



ENZO



Se trabaja en espiral. No hay que unir con punto deslizado al final de la vuelta a no ser que se indique lo contrario en las instrucciones.

Si lo desea, puede usar un marcador de puntos en el último punto de cada vuelta para señalar el principio.

Deje un cabo largo de hilo al terminar cada pieza, de esta manera será más fácil coserlas para formar el juguete.

Abreviaturas:

- pt: punto
- cad: cadena
- pd: punto deslizado
- pb: punto bajo
- aum: aumento, 2 puntos bajos en el mismo punto
- dism: disminución, 2 puntos bajos tejidos como uno

Cabeza-cuerpo:

Comienza con un anillo mágico.

Vuelta 1: 6 pb en el anillo mágico (6)

Vuelta 2: [aum] x6 (12)

Vuelta 3: [1 pb, aum] x6 (18)

Vuelta 4: [2 pb, aum] x6 (24)

Vuelta 5: [3 pb, aum] x6 (30)

Vuelta 6: [4 pb, aum] x6 (36)

Vuelta 7-11: 36 pb (5 vueltas, 36)

Vuelta 12: [4 pb, dism] x6 (30)

Vuelta 13: [3 pb, dism] x6 (24)

Vuelta 14: [2 pb, dism] x6 (18)



Vuelta 15: [1 pb, dsm] x6 (12)
 Vuelta 16: [2 pb, dsm] x3 (9)
 Vuelta 17: [2 pb, aum] x3 (12)
 Vuelta 18: [1 pb, aum] x6 (18)
 Vuelta 19: [2 pb, aum] x6 (24)
 Vuelta 20-22: 24 pb (3 vueltas, 24)
 Vuelta 23: [2 pb, dsm] x6 (18)
 Rellenar:
 Vuelta 24: [1 pb, dsm] x6 (12)
 Vuelta 25: [dsm] x6 (6)

COLA:

Comienza con un anillo mágico
 Vuelta 1: 4 pb en el anillo mágico (4)
 Vuelta 2: [1 pb, aum] x2 (6)
 Sujetar y cortar el hilo.

PATAS (hacer 2):

Comienza con un anillo mágico
 Vuelta 1: 6 pb en el anillo mágico (6)
 Vuelta 2: [aum] x6 (12)
 Vuelta 3: [1 pb, aum] x6 (18)
 Vuelta 4-5: 18 pb (2 vueltas, 18)
 Vuelta 6: [1 pb, dsm] x6 (12)
 Vuelta 7: [dsm] x6 (6)
 Sujetar y cortar el hilo.

MANOS (hacer 2):

Comienza con un anillo mágico
 Vuelta 1: 4 pb en el anillo mágico (4)
 Vuelta 2: [aum] x4 (8)
 Vuelta 3: 8 pb (8)
 Vuelta 4: [2 pb, dsm] x2 (6)
 Vuelta 5: 6 pb (6)
 Sujetar y cortar el hilo.

OREJAS:

Con el hilo color beige.
 Comienza: con un anillo mágico.
 Vuelta 1: 6 pb en el anillo mágico (6)
 Vuelta 2: [aum] x6 (12)
 Vuelta 3: [1 pb, aum] x6 (18)
 Vuelta 4: [2 pb, aum] x6 (24)

OREJAS (hacer 2):

Comienza con un anillo mágico
 Vuelta 1: 5 pb en el anillo mágico (5)
 Vuelta 2: [aum] x5 (10)
 Vuelta 3: [1 pb, aum] x6 (15)
 Vuelta 4-6: 15 pb (3 vueltas, 15)
 Sujetar y cortar el hilo.

MONTAJE

- Las patas y las manitos deben rellenarse antes de coserlas al cuerpo. La cola y las orejas no requieren relleno.
- Coser las manitos al cuerpo teniendo en cuenta el centro que quedó definido por el rostro del conejo.
- Coser las patas y la cola formando una especie de triángulo. Servirá para que el conejo mantenga el equilibrio sentado.
- Coser las orejas a la cabeza, dejando sólo uno o dos puntos de separación entre ellas.

Espero que hayas disfrutado tejiendo a

Enzo

