



Kiss Me Kiss Me

1 wall partner contra fun dance, beginner/intermediate, 48 counts

Start na : 16 tellen intro

(Stappen Heer zelfde als Dame, start tegenover elkaar)

SIDE TOE SWITCHES WITH HOLDS & CLAPS

- 1 – 2 Tik R teen rechts opzij, rust
- & 3 Stap RV naast LV, tik L teen links opzij
- 4 & Rust, stap LV naast RV
- 5 & 6 Tik R teen rechts opzij, stap RV naast LV, tik L teen links opzij
- & 7 Stap LV naast RV, tik R teen rechts opzij
- & 8 Klap in handen, klap in handen (gewicht op LV)

R HEEL DIG, HOLD, & L HEEL DIG, TOUCH, CHA CHA CHA, R KICK BALL CHANGE

- 1 – 2 Tik R hak voor, rust
- & 3 Stap RV naast LV, tik L hak voor
- 4 – Tik L teen naast RV en draai knie naar binnen
- 5 & 6 Stap LV op de plaats, stap RV op de plaats, stap LV op de plaats
- 7 & 8 Kick RV voor, stap RV op bal v/d voet naast LV, stap LV op de plaats

LINKING PARTNERS R ARM, 4 SHUFFLES TRAVELING CLOCKWISE COMPLETING FULL TURN R

- 1 t/m 8 Haak rechterarmen en maak hele draai rechtsom met 4 shuffles om elkaar heen, start met een rechter shuffle, R-L-R

LINKING PARTNERS L ARM, 4 SHUFFLES TRAVELING ANTI-CLOCKWISE COMPLETING FULL TURN

- 1 t/m 8 Haak linkerarmen en maak hele draai linksom met 4 shuffles om elkaar heen, start met een rechter shuffle, R-L-R

DIAGONAL STEPS BACK R & L, WITH TOUCH & CLAP, WALK FORWARD X 3, KICK & SLAP

- 1 – 2 Stap RV schuin rechts achter, tik LV naast RV en klap handen
- 3 – 4 Stap LV schuin links achter, tik RV naast LV en klap handen
- 5 – 6 Stap RV voor, stap LV voor
- 7 – 8 Stap RV voor, kick LV schuin links voor en klap R-Hand met R-Hand partner

BACK, SIDE, CROSS, KICK & SLAP, STEP BACK, TOGETHER, KICK BALL CHANGE

- 1 – 2 Stap LV achter, stap RV rechts opzij
- 3 – 4 Stap LV kruis over RV, kick RV schuin rechts voor en klap L-Hand met L-Hand partner
- 5 – 6 Stap RV achter en draai recht naar je startmuur, stap LV naast RV
- 7 & 8 Kick RV voor, stap RV op bal v/d voet naast LV, stap LV op de plaats

Begin Opnieuw

Choreograaf : Kate Sala

Muziek : Kiss Me Kiss Me - Hot Banditoz (CD: Bodyshaker)