

¡IDE RUSIA A BELÉN!



Gallimelmas e Imaginancias

MATERIALES

- 1 paquete de Amigurumi 100% cotton (S03)
- Aguja de ganchillo de 3,00 mm
- Aguja lanera
- 3 anillas de plástico
- Hilo de bordar en negro
- Relleno



S03

ABREVIATURAS

- x= Punto bajo
- = Punto enano
- v = Aumento: Hacer dos ptos. en un mismo pto.
- Λ = Disminución: De 2 ptos. seguidos hacer 1 pto.
- = Punto de cadeneta
- Hebra trasera = hacer el punto cogiendo sólo la hebra de detrás

SAN JOSÉ

CABEZA-CUERPO (X1):

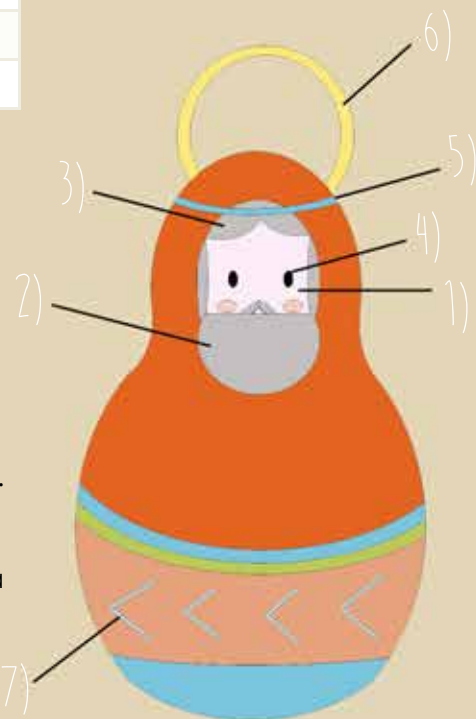
EMPEZAR CON NARANJA Y LUEGO TRABAJAR SEGÚN LOS CAMBIOS DE COLOR QUE SE INDICAN:

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x (Naranja)	6
1	V en cada punto	12
2	(x + V)* 6 veces	18
3	(2x + V)* 6 veces	24
4	(3x + V)* 6 veces	30
5	(4x + V)* 6 veces	36
6	(5x + V)* 7 veces	42
7-15	X en cada punto	42
16	(6x + V)* 6 veces	48
17	(7x + V)* 6 veces	54
18-22	X en cada punto	54
23	X en cada punto (Azul)	54
24	X en cada punto (Verde)	54
25-29	X en cada punto (Salmón)	54
30	(7x + Λ)* 6 veces	48
31	X en cada punto (Azul)	48
32	(6x + Λ)* 6 veces	42
33-34	X en cada punto	42
35	(5x + Λ)* 6 veces	36
36	En hebra trasera:(4x + Λ)* 6 veces	30
37	(3x + Λ)* 6 veces	24
38	(2x + Λ)* 6 veces	18
39	(x + Λ)* 6 veces	12
40	Λ en cada punto	6

RELLENAR, CERRAR Y CORTAR.

MONTAJE:

- 1) Coser la cara en la cabeza de manera que quede centrada.
- 2) Doblar la barba por la mitad y coser juntos los extremos. Coser a la mitad de la cara.
- 3) Bordar las patillas de la barba, el pelo y el bigote con gris.
- 4) Bordar los ojos y los coloretes.
- 5) Coser la cinta azul de cadenas a la frente, rodeando la cabeza.
- 6) Forrar una anilla de plástico con amarillo y coser por detrás de la cabeza.
- 7) Bordar < con aguamarina en la franja salmón del cuerpo.



CARA / BARBA (X2):

ESTAS DOS PIEZAS SE TEJEN IGUAL. LA CARA EN ROSA CLARO Y LA BARBA EN GRIS:

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x	6
1	V en cada punto	12
2	(x + V)* 6 veces	18
3	(2x + V)* 6 veces	24

● para unir

CORTAR Y DEJAR HEBRA LARGA PARA COSER DESPUÉS.

CINTA (X1):

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	40 O (Azul)	40

CERRAR Y DEJAR HEBRA LARGA PARA COSER DESPUÉS.

VIRGEN MARÍA

CABEZA-CUERPO (X1):

EMPEZAR CON FUCSIA Y LUEGO TRABAJAR SEGÚN LOS CAMBIOS DE COLOR QUE SE INDICAN:

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x (Fucsia)	6
1	V en cada punto	12
2	(x + V)* 6 veces	18
3	(2x + V)* 6 veces	24
4	(3x + v)* 6 veces	30
5	(4x + v)* 6 veces	36
6-13	X en cada punto	36
14	(5x + v)* 6 veces	42
15	(6x + v)* 6 veces	48
16-19	X en cada punto	48
20	X en cada punto (Gris)	48
21	X en cada punto (Amarillo)	48
22-24	X en cada punto (Rosa claro)	48
25	(6x + Λ)* 6 veces	42
26	X en cada punto	42
27	(5x + Λ)* 6 veces	36
28	X en cada punto	36
29	(4x + Λ)* 6 veces (Verde)	30
30	X en cada punto	30
31	En hebra trasera: (3x + Λ)* 6 veces	24
32	(2x + Λ)* 6 veces	18
33	(x + Λ)* 6 veces	12
34	Λ en cada punto	6

RELLENAR, CERRAR Y CORTAR.

MONTAJE:

- 1) Coser la cara en la cabeza de manera que quede centrada.
- 2) Bordar el pelo con camel.
- 3) Bordar los ojos y los coloretos.
- 4) Forrar una anilla de plástico con amarillo y coser por detrás de la cabeza.
- 5) Bordar con verde triángulos en la franja rosa claro del cuerpo.
- 6) Bordar con camel una línea a la base de los triángulos verdes.
- 7) Con fucsia hacer un pequeño lazo y coser a la base de la cara.

CARA (X1):

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x (Rosa claro)	6
1	V en cada punto	12
2	(x + V)* 6 veces	18

● para unir

CORTAR Y DEJAR HEBRA LARGA PARA COSER DESPUÉS.



BUEY

CABEZA-CUERPO (X1):

EMPEZAR CON CAMEL Y LUEGO TRABAJAR SEGÚN LOS CAMBIOS DE COLOR QUE SE INDICAN:

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x (Camel)	6
1	V en cada punto	12
2	(x + V)* 6 veces	18
3	(2x + V)* 6 veces	24
4	(3x + v)* 6 veces	30
5-11	X en cada punto	30
12	(4x + v)* 6 veces	36
13	(5x + v)* 6 veces	42
14-17	X en cada punto	42
18	X en cada punto (Amarillo)	42
19-20	X en cada punto (Aguamarina)	42
21	(5x + Λ)* 6 veces	36
22	X en cada punto (Amarillo)	36
23	(4x + Λ)* 6 veces (Camel)	30
24	X en cada punto	30
25	(3x + Λ)* 6 veces	24
26	En hebra trasera (2x + Λ)* 6 veces	18
27	(x + Λ)* 6 veces	12
28	Λ en cada punto	6

RELLENAR, CERRAR Y CORTAR.

ENTRECUERNOS (X1):

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	7 O (Camel)	7
1	X en cada punto + 1 O	6
2	X en cada punto	6

● para unir

CORTAR Y DEJAR HEBRA LARGA PARA COSER DESPUÉS

MONTAJE:

- 1) Enrollar el entrecuernos y coserlo en la parte de arriba de la cabeza.
- 2) Coser los cuernos a los extremos.
- 3) Coser las orejas a cada lado de la cabeza plegadas.
- 4) Coser el hocico a la cabeza.
- 5) Bordar los ojos y los coloretos.
- 6) Bordar con azul un zig-zag en la franja aguamarina del cuerpo.

HOCICO (X1):

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x (Rosa claro)	6
1	V en cada punto	12
2	X en cada punto	12
3	X en cada punto (Camel) ● para unir	12

CORTAR Y DEJAR HEBRA LARGA PARA COSER DESPUÉS

OREJAS (X2):

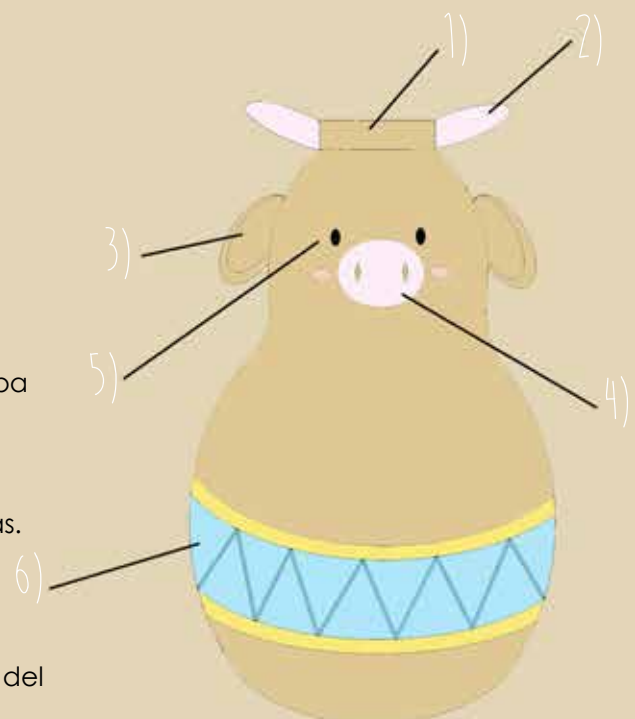
VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x (Camel)	6
1	V en cada punto ● para unir	12

CORTAR Y DEJAR HEBRA LARGA PARA COSER DESPUÉS

CUERNOS (X2):

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 4 x (Rosa claro)	4
1-2	x en cada punto ● para unir	4

CORTAR Y DEJAR HEBRA LARGA PARA COSER DESPUÉS



MULA

CABEZA-CUERPO (X1):

EMPEZAR CON GRIS Y LUEGO TRABAJAR SEGÚN LOS CAMBIOS DE COLOR QUE SE INDICAN:

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x (Gris)	6
1	V en cada punto	12
2	(x + V)* 6 veces	18
3	(2x + V)* 6 veces	24
4-9	X en cada punto	24
10	(3x + v)* 6 veces	30
11	(4x + v)* 6 veces	36
12-15	X en cada punto	36
16	X en cada punto (Aguamarina)	36
17	(4x + Λ)* 6 veces (Salmón)	30
18	X en cada punto	30
19	X en cada punto (Aguamarina)	30
20	(3x + Λ)* 6 veces (Gris)	24
21	X en cada punto	24
22	En hebra trasera (2x + Λ)* 6 veces	18
23	(x + Λ)* 6 veces	12
24	Λ en cada punto	6

RELLENAR, CERRAR Y CORTAR.

HOCICO (X1):

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x (Rosa claro)	6
1	V en cada punto	12
2	X en cada punto	12
3	(4x + Λ)* 2 veces ● para unir	10

CORTAR Y DEJAR HEBRA LARGA PARA COSER DESPUÉS

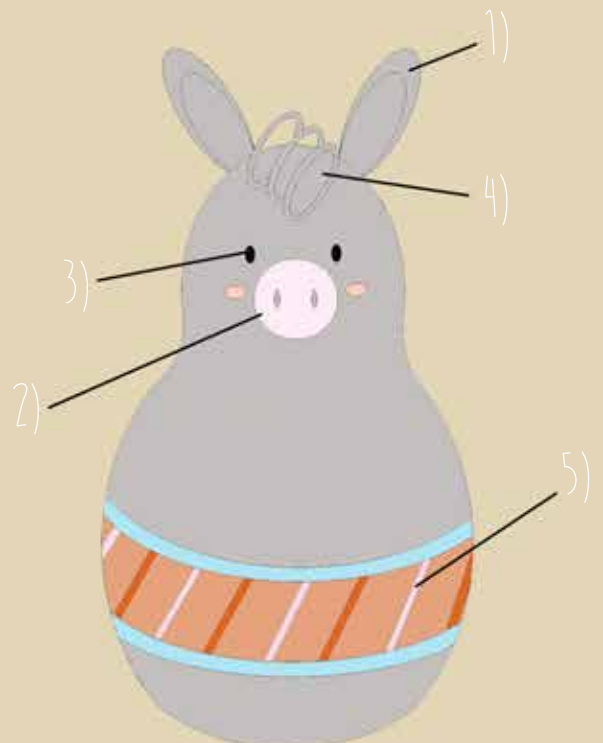
OREJAS (X2):

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x (Gris)	6
1	V en cada punto ● para unir	12

CORTAR Y DEJAR HEBRA LARGA PARA COSER DESPUÉS

MONTAJE:

- 1) Coser las orejas plegadas a la cabeza.
- 2) Coser el hocico a la cabeza.
- 3) Bordar los ojos y los coloretos.
- 4) Hacer el pelo dando pespuntos flojos a modo de bucles con gris.
- 5) Bordar líneas oblicuas naranjas y rosas claras en la franja salmón del cuerpo.



NIÑO JESÚS

CABEZA-CUERPO (X1):

EMPEZAR CON AGUAMARINA Y LUEGO TRABAJAR SEGÚN LOS CAMBIOS DE COLOR QUE SE INDICAN:

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x (Aguamarina)	6
1	V en cada punto	12
2	(x + V)* 6 veces	18
3-7	X en cada punto	18
8	(2 x + v)* 6 veces	24
9	(3 x + v)* 6 veces	30
10-11	X en cada punto	30
12	X en cada punto (Salmón)	30
13	X en cada punto (Gris)	30
14	(3 x + Λ)* 6 veces (Amarillo)	24
15-16	X en cada punto (Aguamarina)	24
17	(2 x + Λ)* 6 veces	18
18	X en cada punto	18
19	En hebra trasera: (x + Λ)* 6 veces	12
20	Λ en cada punto	6

RELLENAR, CERRAR Y CORTAR.

CARA (X1):

VUELTAS	PUNTOS A REALIZAR	PUNTOS TOTALES
Inicio	Anillo mágico con 6 x (Rosa claro)	6
1	V en cada punto ● para unir	12

CORTAR Y DEJAR HEBRA LARGA PARA COSER DESPUÉS

MONTAJE

- 1) Coser la cara a la cabeza de manera centrada.
- 2) Bordar el pelo, los ojos y los coloretes.
- 3) Forrar una anilla con amarillo y coserla por detrás de la cabeza.



made with

Katia