

# Let's go There



Danse en ligne, 32 comptes, 2 murs, 1 tag, 1 restart, intermédiaire facile  
Chorégraphes : Séverine Fillion & Chrystel Durand (FR, Fév. 2018)  
Musique: "Let's Go There" par Dan Davidson (Single Fév. 2018)

**Intro: 16 comptes**

## 1-8 SIDE, BEHIND & HEEL & CROSS, SIDE TRIPLE, ROCK BACK

- 1-2 Poser PD à droite, croiser PG derrière PD
- 3 Touch Talon D devant, revenir sur PD, touch talon G devant
- 4 Revenir en appui sur PG à côté du PD, croiser PD devant PG
- 5-6 Triple step G - D - G à gauche
- 7-8 Rock PD derrière, revenir appui sur PG

## 9-16 KICK BALL CHANGE, HEEL SWITCHES, TRIPLE FWD, ½ TURN L & TRIPLE FWD

- 1-2 Kick D devant, poser PD à côté PG, PG sur place
- 3-4 Touch Talon D devant, revenir sur PD, touch talon G devant, revenir sur PG
- 5-6 Triple step D-G-D en avant
- 7-8 ½ tour à gauche sur le PD et Triple step G-D-G en avant 6 :00

## 17-24 SIDE ROCK, BEHIND SIDE CROSS, DIAGONALLY LEFT (SCUFF-STEP-TOUCH), STEP DIAGONALLY RIGHT, TOUCH LEFT, STEP DIAGONALLY LEFT, TOUCH RIGHT

- 1-2 Rock PD à droite, revenir appui sur PG
- 3-4 Croiser PD derrière PG, PG à gauche, croiser PD devant PG
- 5-6 Scuff PG en diagonale avant gauche, poser PG devant, touch PD à côté PG 4 :30
- 7 Poser PD en diagonale avant droite, touch PG à côté PD 7 :30
- 8 Poser PG en diagonale avant gauche, touch PD à côté PG 4 :30

## 25-32 ROCK FWD, TRIPLE FULL TURN RIGHT, ROCK FWD, COASTER STEP

- 1-2 Rock step D devant, revenir appui sur PG (en revenant face à 6 :00) 6 :00
- 3-4 Triple step D-G-D sur place en faisant un tour complet vers la droite
- 5-6 Rock step G devant, revenir appui sur PD
- 7-8 PG derrière, PD à côté du PG, PG devant

**RESTART:** Après 16 comptes sur le 3ème mur à 6 :00

**TAG :** (12 comptes)

A la fin des murs 1 (6 :00), 4 (12 :00) et danser 2 x le TAG à la fin du mur 6 (12 :00)

1-3 Stomp D à Droite, Stomp G à Gauche, Stomp D à Droite

*Option style : main D au chapeau sur le 3ème Stomp*

4-6 Pause x 3

7-9 Stomp G à Gauche, Stomp D à Droite, Stomp G à Gauche

10-12 Pause x 3

**FINAL :** STOMP D à droite

