

Aladin et la Lampe Merveilleuse



Côtes du bas : en ocre.

Devant du pull : après avoir tricoté les côtes en ocre, suivre la grille ci-contre pour tricoter le motif d'Aladin et du Génie. Attention : pour les rangs envers, suivre la grille de gauche à droite, pour les rangs endroit de droite à gauche. Les côtes du haut sont tricotées en gris foncé.

Dos du pull : après avoir tricoté les côtes du bas en ocre, faire tout le dos en gris foncé, y compris les côtes du haut.

Manches : après avoir tricoté les côtes du bas en ocre, faire toute la manche en gris foncé, y compris les côtes du haut.

Bord d'encolure et bande de boutonnage : en gris foncé.

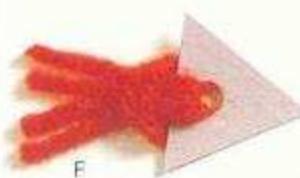
Ouverture de l'épaule gauche : en gris foncé (voir p 64, comment faire les boutonnières).

Finitions : avec le rouge vif, broder deux points de noeud pour les yeux du Génie (voir à droite). Coudre trois boutons en face des boutonnières.

Point de noeud :



En tenant le fil vers le bas à l'aide du pouce gauche, enrouler deux fois l'aiguille autour du fil. Puis tourner l'aiguille dans le sens de la flèche et la piquer près du point de départ. Tirer le fil sur l'envers.



A



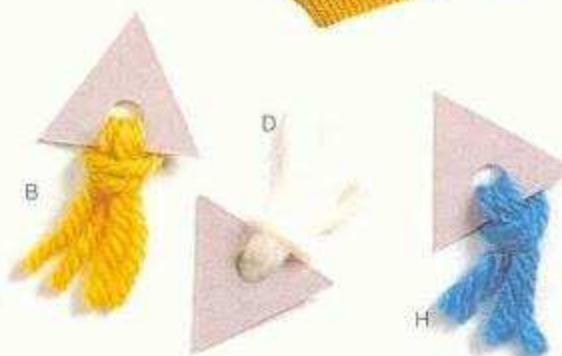
E



I



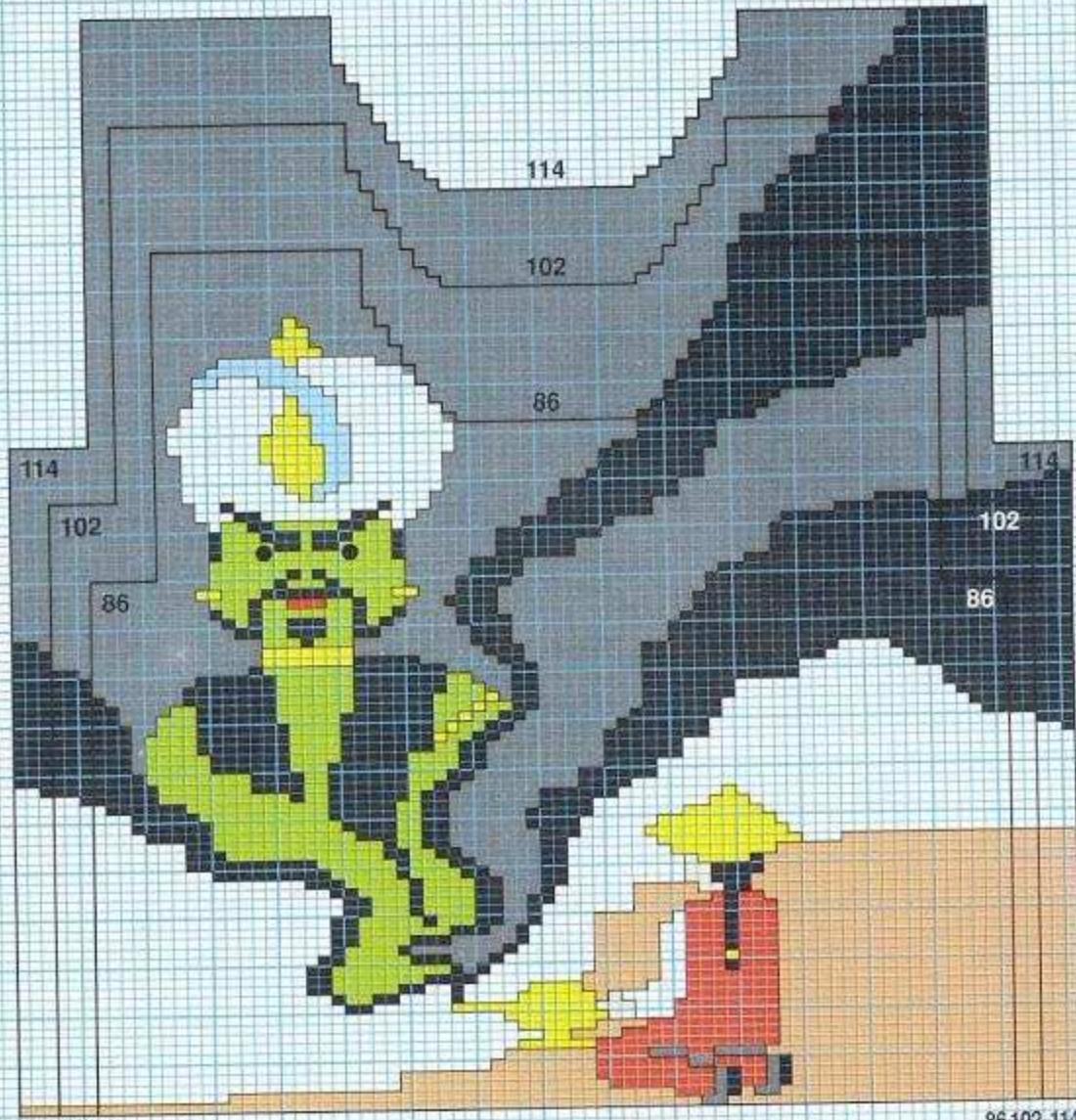
C



| Coloris | Nombre de pelotes de 50 g par taille. | | |
|--------------|---------------------------------------|------|-------|
| | 86 | 102 | 114 |
| A Gris foncé | ••• | •••• | ••••• |
| B Ocre | • | • | • |
| C Noir | • | • | • |
| D Blanc | • | • | • |
| E Vert anis | • | • | • |
| F Rouge vif | □ | □ | □ |
| G Jaune d'or | □ | □ | □ |
| H Bleu vif | ○ | ○ | ○ |
| I Rose pâle | ○ | ○ | ○ |

Légende : • = 1 pelote □ = petite quantité ○ = une aiguillée

« Soudain, il y eut un bruit assourdissant,
et Aladin vit apparaître un immense Génie vert,
qui lui proposa d'exaucer un vœu. »



114 102 86

86 102 114

A

D

G

B

E

H

C

F

I