

# lalala BELÉN



## SÍMBOLOS

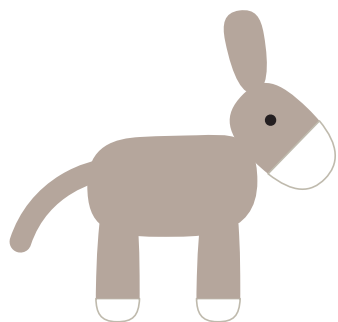
- ⊙ ANILLO MÁGICO
- ◌ PUNTO DE CADENETA
- ∪ CADENA DE SUBIDA
- ∩ PUNTO BAJO
- ⋈ AUMENTAR
- ⋇ DISMINUIR
- PUNTO ENANO

## Material

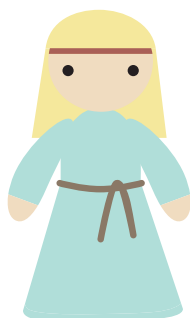
- NATURA DMC
- 1 ovillo  01
  - 1 ovillo  38
  - 1 ovillo  43
  - 1 ovillo  92 ?
  - 1 ovillo  81
  - 1 ovillo  46
  - 1 ovillo  41
  - 4 pares de ojos negros de 6mm
  - 1 par de ojos negros de 3mm
  - Relleno

## Herramientas

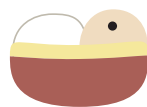
- Ganchillo 2,5 mm
- Aguja lanera
- Tijeras



MULA



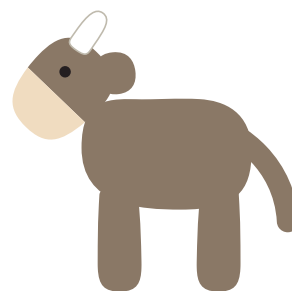
MARÍA



JESÚS



JOSÉ



BUEY

# MARÍA

## PASO A PASO

Comienza siempre con un anillo mágico de 6 puntos. Puedes hacerlo con la combinación de colores que más te guste.

1. Acaba todas las piezas antes de comenzar a ensamblar y colocar los detalles.

2. Rellena un poco la cabeza y coloca los ojos negros. Termínala de rellenar.

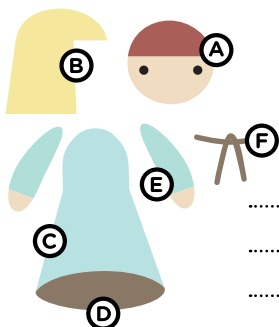
3. Rellena la túnica y ciérrala con la pieza de la tapa. Esto hará que María pueda quedarse siempre de pie.

4. Cose la cabeza sobre la túnica.

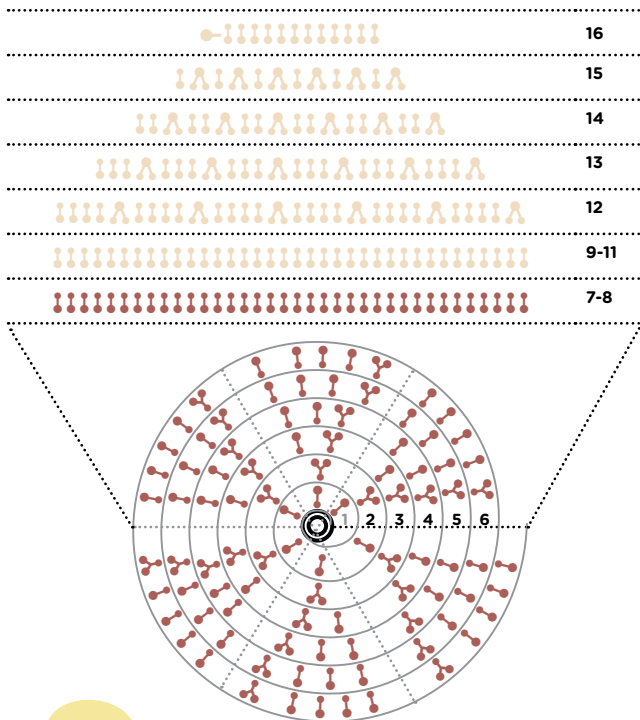
5. Cose el velo sobre la cabeza. Deja que se vea una línea de cabello.

6. Cose los brazos a cada lado.

7. Átale el cinturón en la cintura.



## CABEZA



## Ⓐ CABEZA

● 41

● 81



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	Ⓞ 6!
2	12	Y x 6
3	18	(Y + ! ) x 6
4	24	(Y + 2 ! ) x 6
5	30	(Y + 3 ! ) x 6
6	36	(Y + 4 ! ) x 6
7-8	36	36 !
9-11	36	36 !
12	30	(Λ + 4 ! ) x 6
13	24	(Λ + 3 ! ) x 6
14	18	(Λ + 2 ! ) x 6
15	12	(Λ + ! ) x 6
16	12	12 ! + ●

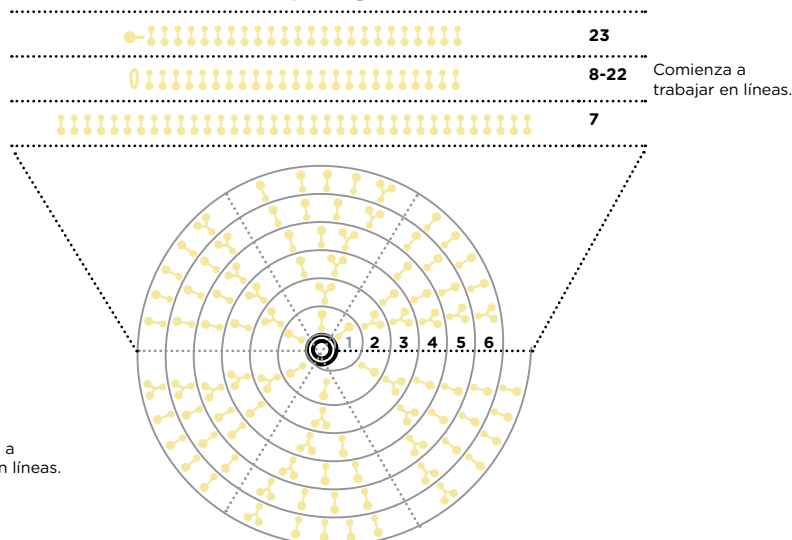
## Ⓑ VELO

● 43



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	Ⓞ 6!
2	12	Y x 6
3	18	(Y + ! ) x 6
4	24	(Y + 2 ! ) x 6
5	30	(Y + 3 ! ) x 6
6	36	(Y + 4 ! ) x 6
7	36	36 !
8-22	24	24 ! + 0
23	24	24 ! + ●

## VELO



Comienza a trabajar en líneas.

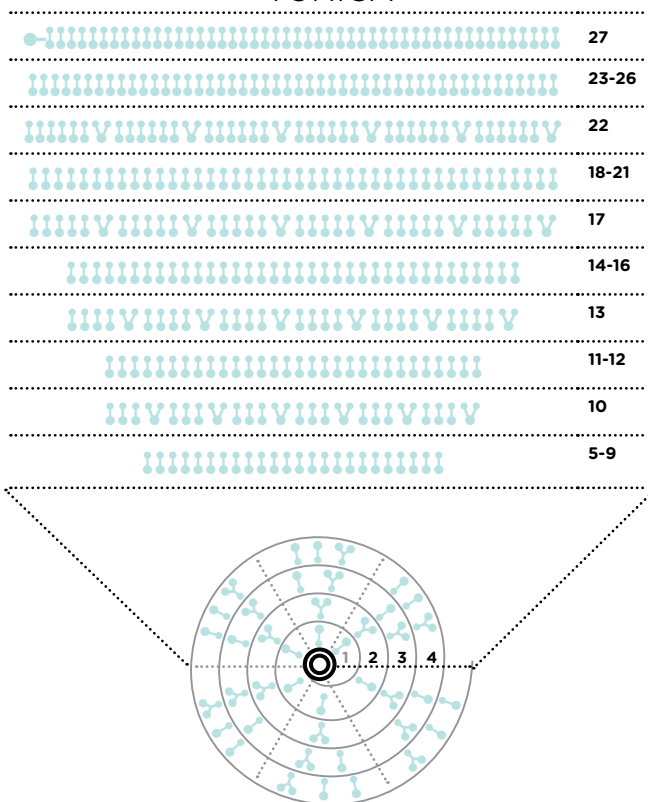
## © TÚNICA

92



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	Ⓞ 6!
2	12	Y x 6
3	18	(Y + ! ) x 6
4	24	(Y + 2 ! ) x 6
5-9	24	24!
10	30	(Y + 3 ! ) x 6
11-12	30	30!
13	36	(Y + 4 ! ) x 6
14-16	36	36!
17	42	(Y + 5 ! ) x 6
18-21	42	42!
22	48	(Y + 6 ! ) x 6
23-26	48	48!
27	48	48! + •

## TÚNICA



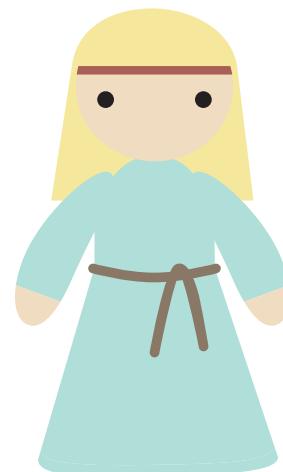
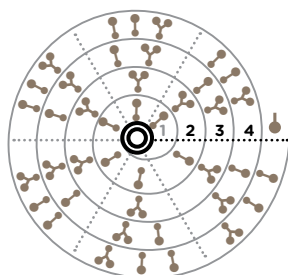
## Ⓞ TAPA TÚNICA

46



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	Ⓞ 6!
2	12	Y x 6
3	18	(Y + ! ) x 6
4	24	(Y + 2 ! ) x 6
5	30	(Y + 3 ! ) x 6
6	36	(Y + 4 ! ) x 6
7	42	(Y + 5 ! ) x 6
8	48	(Y + 6 ! ) x 6 •

## TAPA TÚNICA



## ⓔ BRAZOS X 2

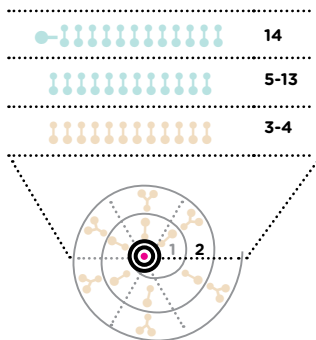
81

92 ?



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	Ⓞ 6!
2	12	Y x 6
3-4	12	12!
5-13	12	12!
14	12	12! + •

## BRAZOS



## ⓕ CINTURÓN

46



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	50	50 • + •

## CINTURÓN



# JOSÉ

## PASO A PASO

Comienza siempre con un anillo mágico de 6 puntos.

1. Acaba todas las piezas antes de comenzar a ensamblar y colocar los detalles.
2. Rellena un poco la cabeza y coloca los ojos negros en el medio de la parte color piel. Terminala de rellenar.
3. Rellena la túnica y ciérrala con la pieza de la tapa. Esto hará que José pueda quedarse siempre de pie.
4. Cose la cabeza sobre la túnica.
5. Cose el velo sobre la cabeza. Deja que se vea una línea de cabello.

6. Cose un brazo de cada lado.
7. Pon la estola en el cuello y átale el cinturón por encima de manera que quede sujeta también.
8. Como detalle final, puedes buscar un trozo de rama que sirva de bastón y ponérselo en la mano. Procura que tenga como mínimo la altura de José.

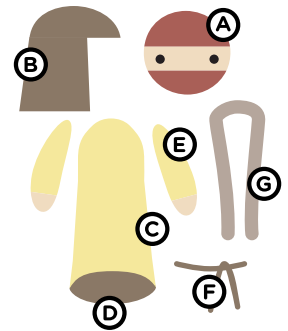
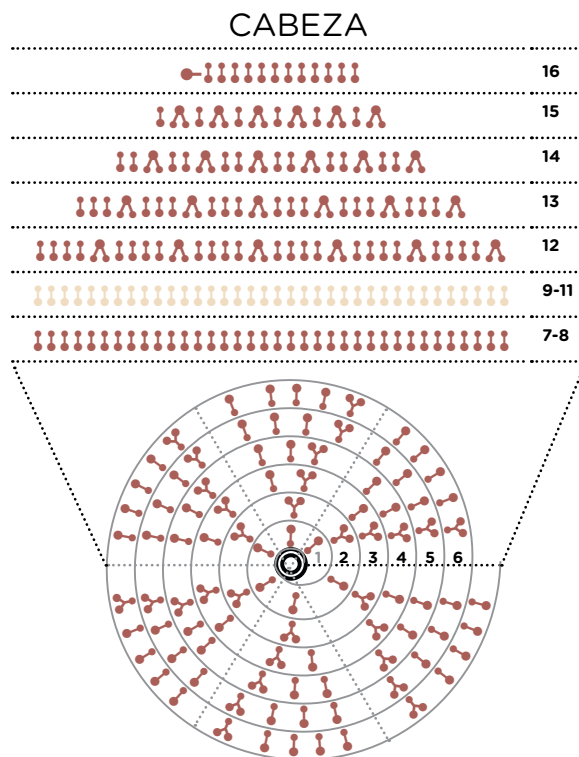
### A CABEZA

● 41

● 81



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	Ⓞ 6 †
2	12	‡ x 6
3	18	(‡ + †) x 6
4	24	(‡ + 2 †) x 6
5	30	(‡ + 3 †) x 6
6	36	(‡ + 4 †) x 6
7-8	36	36 †
9-11	36	36 †
12	30	(Λ + 4 †) x 6
13	24	(Λ + 3 †) x 6
14	18	(Λ + 2 †) x 6
15	12	(Λ + †) x 6
16	12	12 † + ●



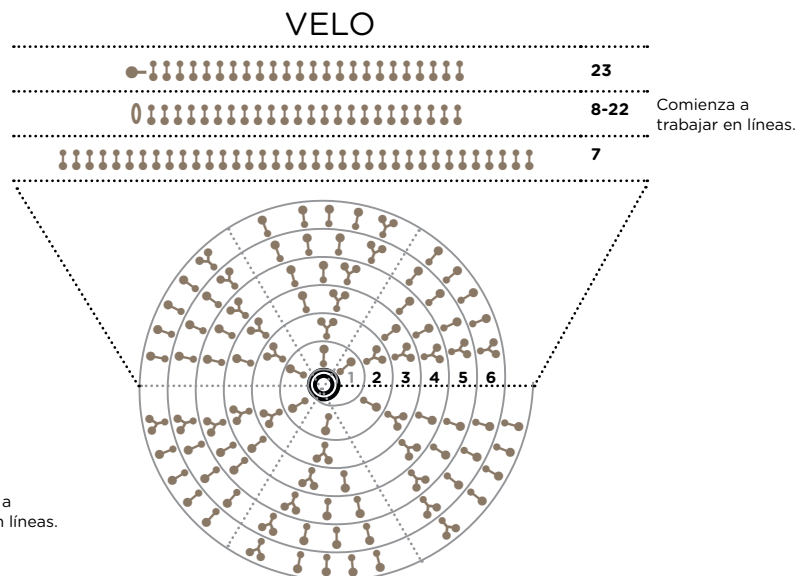
### B VELO

● 46



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	Ⓞ 6 †
2	12	‡ x 6
3	18	(‡ + †) x 6
4	24	(‡ + 2 †) x 6
5	30	(‡ + 3 †) x 6
6	36	(‡ + 4 †) x 6
7	36	36 †
8-22	24	24 † + 0
23	24	24 † + ●

Comienza a trabajar en líneas.

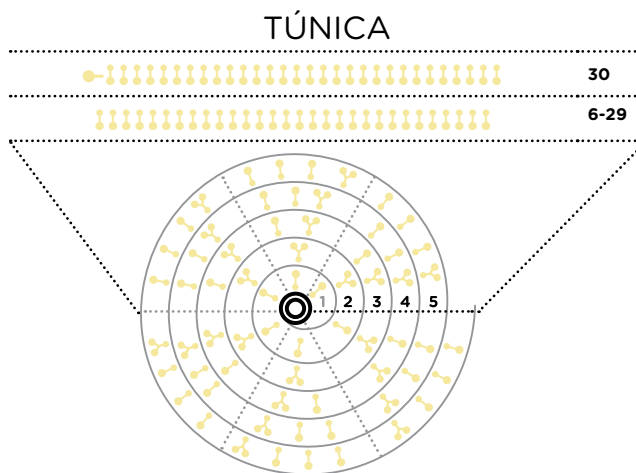


## © TÚNICA

43



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	⊙ 6!
2	12	Y x 6
3	18	(Y + ! ) x 6
4	24	(Y + 2 ! ) x 6
5	30	(Y + 3 ! ) x 6
6-29	30	! 30
30	30	! 30 + •



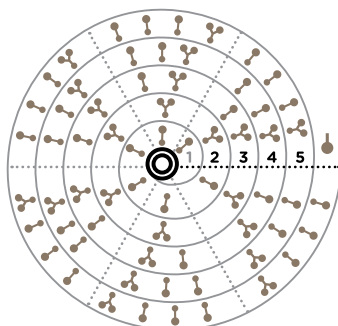
## © TAPA TÚNICA

46



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	⊙ 6!
2	12	Y x 6
3	18	(Y + ! ) x 6
4	24	(Y + 2 ! ) x 6
5	30	(Y + 3 ! ) x 6 •

## TAPA TÚNICA



## © BRAZOS X 2

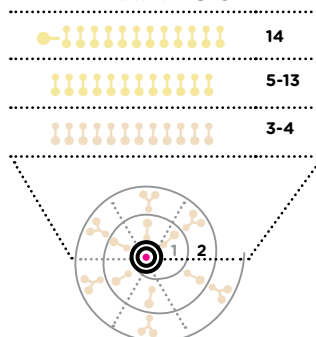
81

43



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	⊙ 6!
2	12	Y x 6
3-4	12	12!
5-13	12	12!
14	12	12! + •

## BRAZOS



## © CINTURÓN

41



VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	50	50 = + •

## CINTURÓN



## © ESTOLA

38



ROUND	STITCHES	FORMULA
1	54	= 54 + 0
2	112	(! 54 + Y ) x 2 •

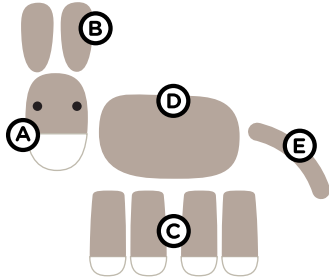
## ESTOLA



# MULA

## PASO A PASO

Comienza siempre con un anillo mágico de 6 puntos. Puedes hacerlo con la combinación de colores que más te guste.



1. Antes de acabar de hacer la cabeza, coloca los ojos negros en la cara de la mula.
2. Termina de rellenar la cabeza y ciérrala.
3. Rellena todas las piezas, menos la cola y las orejas.
4. Cose la cabeza sobre el cuerpo.
5. Cose las orejas en la cabeza.
6. Cose las 4 patas en la parte inferior de la mula.
7. Cose la colita en la parte de atrás del lomo.

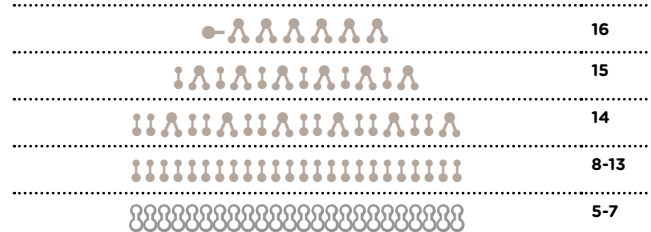
## Ⓐ CABEZA

○ 01

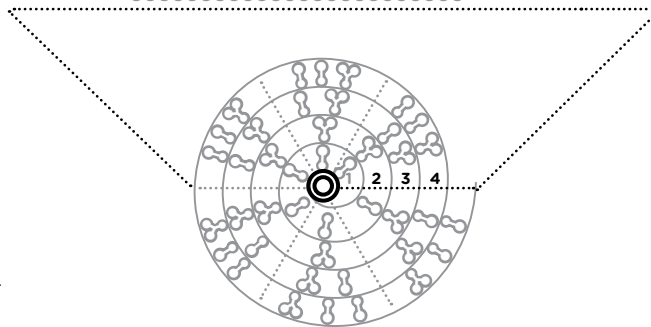
● 38

VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	Ⓞ 6!
2	12	∩ x 6
3	18	(∩ + ! ) x 6
4	24	(∩ + 2 ! ) x 6
5-7	24	24!
8-13	24	24!
14	18	(∩ + 2 ! ) x 6
15	12	(∩ + ! ) x 6
16	6	∩ x 6 + ●

## CABEZA



Coloca los ojos antes de cerrar.



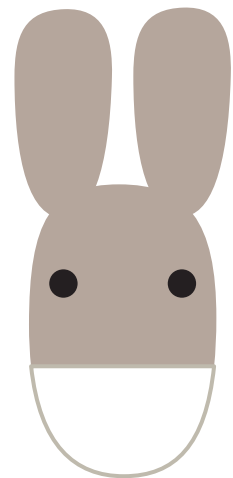
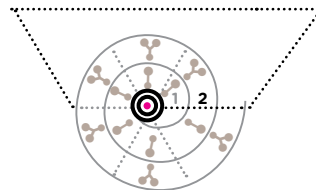
Coloca los ojos antes de cerrar.

## Ⓑ OREJAS X 2

● 38

VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	Ⓞ 6!
2	12	∩ x 6
3-9	12	12!
10	6	∩ x 6 + ●

## OREJAS



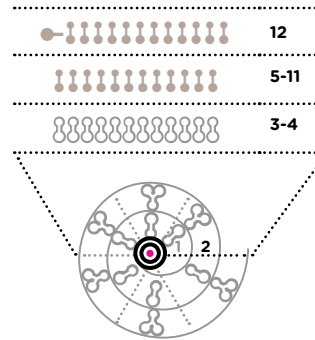
### © PATAS X 4

○ 01

● 38

VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	◎ 6!
2	12	Υ x 6
3-4	12	12!
5-11	12	12!
12	12	12! + ●

### PATAS

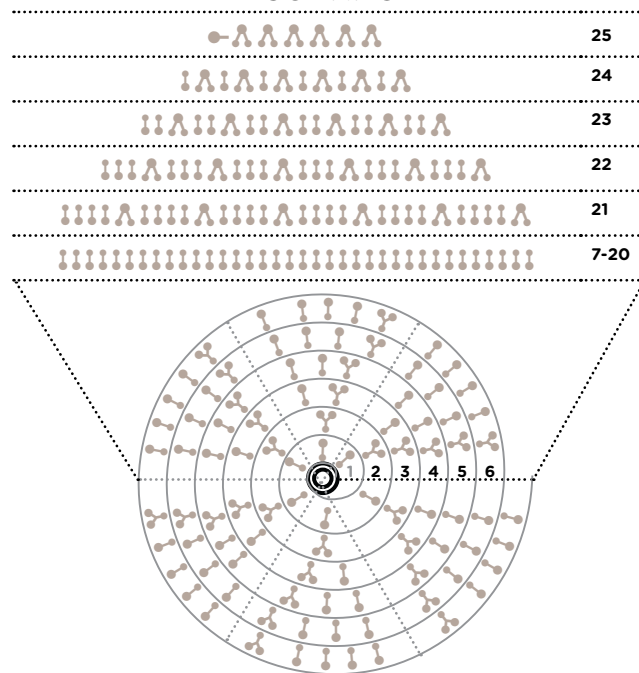


### Ⓣ CUERPO

● 38

VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	◎ 6!
2	12	Υ x 6
3	18	(Υ + ! ) x 6
4	24	(Υ + 2 ! ) x 6
5	30	(Υ + 3 ! ) x 6
6	36	(Υ + 4 ! ) x 6
7-20	36	36!
21	30	(Λ + 4 ! ) x 6
22	24	(Λ + 3 ! ) x 6
23	18	(Λ + 2 ! ) x 6
24	12	(Λ + ! ) x 6
25	6	(Λ x 6) + ●

### CUERPO

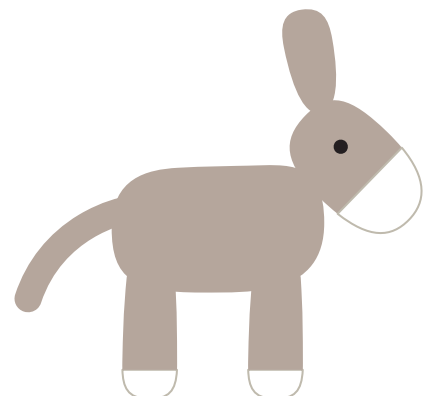
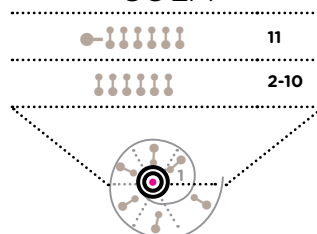


### Ⓣ COLA

● 38

VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	◎ 6!
2-10	6	6!
11	6	6! + ●

### COLA

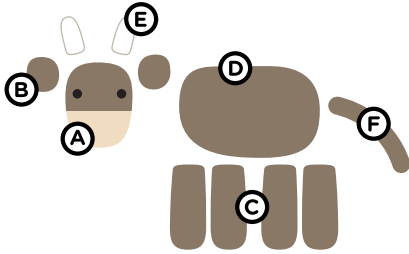




# BUEY

## PASO A PASO

Comienza siempre con un anillo mágico de 6 puntos. Puedes hacerlo con la combinación de colores que más te guste.



1. Antes de acabar de hacer la cabeza, coloca los ojos negros en la cara del buey.
2. Termina de rellenar la cabeza y ciérrala.
3. Rellena las patas y el cuerpo.
4. Cose la cabeza sobre el cuerpo.
5. Cose los cuernos alineados a los ojos.
6. Cose las orejas a los lados de los cuernos.
7. Cose las 4 patas en la parte inferior del buey.
8. Cose la colita en la parte de atrás del lomo.

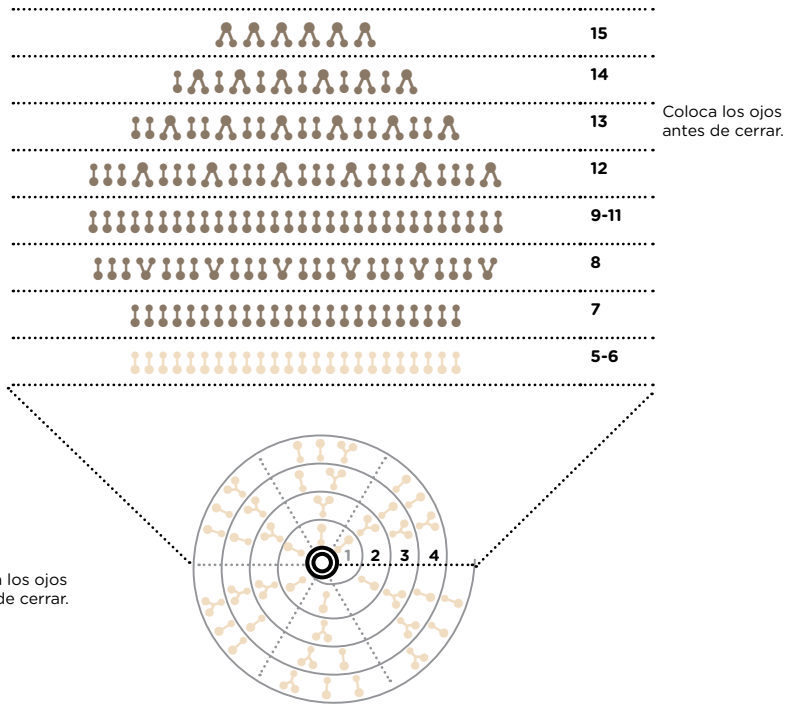
## Ⓐ CABEZA

● 81

● 46

VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	⊙ 6!
2	12	∩ x 6
3	18	(∩ + 1!) x 6
4	24	(∩ + 2!) x 6
5-6	24	24!
7	24	24!
8	30	(∩ + 3!) x 6
9-11	30	30!
12	24	(∩ + 3!) x 6
13	18	(∩ + 2!) x 6
14	12	(∩ + 1!) x 6
15	6	(∩ x 6) + ●-

## CABEZA

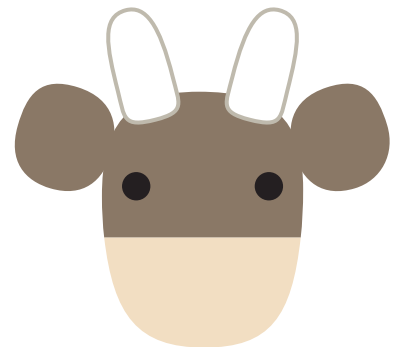
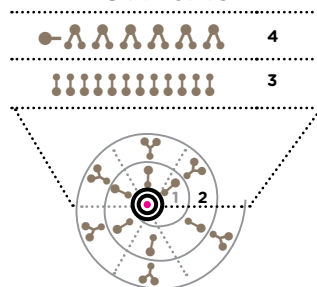


## Ⓑ OREJAS X 2

● 46

VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	⊙ 6!
2	12	∩ x 6
3	12	12!
4	6	(∩ x 6) + ●-

## OREJAS

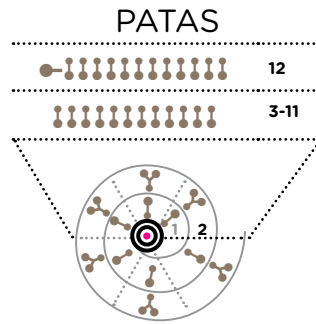




## © PATAS X 4

● 46

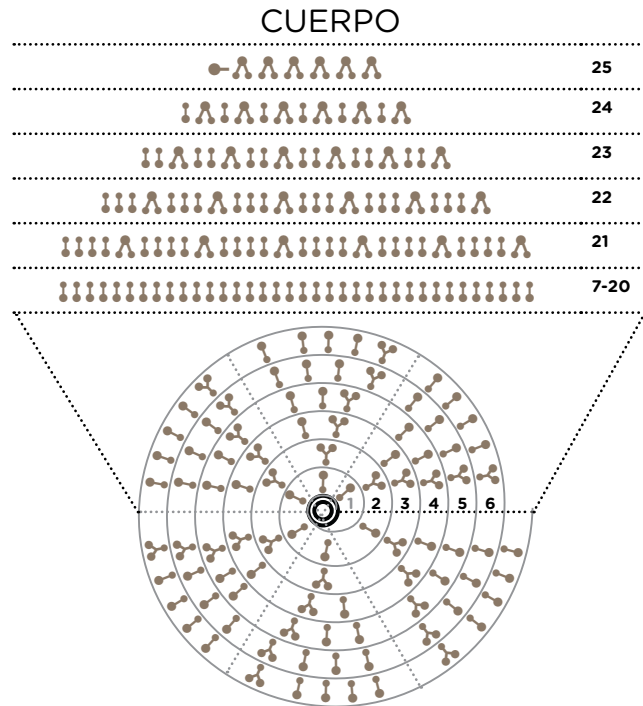
VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	◎ 6!
2	12	Υ x 6
3-11	12	12!
12	12	12! + ●



## © CUERPO

● 46

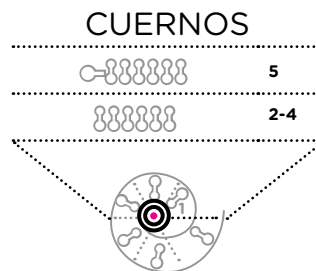
VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	◎ 6!
2	12	Υ x 6
3	18	(Υ + ! ) x 6
4	24	(Υ + 2 ! ) x 6
5	30	(Υ + 3 ! ) x 6
6	36	(Υ + 4 ! ) x 6
7-20	36	36!
21	30	(Λ + 4 ! ) x 6
22	24	(Λ + 3 ! ) x 6
23	18	(Λ + 2 ! ) x 6
24	12	(Λ + ! ) x 6
25	6	(Λ x 6) + ●



## © CUERNOS X 2

○ 01

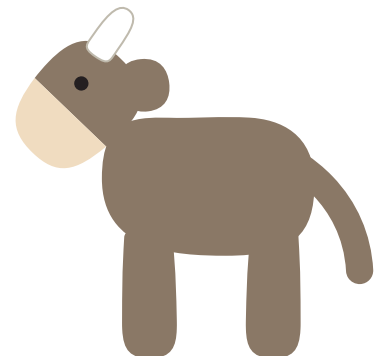
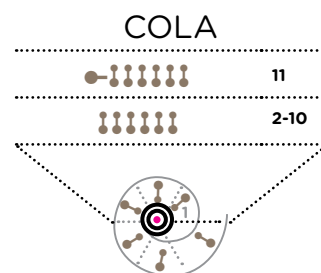
VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	◎ 6!
2-4	6	6!
5	6	6! + ●



## © COLA

● 46

VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	◎ 6!
2-10	6	6!
11	6	6! + ●

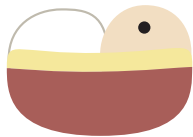
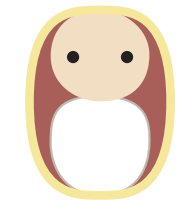
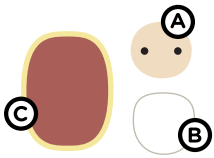


# JESÚS

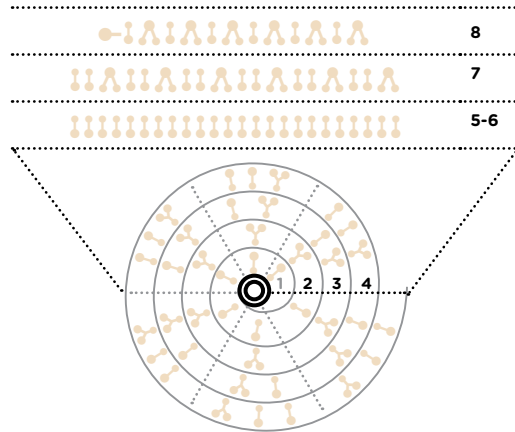
## PASO A PASO

Comienza siempre con un anillo mágico de 6 puntos. Puedes hacerlo con la combinación de colores que más te guste.

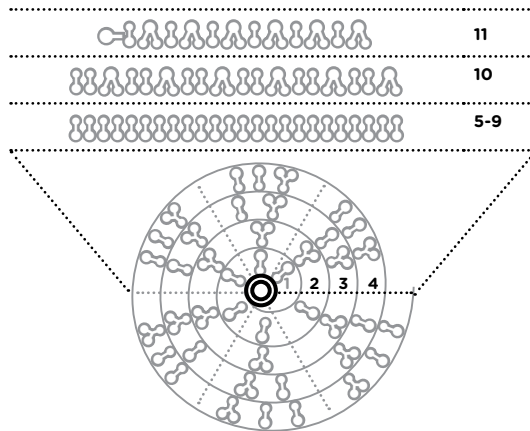
1. Antes de acabar de hacer la cabeza, coloca los ojos en la cara del bebé.
2. Termina de rellenar la cabeza y el cuerpo.
3. Cose la cabeza al cuerpo por el cuello.
4. Has la cuna siguiendo el patrón. En vez de comenzar por un anillo mágico, debes comenzar con una cadeneta de 10 punto y trabajar en redondo.
5. Coloca a Jesús en su cesta en Nochebuena.



### CABEZA



### CUERPO



### (A) CABEZA

● 81

VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	⊙ 6!
2	12	∇ x 6
3	18	(∇ + ! ) x 6
4	24	(∇ + 2! ) x 6
5-6	24	24!
7	18	(∧ + 2! ) x 6
8	12	(∧ + ! ) x 6 + ●

### (B) CUERPO

○ 01

VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	6	⊙ 6!
2	12	∇ x 6
3	18	(∇ + ! ) x 6
4	24	(∇ + 2! ) x 6
5-9	24	24!
10	18	(∧ + 2! ) x 6
11	12	(∧ + ! ) x 6 + ●

### (A) CUNA

● 41

● 43

VUELTA	PUNTOS	FÓRMULA
1	10	10 = + 0
2	24	(10 + ∇) x 2
3	32	(∇ + 10!) + (∇ + 2!) x 2
4	36	(∇ + 10!) + (∇ + 4!) x 2
5	40	(∇ + 10!) + (∇ + 6!) x 2
6	44	(∇ + 10!) + (∇ + 8!) x 2
7	48	(∇ + 10!) + (∇ + 10!) x 2
8-9	48	48!
10	48	48!
11	48	48! + ●

### CUNA

