF setzt vor

5 - 6 LF setzt vor, dreh über beide Ballen, ½ re. rum (Gewicht auf RF) (6 Uhr)

7- 8 LF stampft vor - Halten

**Beginne von vorn!**

**Tag / Brücke: nach Ende der 2. & 6. Runde, (12 Uhr)**

## **Stomp forward, hold r + l**

1 - 2 RF stampft vor, Halten

3 - 4 LF stampft vor, Halten

**Ending / (nach Ende der 7. Runde - 6 Uhr)**

## **Stomp forward, hold, pivot ½ l, hold**

1 - 2 RF stampft vor - Halten

3 - 4 Dreh über beide Ballen ½ li. herum, Gewicht auf LF, Halten (12 Uhr)

Tanz: In the Vallery

Choreographie: Ivonne Verhagen

Musik: Down In The Valley

Interpret: Little Texas

Count: 32

Level: Beginner