



Qualité : Schachenmayr «Favorit» (35% coton, 35% acrylique, 30% viscose, environ 135 m/50 g).

Fournitures : 50 g de chaque coloris rouge (col. 30), noir (col. 99) et blanc (col. 01).

Un jeu d'aiguilles Regia n° 3 à 4. De la bourre synthétique, 8 boutons noirs de Dill (réf. 180197/13) pour les yeux, deux boutons en forme de coccinelle de Dill (réf. 230448/11) et 1 aiguille à tapisserie.

Côtes : Alternier 1 m. endroit et 1 m. envers.

Jersey endroit : Tric. à l'endroit sur l'endroit du travail, à l'envers sur l'envers du travail. En rond, tric. tous les tours à l'endroit.

Plumetis : Tric. en jersey endroit.

1er tour : en rouge.

2e tour : * 3 m. en rouge, 1 m. en noir, reprendre à *.

3e tour : en rouge.

4e tour : * 1 m. en rouge, 1 m. en noir, 2 m. en rouge, reprendre à *. Répéter toujours du 1er au 4e tour.

Echantillon : (jersey endroit) 26 m. et 36 rgs ou tours = 10 x 10 cm. Si l'échantillon est différent, utiliser des aiguilles plus grosses ou plus fines.

REALISATION de la coccinelle

Corps : Commencer par la tête. Monter 8 m. en noir, les répartir sur 4 aiguilles du jeu et tric. en jersey endroit en rond. Répartir 4 augmentations (= tric. le brin transversal à l'endroit de manière torsée) à chaque tour = 48 m. après le 10e tour. Après

20 tours (fin de la tête), terminer la pièce en alternant 1 tour en rouge et 1 tour en noir, en répartissant 4 augmentations 4x tous les 2 tours = 64 m. Tric. 8 tours tout droit. Répartir ensuite 4 diminutions (= tric. 2 m. ensemble à l'endroit) 6x tous les 2 tours, puis à chaque tour. Passer un fil double à travers les 8 m. restantes et le resserrer.

Aile : Monter 28 m. en rouge, les répartir sur 4 aiguilles du jeu et tric. en jersey endroit en rond. Le début du tour se trouve au bord extérieur. Augmenter 2 m. 5x tous les 2 tours comme suit : tric. 1 m. endroit et augmenter 1 m. au début de la 1re aiguille, augmenter 1 m. et tric. 1 m. endroit à la fin de la 4e aiguille = 38 m. après 10 tours. Tric. 6 tours tout droit, puis commencer les diminutions en bande au bord extérieur. Au début de la 1re aiguille, tric. 1 m. endroit, faire 1 surjet (= glisser 1 m. à l'endroit, tric. 1 m. endroit et passer la m. glissée sur la m. tricotée) ; à la fin de la 4e aiguille, tric. 2 m. ensemble à l'endroit et 1 m. endroit. Répéter ces diminutions 4x tous les 2 tours. Diminuer ensuite à chaque tour sur les 4 aiguilles, en tricotant 1 m. endroit et 1 surjet au début de la 1re et la 3e aiguille, 2 m. ensemble à l'endroit et 1 m. endroit à la fin la 2e et la 4e aiguille. Passer un fil double à travers les 8 m. restantes et le resserrer. Tric. la 2e aile de la même façon.

Antenne : Tric. 2x. Monter 8 m. en noir, les répartir sur 4 aiguilles du jeu et tric. en jersey endroit en rond, en alternant 2 tours en noir et 2 tours en blanc. Après 12 tours pour la 1re

antenne, après 16 tours pour la 2e antenne, terminer en noir. Répartir 4 augmentations au 1er tour = 12 m. Après 5 tours, répartir 4 diminutions. Passer un fil double à travers les 8 m. restantes et le resserrer.

Finitions : Rembourrer d'abord le corps. Passer un fil à travers les m. du montage, le resserrer et le coudre à l'intérieur.

Broder le visage. De part et d'autre des 5 m. du milieu de la tête, broder 2 yeux d'environ 1,5 cm de diamètre au point de chaînette en blanc, en commençant par le centre et en brodant en colimaçon vers l'extérieur. Coudre un bouton noir au milieu de chaque oeil.

Rembourrer légèrement les antennes et les coudre derrière les yeux, de part et d'autre des 10 m. du milieu.

Pour la bouche, broder une ligne au point de chaînette en rouge. Coudre les 6 boutons restants sur la partie supérieure des ailes. Rembourrer légèrement les ailes et les coudre de part et d'autre de la m. du milieu, sur le 2e tour en rouge.