

Cangrejo sonajero



Materiales

- Lana roja
- Lana negra
- Relleno peluches
- Cascabel (o una cajita con algo dentro)
- Ojos de seguridad

Símbolos

X: punto bajo (sc)

V: aumento (inc)

A: disminución (dec)

M: doble disminución (coger tres puntos en vez de los dos habituales en una disminución)

CH: cadeneta

Patas traseras x6

1. Anillo mágico 6X (6)
2. 6X (6)
3. (V, X) x3 (9)
4. (V, 2X) x3 (12)
- 5-9. 12X (12)
10. (A, 2X) x3 (9)



Tenazas x2

1. Anillo mágico 6X (6)
2. (V, X) x3 (9)
3. (V, 2X) x3 (12)
4. (V, 3X) x3 (15)
5. (V, 4X) x3 (18)
- 6-7. 18X (18)
8. 4M, 6X (10)
9. 2A, 6X (8)
- 10-12. 8X



Caparazón superior

El caparazón se hace siguiendo la estructura básica de un óvalo de ganchillo. Para ello se van tejiendo vueltas sobre una cadeneta inicial de 10 puntos. En cada lado que compone una vuelta siempre habrá 10X que serían la cadeneta original y en cada extremo 3 ampliaciones que se irán espaciando 1X con cada vuelta. Así en la primera vuelta se tejerán a cada extremo 3X, en la segunda se tejerán 3V, en la tercera (V, X) x3, en la cuarta (V, 2X) x3 y así se iría ampliando hasta tener el tamaño deseado. A continuación lo desgloso un poco más.

1. 10CH
2. 1CH y 10 X sobre los 10CH anteriores.
3. 3X en la primera CH
4. 10X sobre los 10CH (*es el otro lado de la 1ª vuelta*) y 3X en la última CH
5. 10X, 3V, 10X, 3V (2ª vuelta)
6. 10X, (V, X) x3, 10X, (V, X) x3 (3ª vuelta)
7. 10X, (V, 2X) x3, 10X, (V, 2X) x3 (4ª vuelta)
8. 10X, (V, 3X) x3, 10X, (V, 3X) x3
9. 10X, (V, 4X) x3, 10X, (V, 4X) x3
10. 10X, (V, 5X) x3, 10X, (V, 5X) x3
11. 10X, (V, 6X) x3, 10X, (V, 6X) x3
12. 10X, (V, 7X) x3, 10X, (V, 7X) x3. Introducimos los ojos en la 6ª vuelta a unos 9 puntos de separación.
13. 10X, (V, 8X) x3, 10X, (V, 8X) x3



Por último, tejeremos un última vuelta cogiendo solo el lado externo del punto. Esta vuelta sin ampliaciones.

Caparazón inferior

El caparazón inferior se cose igual que el superior. La única diferencia es que en el punto 8. a la vez que cosemos las ampliaciones iremos cosiendo las patas para que así queden integradas en la figura y no se puedan separar del cuerpo con el uso.

1. 10CH
2. 1CH y 10 X sobre los 10CH anteriores.
3. 3X en la primera CH
4. 10X sobre los 10CH (*es el otro lado de la 1ª vuelta*) y 3X en la última CH
5. 10X, 3V, 10X, 3V (2ª vuelta)
6. 10X, (V, X) x3, 10X, (V, X) x3 (3ª vuelta)
7. 10X, (V, 2X) x3, 10X, (V, 2X) x3
8. 10X, (V, 3X) x3, 10X, (V, 3X) x3
9. 10X, (V, 4X) x3, 10X, (V, 4X) x3
10. 10X, (V, 5X) x3, 10X, (V, 5X) x3



11. 10X, (V, 6X) x3, 10X, (V, 6X) x3

12. Aquí cosemos las patas a la vez que vamos haciendo la vuelta. 10X, V, 7X mientras se cose la primera pata trasera, V, 7X cosiendo la segunda pata trasera, V, 7X con la tercera, 1X, cosemos la primera tenaza en 3X, dejamos 2X de separación y cosemos en 3X la segunda, 1X, V, 7X cosiendo la cuarta pata trasera, V, 7X cosiendo la quinta pata trasera, V, 7X con la última pata.)

13. 10X, (V, 8X) x3, 10X, (V, 8X) x3

Unión

Para unir las dos partes, simplemente se va cosiendo juntos un punto de la parte de abajo con un punto de la parte de arriba. El punto de arriba no es el de la última fila, ese debe sobresalir, se coge el punto de la penúltima fila.

Cuando tengamos cosido medio cuerpo, introducimos un poco de relleno y la cajita o los cascabeles. Seguimos cosiendo y antes de cerrar, terminamos de rellenar la figura y la cerramos.

