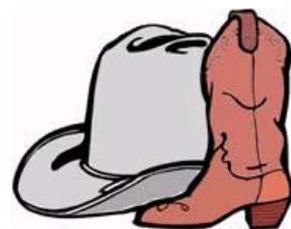


# Wonderful Waste of Cha



CowCountry Rangers

- Difficulté:** Débutant / Intermédiaire
- Musique:** Wonderful Waste Of Time / Alabama / intro 48 comptes  
(Ou tout chacha 32 comptes sans tag)
- Rythme :** Cha Cha
- Type:** Ligne, 2 murs, 32 temps, 38 pas (**Danser en contra c'est super !**)
- Chorégraphe:** *Guylaine Bourdages*

cowcountry-rangers.ch 29 mai 2012

## 1 à 7 Basic chacha to the right, Chassé to the left with 1/4 Left, Rock Step forward

- 1- Pied Droit à droite  
2-3 Rock Step Pied Gauche avant  
4&5 Chassé de côté (GDG) avec 1/4 de tour à Gauche à la fin  
6-7 Rock Step Pied Droit avant

## 8 à 16 Chassé 1/2 Right, Walk Forward Left Right, Lock Step forward, Step turn 1/4 Left, Touch

- 8&1 Chassé vers la Droite 1/2 à droite  
2--3 Marche avant (G,D)  
4&5 Lock Step avant (GDG) (Pied Gauche avant, Lock Pied Droit derrière pied gauche, Pied Gauche avant)  
6-7 Step Turn 1/4 G (Pied Droit avant, 1/4 Gauche transférer le poids sur pied gauche)  
8- Touch Pied Droit à côté du pied gauche sans poids

## 17 à 23 Basic chacha to the right, Chassé toi the left, Rock Step Back

- 1- Pied Droit à droite  
2-3 Rock Step Pied Gauche avant  
4&5 Chassé de côté (GDG)  
6-7 Rock Step Pied Droit arrière

## 24 à 32 Lock Step Forward , walk forward Left, Right, Lock Step forward, Step Turn 1/2 left, Touch

- 8&1 Lock Step avant (Pied Droit avant, Lock Pied Gauche derrière pied droit, Pied Droit avant)  
2-3 Marche avant (G,D)  
4&5 Lock Step avant (Pied Gauche avant, Lock Pied Droit derrière pied gauche, Pied Gauche avant)  
6-7 Step Turn 1/2 G (Pied Droit avant, 1/2 Gauche transférer le poids sur pied gauche)  
8 Touch Pied Droit à côté pied gauche sans poids

**Effet magique si vous dansez cette chorée en contra !**

PS N'oubliez pas de sourire aux danseurs que vous croisez Bonne Danse Guylaine

**Recommencez au début et bonne danse !**

Gérald Vonlanthen Cours de danse  
079 382.05.27

+4126 / 475 34 20

[www.cowcountry-rangers.ch](http://www.cowcountry-rangers.ch)  
1720 Corminboeuf