

Cãozinho e gatinho



CABEÇA E CORPO (cor 1)

- 1 – anel mágico com 6 pb
- 2 – 6 aum (12)
- 3 – 1 pb, 1 aum (18)
- 4 – 2 pb, 1 aum (24)
- 5 – 3 pb, 1 aum (30)
- 6 – 4 pb, 1 aum (36)
- 7 – 5 pb, 1 aum (42)
- 8 – 6 pb, 1 aum (48)
- 9 À 17 (9 carreiras) – 48 pb
- 18 – 6 pb, 1 dim (42) Fixar os olhos entre as carr 10 e 11 com 8 pontos entre eles
- 19 – 5 pb, 1 dim (36)
- 20 – 4 pb, 1 dim (30)
- 21 – 3 pb, 1 dim (24)
- 22 – 6 pb, 1 dim (21) encher
- 23 – 5 pb, 1 dim (18)
- 24 – 1 pb, 1 dim (12) – fechar anel mágico invertido

PATINHAS Cor 2 (4x)

- 1 – Anel mágico com 6 pb
- 2 – 6 aum (12)
- 3 – 3 pb, 1 aum (15) Volta cor do corpo (cor 1) – Carreiras 4 e 5 – 15 pb 6 – 3 pb, 1 dim (12). Arrematar, encher e costurar

ORELHAS (2x) (1 orelha cor 1 e outra cor 2)

1 – Anel mágico com 6 pb

2 – 1 pb, 1 aum (9)

3 – 2 pb, 1 aum (12)

4 – 3 pb, 1 aum (15)

5 – 4 pb, 1 aum (18)

6 – 5 pb, 1 aum (21)

7 – 6 pb, 1 aum (24)

8 a 11 (4 carreiras) – 24 pb Arrematar deixando o fio maior para costura

MANCHA OLHO (cor 2)

Aumentos intercalados

1 – Anel mágico com 6 pb

2 – 6 aum (12)

3 – 1 pb, 1 aum (18)

4 – 1 pb, 1 aum (1X) / 2 pb, 1

aum (5X) / 1 pb (24) Arrematar

deixando o fio maior para

costura

RABO

1 – Anel mágico com 6 pb

2 a 4 (3 carreiras) – 6 pb

Arrematar deixando o fio maior para costura

Receita Gato Bola:

CABEÇA E CORPO (cor 1)

- 1 – anel mágico com 6 pb
- 2 – 6 aum (12)
- 3 – 1 pb, 1 aum (18)
- 4 – 2 pb, 1 aum (24)
- 5 – 3 pb, 1 aum (30)
- 6 – 4 pb, 1 aum (36)
- 7 – 5 pb, 1 aum (42)
- 8 – 6 pb, 1 aum (48)
- 9 À 17 (9 carreiras) – 48 pb
- 18 – 6 pb, 1 dim (42) Fixar os olhos entre as carr 10 e 11 com 8 pontos entre eles
- 19 – 5 pb, 1 dim (36)
- 20 – 4 pb, 1 dim (30)
- 21 – 3 pb, 1 dim (24)
- 22 – 6 pb, 1 dim (21) encher
- 23 – 5 pb, 1 dim (18)
- 24 – 1 pb, 1 dim (12) – fechar anel mágico invertido

ORELHAS (2x) (cor 1)

- 1 – anel mágico com 4 pb
- 2 – 4 aum (8)
- 3 – 1 pb, 1 aum (12)
- 4 – 2 pb, 1 aum (16)
- 5 – 16 pb Arrematar com ponto baixíssimo no próximo PB, deixando o fio maior para costura

PATINHAS (4x) (cor 2)

- 1 – anel mágico com 6 pb
- 2 – 6 aum (12)
- 3 – 3 pb, 1 aum (15) Troca para cor 1
- 4 e 5 – 15 pb
- 6 – 3 pb, 1 dim (12) Arrematar com ponto baixíssimo no próximo PB. Encher, costurar ou colar na peça



RABO (cor 2)

- 1 – Anel mágico com 6 pb
- 2 – 6 aum (12) 3- 3pb,1aum(15)
- 4 – 15 pb Troca para cor 1
- 5 – 3 pb, 1 dim (12) encher só a ponta
- 6 à 13 (7carreiras) 12 pb
- 14 – 2 pb, 1 dim (9) Arrematar com ponto baixíssimo no próximo PB, deixando o fio maior para costura Bordar focinho e bigodes