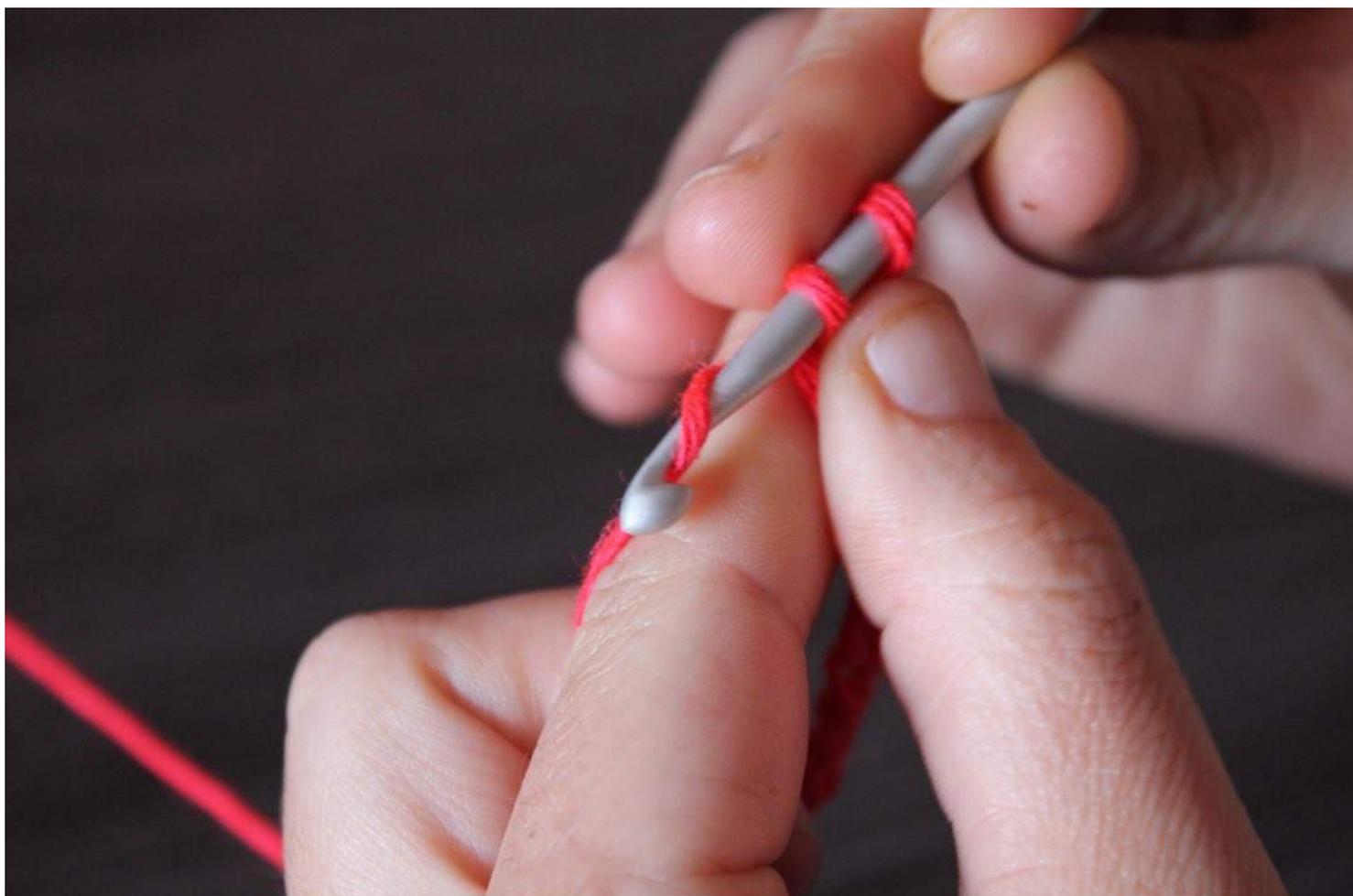


SUPER GUÍA PARA TEJER AMIGURUMIS

PatronesAmigurumi.Org

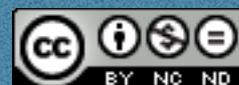


Todo lo que necesitas saber para a tejer amigurumis desde cero



Una guía gratuita de patronesamigurumi.org.

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons.



SUMARIO

1.- INTRODUCCIÓN: TEJER AMIGURUMIS ES FÁCIL SI SABES COMO.....	3
2.- MATERIALES Y ACCESORIOS NECESARIOS.....	4
3.- PUNTOS BÁSICOS PARA TEJER AMIGURUMIS.....	5
4.- COMO LEER PATRONES AMIGURUMI.....	9
5.- COMO CAMBIAR DE COLOR DURANTE EL TEJIDO.....	10
6.- COMO TEJER DIFERENTES FORMAS DE CABEZAS AMIGURUMI.....	11
7.- COMO TEJER DIFERENTES FORMAS DE CUERPOS AMIGURUMI.....	21
8.- COMO TEJER DIFERENTES FORMAS DE BRAZOS Y MANOS AMIGURUMI.....	28
9.- COMO TEJER DIFERENTES FORMAS DE PIERNAS Y PIES AMIGURUMI.....	36
10.- COMO TEJER OJOS, OREJAS Y COLAS AMIGURUMI.....	51
11.- CASO PRÁCTICO: PATRÓN MUÑECA BASE.....	67
12.- CASO PRÁCTICO II: PATRONES DE ROPA PARA NUESTRA MUÑECA.....	72



1.- INTRODUCCIÓN: TEJER AMIGURUMIS ES FÁCIL SI SABES COMO

Amigurumi es el arte de tejer pequeños juguetes de ganchillo. El amigurumi, cuyo nombre significa "juguete crochet", se originó en Japón, pero la locura ha llegado hoy en día a casi todos los hogares del mundo.

Hay modelos amigurumi para todos los gustos y colores. Los de animales son los más populares, pero también hay un montón de diseños amigurumi de muñecas, artículos para el hogar, alimentos, personajes famosos, medios de transporte, objetos,... Casi cualquier cosa que puedas imaginar se puede convertir en amigurumi.



Para comenzar a tejer nuestros amigurumis lo único que necesitaremos es una aguja de ganchillo, un poco de lana y algo de paciencia.

Existen varias formas de empezar a tejer nuestros amigurumis, pero las más usadas sin duda son el **círculo o anillo mágico** y la **cadenaeta**. Una vez iniciado el tejido, los puntos se trabajan en espiral, sin unirse al final de cada vuelta, creando un tejido muy apretado que posteriormente rellenaremos con fibra de relleno.

Los amigurumis se hacen generalmente por partes, es decir, el cuerpo, la cabeza, las extremidades, las orejas, la cola,... y luego se rellena y se cosen las diferentes partes para hacer un muñeco o un animal completo.

Para empezar ha tejer nuestros propios amigurumis lo primero que deberemos hacer es aprender los puntos básicos. Pero antes veamos los materiales que vamos a necesitar.



2.- MATERIALES Y ACCESORIOS NECESARIOS.

LANA O HILO

La lana para tejer amigurumis no debe de ser ni demasiado fina, ni demasiado gruesa. 3-4 mm de grosor está bien.

50% Acrílico 50% Algodón es una buena elección. Se puede adquirir en cualquier mercería o tienda online.



AGUJA CROCHET

Las agujas de crochet se clasifican en función de su grosor, siendo las más habituales para tejer amigurumis las de 2 a 3 mm.



OJOS DE SEGURIDAD

Los ojos de seguridad son unas piezas de plástico que se colocan en el tejido a modo de clic y que simulan los ojos del muñeco.

Se denominan "de seguridad" porque llevan una arandela (que se queda por dentro del tejido) que, al hacer clic, ya no hay manera de soltarla. Muy importante para la seguridad de los niños pequeños.



También existen en el mercado narices y morros de seguridad.

RELLENO

Hay muchas formas de rellenar los amigurumis, pero lo más habitual es utilizar guata o relleno sintético. Por ejemplo, el relleno que llevan las almohadas o algunos cojines nos puede servir también.



3.- PUNTOS BÁSICOS PARA TEJER AMIGURUMIS.

PUNTO CADENA / CADENETA



cad



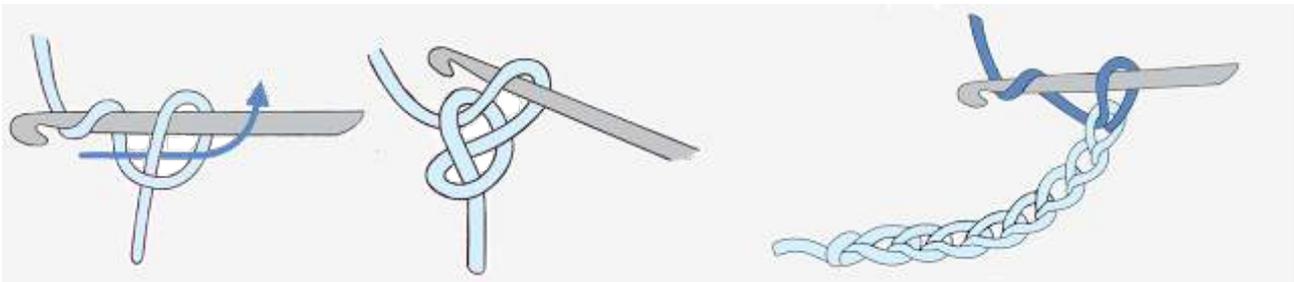
chain
(ch)



chain
(ch)

La **cadena** o **punto cadena** es el punto base de todo tejido y es lo primero que deberemos aprender para empezar a tejer nuestros amigurumis.

El punto cadena se empieza con un nudo corredizo y se va tejiendo cadenas hasta alcanzar el largo deseado. Es recomendable tejerla con una aguja un número mayor de la que vamos a usar para el tejido, así nos quedará más suelta cuando trabajemos.



[Puedes ver un ejemplo en vídeo aquí.](#)

ANILLO / CÍRCULO MÁGICO



x pb en un
anillo mágico



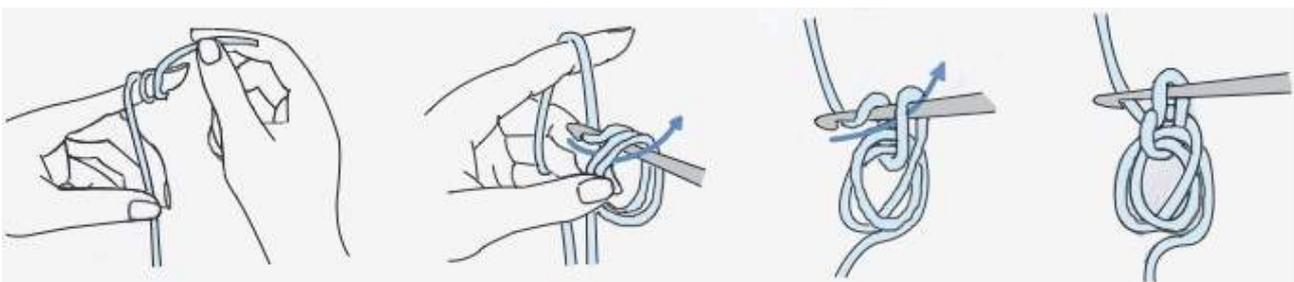
magic
ring



わ

El **anillo** o **círculo mágico**, más que un punto, es la técnica con la que se comienzan la mayoría de los amigurumis.

Para realizarlo debemos sujetar la lana y envolverla alrededor del dedo izquierdo. Luego trabajamos puntos bajos alrededor del anillo y una vez tenemos el número de puntos deseado tiramos del cabo libre para cerrar el círculo y apretar el anillo.



[Puedes ver un ejemplo en vídeo aquí.](#)

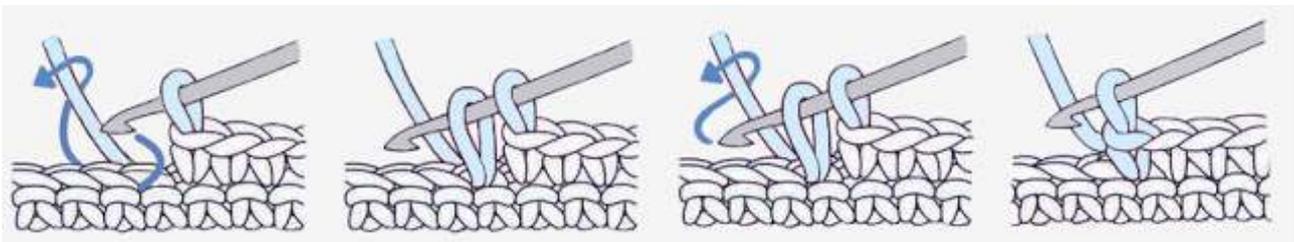
PUNTO BAJO / MEDIO PUNTO



Single
Crochet (sc)

El **punto bajo**, también llamado **medio punto**, es uno de los puntos básicos del ganchillo y uno de los más utilizados en la mayoría de patrones para hacer amigurumis.

Para tejer un punto bajo insertaremos la aguja en el siguiente agujero que quede en el punto de la vuelta anterior, cogemos hebra y la sacamos a través del agujero. Nos quedarán 2 puntos en la aguja, por lo que para terminar cogemos de nuevo hebra y la pasamos a través de los dos puntos, soltamos esos puntos y nos quedamos con uno solo formado con el hilo que hemos cogido de la hebra.



[Puedes ver un ejemplo en vídeo aquí.](#)

PUNTO ALTO / PUNTO VARETA



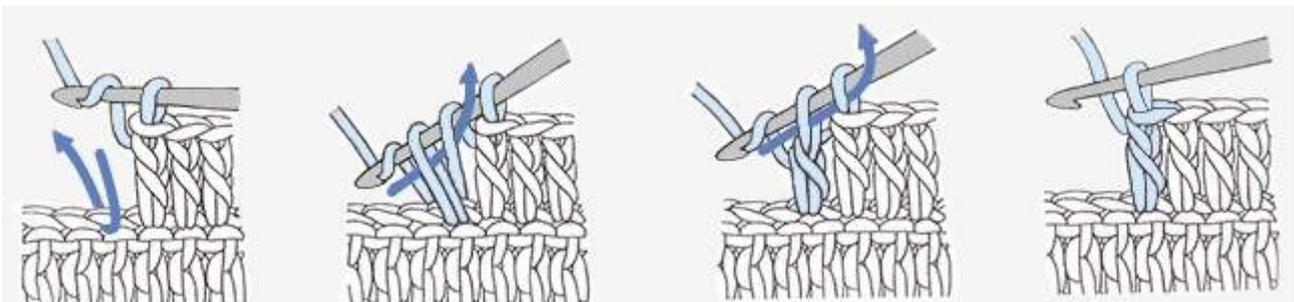
Punto alto / Punto vareta
(pa)



Double crochet
(dc)

El **punto alto** o **punto vareta** alcanza aproximadamente el doble de altura que el punto bajo.

Para realizarlo cogemos hebra e introducimos la aguja en el punto base. Volvemos a coger hebra y la pasamos por los dos primeros bucles. Seguidamente volvemos a coger hebra y la pasamos por los dos bucles que nos quedan.



[Puedes ver un ejemplo en vídeo aquí.](#)

PUNTO MEDIO ALTO / MEDIA VARETA

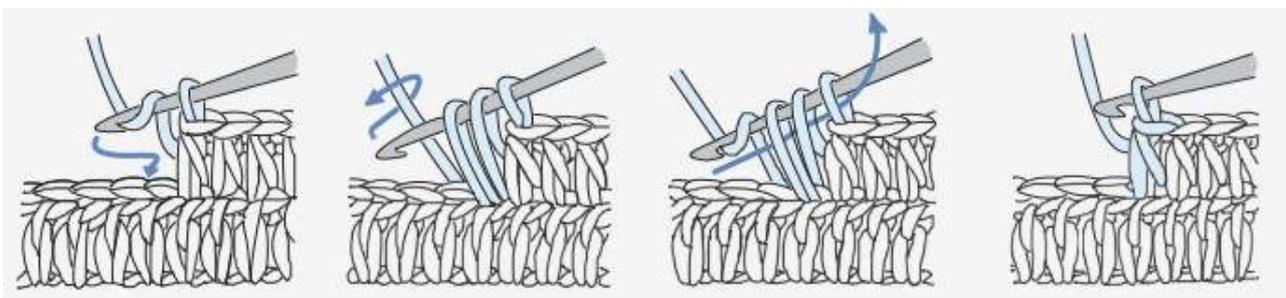


 Punto medio alto
(pma/mpa/media vareta)

 Half double crochet
(hdc)

El **punto medio alto** o **media vareta**, también llamado **medio punto alto**, es otro de los puntos básicos que nos encontraremos a menudo en los patrones.

Para realizarlo cogemos hebra sobre el ganchillo y pasamos la aguja por el punto base. Se coge hebra de nuevo y la sacamos por el punto base, en este momento tendremos tres bucles en la aguja de ganchillo. Volvemos a coger hebra y la pasamos por los tres bucles que hay en la aguja.



[Puedes ver un ejemplo en vídeo aquí.](#)

PUNTO RASO / PUNTO ENANO

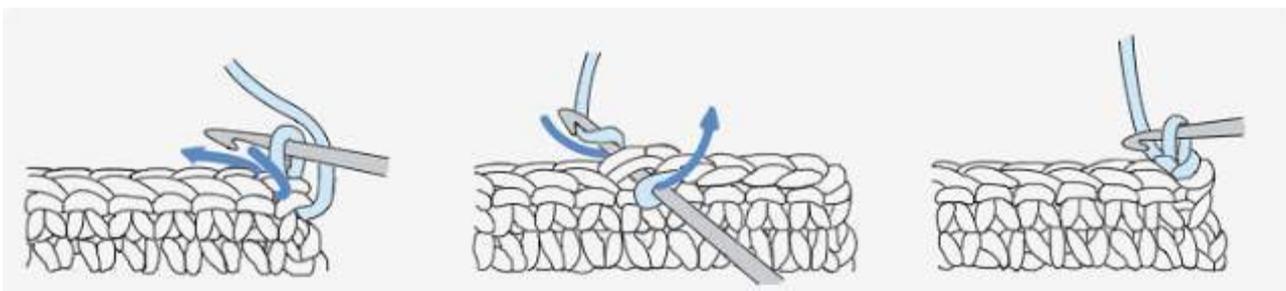


 Punto raso / enano / falso /
bajísimo / corrido

 Slip Stitch
(sl st)

El **punto raso** o **punto enano**, también conocido como **punto bajísimo**, **punto falso** o **punto corrido**, se usa para rematar los tejidos y reforzar bordes. También se puede utilizar para unir partes de los trabajos.

Para realizarlo se introduce el ganchillo en el punto base, se toma hebra y se pasa a través de los dos puntos del ganchillo. De esta forma avanzaremos en el tejido sin crecer en altura.



[Puedes ver un ejemplo en vídeo aquí.](#)

AUMENTOS

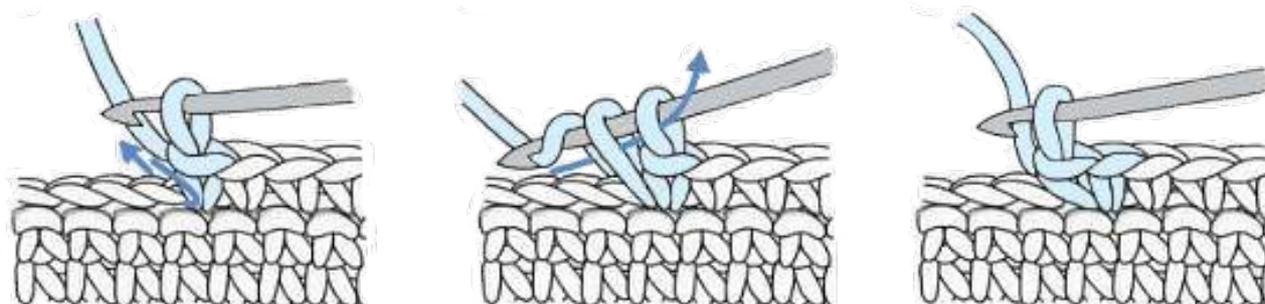


Hacer dos puntos bajos desde un punto bajo (aum)



Increase (inc)

Los **aumentos** se realizan tejiendo dos puntos en un mismo punto. Para ello, en el lugar donde queramos aumentar, tejeremos un punto y luego introduciremos la aguja en el mismo punto para formar el aumento.



[Puedes ver un ejemplo en vídeo aquí.](#)

DISMINUCIONES



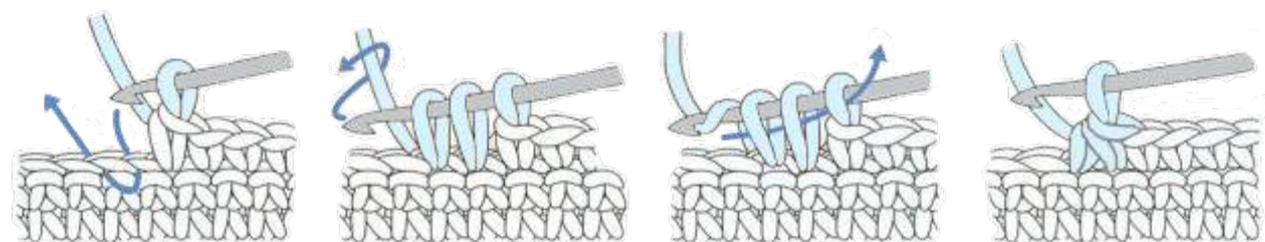
Hacer un punto bajo desde dos puntos bajos (dism)



Decrease (dec) / (2 tog)

Al contrario que los aumentos, las **disminuciones** se usan para ir cerrando el tejido cuando se trabaja en espiral.

Existen varias formas para hacer disminuciones. La más común es cerrar dos puntos juntos como si fueran uno. Esto se hace introduciendo la aguja por detrás en el primer punto de la hilera anterior. Luego la introducimos en el siguiente punto, cogemos hebra y cerramos. También podemos hacer disminuciones simplemente saltándonos el siguiente punto.



[Puedes ver un ejemplo en vídeo aquí.](#)

4.- COMO LEER PATRONES AMIGURUMI.

Casi todas las partes del amigurumi comienzan con un círculo mágico. A partir de ahí, se va tejiendo en espiral alrededor de ese círculo, generando una serie de vueltas.

Pues bien, los patrones nos indican los puntos que tenemos que hacer en cada vuelta.

Generalmente tendremos algo así:

Vuelta 1: Anillo mágico de 6 pb.



Colocaremos un marcador en vueltas en el primer punto para saber donde empieza la vuelta.

Una vez llegados a ese punto comenzará la...

Vuelta 2: "2 pb, 1 aum" repetir (8 pb)

Cuando hay una serie de puntos entre "" o entre ** y luego pone repetir, o x2, x3,... quiere decir que deberemos repetir esa secuencia de puntos hasta finalizar la vuelta, o el número de veces que nos diga.

En este caso tendremos que tejer 2 pb (uno en cada punto) y en el siguiente punto tendremos que hacer un aumento, es decir, 2 puntos en un mismo punto. Así tendríamos ya 3 puntos tejidos de la vuelta anterior, hasta completar los 6 pb del anillo mágico nos quedaría otra secuencia de 2 pb y 1 aum, con lo que completaríamos el anillo y tendríamos 8 pb en la 2ª vuelta.

Vuelta 3: "3 pb, 1 aum" repetir (10 pb)...

De esta forma, el tejido en espiral va ensanchándose, gracias a los aumentos, para crear la figura que estamos conformando. Debemos ir rellenando a medida que tejemos.

Llegará un punto, si se trata de una esfera como cabezas por ejemplo, en que comenzaremos a disminuir, y tendremos algo así:

Vuelta n: "3 pb, 1 dism" repetir (10 pb)...

Veamos ahora como cambiar de color durante el tejido.

5.- COMO CAMBIAR DE COLOR DURANTE EL TEJIDO.

Para cambiar de color durante el tejido no es necesario cortar el hilo. Se puede hacer sobre la marcha y cambiar tantas veces como se quiera en la misma vuelta.

El truco para no tener que ir haciendo nudos es empezar a tejer un punto con el color que se esté utilizando y, antes de cerrar, coger la hebra del otro color y atravesar los lazos sobre el ganchillo (del color anterior). Así, la lazada que tienes en la aguja es del nuevo color. Sigue tejiendo con el nuevo color.

[Puedes ver un ejemplo en vídeo aquí.](#)

Cuando trabajamos en espiral, como es el caso de casi todos los amigurumis, deberemos cambiar de color como te hemos indicado, en el punto que lo requiera y, al finalizar la vuelta, deberemos cerrar con un **punto raso** para que el cambio no se note.

[Puedes ver un ejemplo en vídeo aquí.](#)



6.- CÓMO TEJER DIFERENTES FORMAS DE CABEZAS AMIGURUMI.

MATERIALES

Lana de diferentes colores
Grosor de la lana: 3-4 mm
Aguja crochet adecuada para el grosor de la lana
Aguja coser lana.
Relleno sintético.

ABREVIATURAS

Pb: punto bajo.
Aum: aumentar/ aumento
Dism: disminuir/ disminución
Rellenar a medida que tejemos.

PRINCIPIOS BÁSICOS:

- Para tejer una forma redondeada vamos a empezar por un anillo de 8 pb o de 6 pb.
- Las primeras vueltas a las que llamaremos "Vueltas de Aumento" nos sirven para formar el ancho de la figura. Con ellas podemos elegir el tamaño de la cabeza.
- Las vueltas siguientes, en las que no cambiaremos el número de puntos, nos sirven para determinar el largo del círculo. Las llamaremos "Vueltas Fijas". Variando la cantidad de vueltas cambiamos la forma de la figura creando un círculo perfecto, uno más aplastado, alargado, etc.
- Las vueltas finales o "Vueltas de disminución" serán las mismas que las de aumento, pero a la inversa. Cierran la figura.
- Los hilos de las fotografías de las figuras nos marcan las diferentes vueltas.



CABEZA REDONDA

Vamos a probar a hacer un círculo perfecto comenzando con el Anillo de 8 pb:

1. Anillo de 8 pb.
2. Aum en todos los puntos (16).
3. "1 pb, aum", repetir hasta el final de la vuelta (24).
4. "2 pb, aum", repetir (32).
5. "3 pb, aum", repetir (40).
6. Al 15. 1 pb en cada punto (40).
16. "3 pb, disp", repetir (32).
17. "2 pb, disp", repetir (24).
18. "1 pb, disp", repetir (16).
19. Dism en todos los puntos (8).

Cerramos el hueco con la aguja lanera.

En este caso las vueltas fijas son el doble que las vueltas de aumento. Obtenemos así una cabeza redonda de 16 cm aproximadamente.



Vamos a probar empezando con el Anillo de 6 pb:

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. Al 10. 1 pb en cada punto (30).
11. "3 pb, dism", repetir (24).
12. "2 pb, dism", repetir (18).
13. "1 pb, dism", repetir (12).
14. Dism en todos los puntos (6).

Rematamos. Cerramos el hueco con la aguja lanera

En este caso las vueltas fijas son las mismas que las vueltas de aumento.



Obtenemos una cabeza redonda de 11 cm aproximadamente.

Para Aumentar el tamaño tenemos que jugar con las Vueltas de Aumento: (En lugar de 5 haremos 10)

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. "4 pb, aum", repetir (36).
7. "5 pb, aum", repetir (42).
8. "6 pb, aum", repetir (48).
9. "7 pb, aum", repetir (54).
10. "8 pb, aum", repetir (60).

Tejemos el mismo número de vueltas fijas:

11. Al 20. 1 pb en cada punto (60).

Y cerramos con las vueltas de disminución:

21. "8 pb, disp", repetir (54).
22. "7 pb, disp", repetir (48).
23. "6 pb, disp", repetir (42).
24. "5 pb, disp", repetir (36).
25. "4 pb, disp", repetir (30).
26. "3 pb, disp", repetir (24).
27. "2 pb, disp", repetir (18).
28. "1 pb, disp", repetir (12).
29. Disp en todos los puntos (6).

Rematamos y cerramos con la aguja lanera.

Obtenemos una cabeza redonda de unos 22 cm aproximadamente.



CABEZA ACHATADA O KAWAII

Para modificar el largo del círculo tenemos que jugar con las Vueltas fijas:

Empezando con un anillo de 8 pb. Si para formar un círculo perfecto el número de vueltas fijas debía de ser el doble que las Vueltas de aumento, si hacemos el mismo número que éstas nos quedará una figura más aplastada:

1. Anillo de 8 pb.
2. Aum en todos los puntos (16).
3. "1 pb, aum", repetir hasta el final de la vuelta (24).
4. "2 pb, aum", repetir (32).
5. "3 pb, aum", repetir (40).
6. Al 10. 1 pb en cada punto (40).
11. "3 pb, disp", repetir (32).
12. "2 pb, disp", repetir (24).
13. "1 pb, disp", repetir (16).

Rematamos.



Empezando con un anillo de 6 pb:

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. "4 pb, aum", repetir (36).
7. "5 pb, aum", repetir (42).
8. "6 pb, aum", repetir (48).
9. Al 13. 1 pb en cada punto (48).
14. "6 pb, dism", repetir (42).
15. "5 pb, dism", repetir (36).
16. "4 pb, dism", repetir (30).
17. "3 pb, dism", repetir (24).
18. "2 pb, dism", repetir (18).
19. "1 pb, dism", repetir (12).
20. Dism en todos los puntos (6).



CABEZA ALARGADA

Una vez que decidamos el tamaño con las Vueltas de Aumento, para aumentar el largo jugamos con las Vueltas fijas. Si al hacer pocas obteníamos una cabeza achatada, al hacer muchas obtenemos una cabeza alargada:

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. Al 15. 1 pb en cada punto (30).
16. "3 pb, dism", repetir (24).
17. "2 pb, dism", repetir (18).
18. "1 pb, dism", repetir (12).
19. Dism en todos los puntos (6).

Rematamos. Cerramos con la aguja lanera.

Obtenemos una cabeza alargada que podemos usar tanto en horizontal como en vertical.



Estas son las formas de cabeza básicas que utilizaremos como base para crear otras cabezas diferentes.

Vamos a probar utilizando la cabeza Kawaii o achatada a la que añadiremos unos...

COMPLEMENTOS

1. Anillo de 6 pb
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24)
5. Al 7. 1 pb en cada punto (24).

Rematamos. Rellenamos cuidadosamente y cosemos a la cabeza.

Obtendremos así la cabeza de un cerdito.



Si añadimos una **nariz negra**:

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12)
3. 1 pb en cada punto (12).

Rematamos.

Obtendremos la cabeza de un oso o la cabeza de un perro:



1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. Al 5. 1 pb en cada punto (12).

Tejemos dos y tendremos una **Cabeza de conejo**:



1. Anillo de 6 pb.
2. 1 pb en cada punto (6).
3. "1 pb, aum", repetir (9).
4. "2 pb, aum", repetir (12).
5. "3 pb, aum", repetir (15).
6. "4 pb, aum", repetir (18).
7. Al 10. 1 pb en cada punto (18).

Rematamos.



Obtenemos un hocico puntiagudo como el de la cabeza de un perro.

Jugando con las Vueltas de aumento, fijas y disminuciones podremos tejer muchas combinaciones diferentes que darán lugar a cabezas diversas como por ejemplo:

CABEZA EXTRATERRESTRE

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. "4 pb, aum", repetir (36).
7. Al 9. 1 pb en cada punto (36).
10. "5 pb, aum", repetir (42).
11. "6 pb, aum", repetir (48).
12. 1 pb en cada punto (48).
13. "4 pb, dism", repetir (40).
14. "3 pb, dism", repetir (32).
15. "2 pb, dism", repetir (24).
16. "1 pb, dism", repetir (16).
17. Al 20. 1 pb en cada punto (16).
21. Dism en todos los puntos (8).
22. Dism en todos los puntos (4).

Rematamos.



CABEZA DE VACA

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12)
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. Al 12. 1 pb en cada punto (30).
13. "3 pb, dism", repetir (24).
14. "2 pb, dism", repetir (18).
15. Al 19. 1 pb en cada punto (18).
20. "1 pb, dism", repetir (12).
21. Dism en todos los puntos (6).

Rematamos.



7.- CÓMO TEJER DIFERENTES FORMAS DE CUERPOS AMIGURUMI.

MATERIALES

Lana de diferentes colores
Grosor de la lana: 3-4 mm.
Aguja crochet adecuada para el grosor de la lana
Aguja coser lana.
Relleno sintético.

ABREVIATURAS

Pb: punto bajo.
Aum: aumentar/ aumento.
Dism: disminuir/ disminución.
Rellenar a medida que tejemos.

PRINCIPIOS BÁSICOS:

En esta ocasión pondremos en práctica lo aprendido en el **tutorial para crear cabezas** aplicándolo en la creación de diversas figuras que podemos utilizar como cuerpos de nuestros amigurumis:

- Empezaremos por un anillo de 6 pb.
- Recordemos los 3 tipos de Vueltas:
 - **“Vueltas de Aumento”** nos sirven para formar el ancho de la figura. Con ellas podemos elegir el tamaño del cuerpo.
 - **“Vueltas Fijas”**. Variando la cantidad de vueltas cambiamos la forma de la figura.
 - **“Vueltas de disminución”** Estrechan o Cierran la figura.
- **Número de puntos:** Para empezar a crear nuestras propias figuras debemos tener en cuenta el número de puntos resultante. El número de puntos está relacionado con el anillo de inicio y también con las vueltas. Vamos a explicarlo con un ejemplo:

Como hemos dicho, en nuestro tutorial utilizaremos como inicio un anillo de 6 pb. Nuestras 2 primeras vueltas serán:

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).

Ahora utilizaremos las vueltas de aumento:

3. “1 pb, aum” repetir hasta el final de la vuelta.

¿Qué supone esto?, que repetiremos la secuencia 6 veces, luego tendremos $(1+2) \times 6 = 18$ pb

4. “2 pb, aum”, repetir hasta el final de la vuelta. $(2+2) \times 6 = 24$ pb.

24. Al 30. 1 pb en cada punto (48).

¿Cómo disminuimos en la vuelta 31?

Sabemos que para obtener 48 puntos dividimos entre 6 = 8

Luego para obtener esos 48 puntos: $(6+2) \times 6$ lo que sería "6 pb, aum", repetir.

Para disminuir tendremos "6 pb, dism", y para calcular los puntos resultantes: $(6+1) \times 6 = 42$ pb.

Siguiendo estos principios básicos podremos tejer diferentes figuras que en esta ocasión podemos utilizar como cuerpos. Normalmente a la hora de tejer un cuerpo lo hacemos de abajo hacia arriba, es decir, terminamos en el cuello. Pero no siempre tiene que ser así. En nuestros ejemplos veréis como comenzaremos con el cuello (cuerpo de mujer, cuerpo delgado, cuerpo alargado) o terminaremos en él (cuerpo de muñeca, cuerpo gordo, cuerpo normal).

En numerosas ocasiones los cuerpos se forman a partir de la unión de las piernas, todo de una pieza.

CUERPO DE MUÑECA

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir hasta el final de la vuelta (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, qum", repetir (30).
6. "4 pb, aum", repetir (36).
7. "5 pb, aum", repetir (42).
8. "6 pb, aum", repetir (48).
9. "7 pb, aum", repetir (54).
10. "8 pb, aum", repetir (60).
11. Al 25. 1 pb en cada punto (60).
26. "8 pb, dism", repetir (54).
27. "7 pb, dism", repetir (48).
28. "6 pb, dism", repetir (42).
29. "5 pb, dism", repetir (36).
30. "4 pb, dism", repetir (30).
31. "3 pb, dism", repetir (24).



Rematamos.

CUERPO GORDO

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir hasta el final de la vuelta (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. "4 pb, aum", repetir (36).
7. "5 pb, aum", repetir (42).
8. "6 pb, aum", repetir (48).
9. "7 pb, aum", repetir (54).
10. "8 pb, aum", repetir (60).
11. Al 20. 1 pb en cada punto (60).

Necesitamos una barriga pronunciada así que vamos a disminuir a la mitad de los puntos.

21. Dism en todos los puntos (30).
22. Al 30. 1 pb en todos los puntos (30).
31. "3 pb, dism", repetir (24).
32. "2 pb, dism", repetir (18).

Rematamos.



CUERPO RECHONCHO

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. Al 9. 1 pb en cada punto (30).

Tras tejer el cuello, necesitamos una pequeña barriguita:

10. "4 pb, aum", repetir (36).
11. Y 12. 1 pb en cada punto (36).
13. "5 pb, aum", repetir (42).
14. Y 15. 1 pb en cada punto (42).
16. "5 pb, dism", repetir (36).
17. Y 18. 1 pb en cada punto (36).

Reducimos hasta cerrar

19. "4 pb, dism", repetir (30).
20. "3 pb, dism", repetir (24).
21. "2 pb, dism", repetir (18).
22. "1 pb, dism", repetir (12).
23. Dism en todos los puntos (6).

Rematamos.



CUERPO DELGADO

Empezamos por el cuello y mantenemos sin variar en la parte del pecho

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. Al 6. 1 pb en cada punto (18).

Aumentamos en la zona de la barriga y la cadera:

7. "2 pb, aum", repetir (24).
8. Al 16. 1 pb en cada punto (24).
17. "3 pb, aum", repetir (30).
18. Al 26. 1 pb en cada punto (30).
27. "4 pb, aum", repetir (36).
28. "5 pb, aum", repetir (42).
29. "6 pb, aum", repetir (48).
30. 1 pb en cada punto (48).
31. "6 pb, disp", repetir (42).
32. "5 pb, disp", repetir (36).
33. "4 pb, disp", repetir (30).
34. "3 pb, disp", repetir (24).
35. "2 pb, disp", repetir (18).
36. "1 pb, disp", repetir (12).
37. Disp en todos los puntos (6).

Rematamos.



CUERPO NORMAL

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. "4 pb, aum", repetir (36).
7. En la parte superior de las cadenas tejemos 1 pb en cada punto (36).
8. "4 pb, dism", repetir (30).
9. "3 pb, dism", repetir (24).
10. Al 20. 1 pb en cada punto (24).
21. "2 pb, dism", repetir (18).
22. Al 25. 1 pb en cada punto (18).

Rematamos.



Jugando con las vueltas y el número de puntos podemos hacer algo más elaborado como el busto de una mujer:

CUERPO DE MUJER

En este caso el cuello ha de ser delgado, por eso no aumentamos en todos los puntos en la vuelta 2.

1. Anillo de 6 pb.
2. "1 pb, aum", repetir (9).
3. Al 5. 1 pb en cada punto (9).
6. "2 pb, aum", repetir (12).
7. "1 pb, aum", repetir (18).
8. Y 9. 1 pb en cada punto (18).
10. "2 pb, aum", repetir (24).
11. "3 pb, aum", repetir (30).
12. Al 15. 1 pb en cada punto (30).

Tejemos el pecho

16. 10 aum, 20 pb (40).
17. 1 pb en cada punto (40).
18. 10 dism, 20 pb (30).
19. 1 pb en cada punto (30).

Reducimos formando la cintura

20. "3 pb, dism", repetir (24).
21. 1 pb en cada punto (24).
22. "4 pb, dism", repetir (20).



8.- CÓMO TEJER DIFERENTES FORMAS DE BRAZOS Y MANOS AMIGURUMI.

MATERIALES

Lana de diferentes colores
Grosor de la lana: 3-4 mm.
Aguja crochet adecuada para el grosor de la lana
Aguja coser lana.
Relleno sintético.

ABREVIATURAS

Pb: punto bajo.
Aum: aumentar/ aumento
Dism: disminuir/ disminución
Rellenar a medida que tejemos.

En esta ocasión vamos a tejer varios modelos de manos y brazos, sin olvidar los principios básicos que hemos utilizado en los tutoriales anteriores.

La figura básica y también la más sencilla es la mano redonda, a partir de la cual tejemos la mano manopla (redonda y plana), la mano sencilla acabada en plano, las zarpas, el brazo recto tubular y el brazo en canuto.

Un poco más complejos son el **brazo musculoso** y el **brazo delgado** con la **mano fina**.

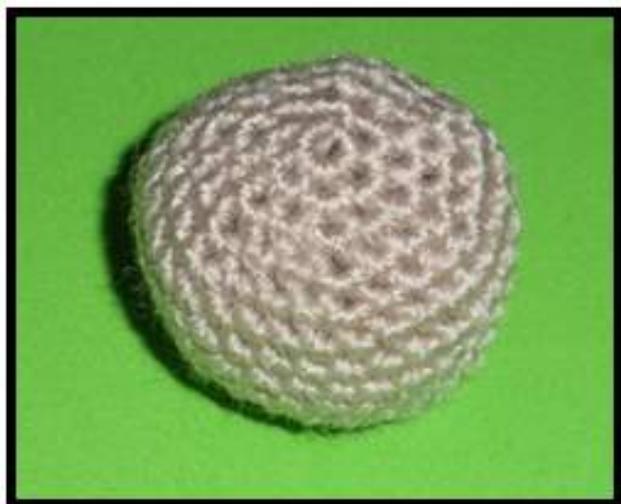
Para finalizar nos centraremos en las **manos humanas**, con dedos, de tamaño pequeño y grande.

MANO MANOPLA

1. Anillo de 6 pb.
 2. Aum en todos los puntos (12).
 3. "1 pb, aum", repetir hasta el final de la vuelta (18).
 4. "2 pb, aum", repetir (24).
 5. "3 pb, aum", repetir (30).
 6. Al 10. 1 pb en cada punto (30).
 11. "3 pb, disp", repetir (24).
 12. "2 pb, disp", repetir (18).
- Rematamos.



Obtenemos así una **MANO REDONDA**, si la rellenamos, o una **MANO PLANA**, si la dejamos sin rellenar.



Para tejer la manopla debemos añadir un Dedo Pulgar:

1. Anillo de 8 pb.
2. Al 5. 1 pb en cada punto (8).



Dependiendo de si la rellenos o no tendremos una **MANOPLA REDONDA** o una **MANOPLA PLANA**.



MANO SENCILLA (Acabada en plano)

La base seguirá siendo la mano redonda:

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir hasta el final de la vuelta (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).

Para que nos quede acabada en plano, en lugar de en redondo:

6. Tejemos en la parte superior de las cadenas 1 pb en cada punto (30).
 7. Al 10. 1 pb en cada punto (30).
- Rematamos.



ZARPAS

A la mano redonda añadimos 3 zarpas:

1. Anillo de 8 pb.
 2. Y 3. 1 pb en cada punto (8).
- Rematamos y cosemos a la mano.



BRAZO RECTO TUBULAR

Partimos de una mano redonda, esta vez más estrecha.

Para ello en lugar de tejer 5 Vueltas de Aumento (aquellas que nos sirven para formar el ancho de la figura), haremos 3:

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).

Como se trata de un brazo recto jugaremos con las Vueltas Fijas para determinar el largo (cuantas más vueltas fijas más largo será el brazo):

4. Al 15. 1 pb en cada punto (18).

Al ser un brazo recto tiene la cualidad de ser reversible, es decir, podemos coser la zona de la mano como si fuese un hombro, y dejar la zona abierta para añadir la mano que más nos guste.



BRAZO EN CANUTO

En esta ocasión se trata de estrechar el brazo al llegar a la zona del hombro. Entrarán en juego las Vueltas de Disminución:

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12)
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. Y 5. 1 pb en cada punto (18)
6. "1 pb, disp", repetir (12).
7. "1 pb, disp", repetir (8).
8. Al 12. 1 pb en cada punto (8).



BRAZO MUSCULOSO

En esta ocasión, para tejer el brazo, en lugar de comenzar por la mano, empezaremos a tejer por el hombro. De esta manera, al llegar a la altura de la mano podremos añadir cualquier tipo de mano o rematarlo con una mano de una sola pieza como haremos en esta ocasión.

En rojo

1. Anillo de 4 pb.
2. Aum en todos los puntos (8).
3. "1 pb, aum", repetir (12).
4. "2 pb, aum", repetir (16).
5. 1 pb en cada punto (16).
6. Cambiamos al color carne tejemos 1 pb en cada punto (16).
7. "3 pb, aum", repetir (20).
8. Al 10. 1 pb en cada punto (20).
11. "3 pb, disp", repetir (16).
12. "2 pb, disp" repetir (12).
13. Y 14. 1 pb en cada punto (12).
15. "2 pb, aum", repetir (16).
16. Al 20. 1 pb en cada punto (16).
21. "2 pb, disp", repetir (12).
22. Dism en todos los puntos (6).
23. Aum en todos los puntos (12).
24. "1 pb, aum", repetir (18).
25. "2 pb, aum", repetir (24).
26. Y 27. 1 pb en cada punto (24).
28. Dism en todos los puntos (12).
29. Dism en todos los puntos (6). Rematamos.



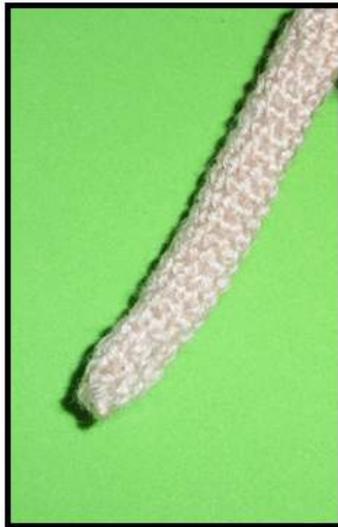
BRAZO DELGADO CON MANO FINA

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. Y 4. 1 pb en cada punto (12).
5. "1 pb, dism", repetir (8).
6. Al 22. 1 pb en cada punto (8).

Hacemos la mano:

23. 1 pb, 5 varetas, 2 pb (8).
24. Dism en todos los puntos (4).

Rematamos con un punto deslizado.



MANO HUMANA (PEQUEÑA)

Dedos (x4)

En marrón

1. Anillo de 4 pb.
 2. Al 5. 1 pb en cada punto (4).
- Rematar.

Tejemos los 4 dedos y dejamos el último sin rematar.



Empezamos con la Unión de los dedos:

1. Partimos del último dedo que dejamos sin rematar. Pasamos a otro dedo con 1 pb, hacemos otro pb y pasamos al siguiente dedo. De esta forma haremos 2 pb en cada dedo (el que sirve de unión y otro). Una vez que tengamos los 4 dedos unidos por uno de los lados giramos y repetimos los mismos pasos (2 pb en cada dedo). Tendremos así 16 pb.



Comenzamos a tejer en redondo

2. 1 pb en cada punto (16).
3. "2 pb, dism", repetir (12).
4. "1 pb, dism", repetir (8).

Continuamos tejiendo el **Brazo**:

5. Al 15. 1 pb en cada punto. (8)
Rematamos.

Dedo Pulgar:

1. Anillo de 6 pb.
2. Al 5. 1 pb en cada punto (6).
Rematamos.



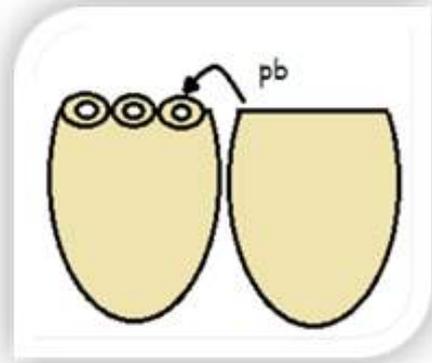
Cosemos a la mano, teniendo en cuenta según se trate de la mano derecha o la izquierda.

MANO HUMANA (GRANDE)

Dedos (x4)

En color carne

1. Anillo de 6 pb.
2. Al 5. 1 pb en cada punto (6).



Unión de los dedos:

Dejamos el último dedo sin rematar. Pasamos al segundo dedo con 1 pb y tejemos 2 pb más. Pasamos al tercer dedo de nuevo con 1 pb y tejemos 2 pb más. Para finalizar pasamos al último dedo con 1 pb y tejemos 5 pb más. Regresamos así tejiendo 3 pb en cada dedo.

1. En total serán 24 pb (4 dedos x 6 pb).
2. Y 3. 1 pb en cada punto (24).
4. "3 pb, aum", repetir (30).
5. 1 pb en cada punto (30).
6. "4 pb, aum", repetir (36).
7. 1 pb en cada punto (36).
8. Dism en todos los puntos (18).
9. 1 pb en cada punto (18).
10. "2 pb, aum", repetir (24).

Dedo Pulgar:

1. Anillo de 8 pb.
 2. Al 5. 1 pb en cada punto (8).
- Rematamos.

Cosemos a la mano, teniendo en cuenta según se trate de la mano derecha o la izquierda.



9.- CÓMO TEJER DIFERENTES FORMAS DE PIERNAS Y PIES AMIGURUMI.

MATERIALES

Lana de diferentes colores
Grosor de la lana: 3-4 mm
Aguja crochet adecuada para el grosor de la lana
Aguja coser lana
Relleno sintético

ABREVIATURAS

Pb: punto bajo
Aum: aumentar/ aumento
Dis: disminuir/ disminución

A través de este tutorial aprenderemos los principios básicos para tejer las piernas y los pies de nuestros amigurumis.

¿Pero por dónde empezamos?

En nuestros ejemplos podréis comprobar que siempre empezaremos tejiendo los pies. De esta forma podremos o bien coser las piernas al cuerpo o bien continuar tejiendo la unión de las piernas y formar el cuerpo de una sola pieza.

¿Cuál es la diferencia entre tejer las piernas por separado o unir las?

Unir las piernas siempre dará como resultado un muñeco de pie, lo que unido a un pie adecuado lo convertirá en un amigurumi erguido capaz de mantenerse en pie por sí mismo.

Tejer las piernas por separado para coserlas al cuerpo, aunque también puede dar lugar a muñecos erguidos, es más útil para formar amigurumis sentados, ya que su estabilidad dependerá de la manera de coser las piernas al cuerpo.

¿Cómo unimos las piernas?

Vamos a ver un ejemplo de cómo unir dos piernas:

Rematamos la primera pierna. Tejemos la segunda y la dejamos sin rematar para empezar la unión de las piernas.

Unión de las piernas:

1. Ponemos las piernas una al lado de la otra y marcamos el punto central.

Partiendo de la segunda pierna que dejamos sin rematar, continuamos tejiendo 1 pb en cada punto hasta llegar al punto marcado. Pasamos a la primera pierna con 1 pb y tejemos 1 pb en cada punto alrededor hasta llegar al punto anterior al punto marcado. Volvemos a la segunda pierna con otro pb y completamos la unión. Tendremos en total el doble de puntos de los que tenía cada pierna.

Cerramos el hueco que nos queda entre las piernas con la aguja lanera.

2. Y 3. 1 pb en cada punto.



Continuamos tejiendo el CUERPO correspondiente.

Otra de las cuestiones importantes que debemos tener en cuenta, en esta ocasión refiriéndonos a los distintos tipos de zapatos es el Cambio de color. Así, unas zapatillas deportivas serán unas botas si las tejemos en un solo color que mantenemos en parte de la pierna, o tendrán calcetines si cambiamos de color en el momento adecuado, etc. Todo es cuestión de usar nuestra imaginación.

Empezaremos viendo algunos tipos de PIES:

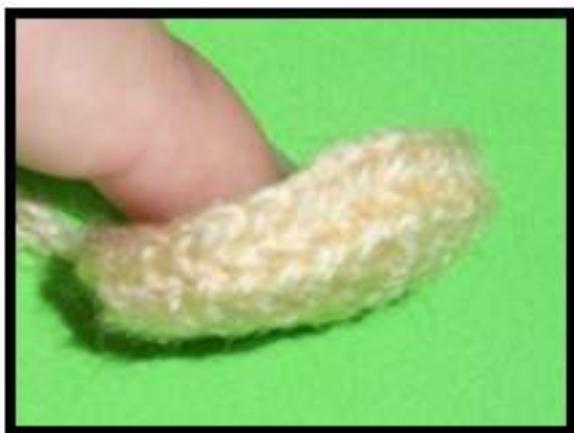
PIE TERMINADO EN REDONDO

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir hasta el final de la vuelta (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. Al 7. 1 pb en cada punto (24).



PIE TERMINADO EN RECTO

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. Tomando solamente la parte superior de las cadenas tejemos 1 pb en cada punto (24).
6. Y 7. 1 pb en cada punto (24).



Si nos fijamos el patrón es igual que el pie en redondo. Lo que los diferencia es la utilización a la hora de tejer de la parte superior (o parte de atrás de las cadenas), de esta manera formaremos un pequeño borde que dejará la base del pie recta y no curvada.

PIES DE 3 DEDOS

En marrón

Dedos: (x3)

1. Anillo de 8 pb.
2. 1 pb en cada punto, repetir hasta el final de la vuelta (8).
3. 1 pb en cada punto, (8).

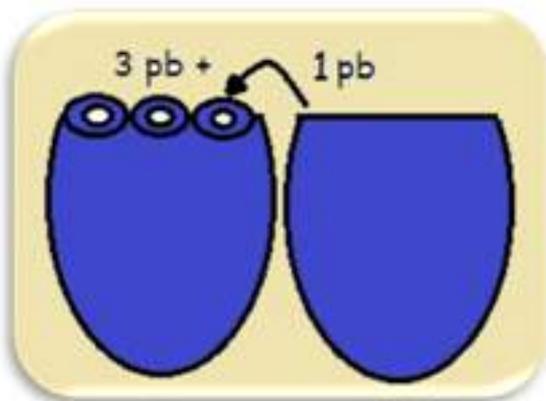
Rematamos.



Tejemos 2 dedos y dejamos el último sin rematar para empezar la **unión de los dedos**:

Partimos del último dedo que dejamos sin rematar y pasamos a otro de los dedos con 1 pb, tejemos 3 pb más en este segundo dedo y pasamos de nuevo al dedo final con 1 pb, tejemos 7 pb más. En este punto nos encontramos al otro lado de los dedos y repetimos la unión: pasamos al dedo central con 1 pb, tejemos otros 3 pb más. Pasamos al último dedo con 1 pb y tejemos otros 7 pb, completando la unión.

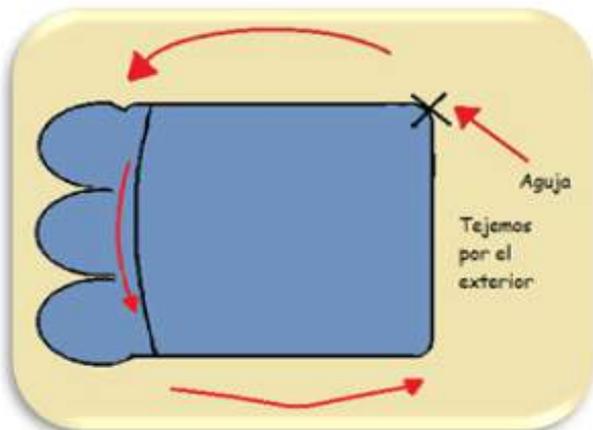
En total son 12 pb por cada lado = 24 pb



Continuamos tejiendo el pie...

1. 1 pb en cada punto, repetir (24).
2. "2 pb, dism", repetir (18).
3. Y 4. 1 pb en cada punto (18).
5. Marcamos 9 puntos para hacer la planta del pie.
6. Tejemos 1 pb en cada punto pero solo en esos 9 puntos, dejando los otros 9 sin tejer (9).
7. Cadena de separación, giramos y tejemos 1 pb en cada punto (9).
8. Y 9. Cadena de separación, giramos y tejemos 1 pb en cada punto (9).

10. Cadena de separación. De nuevo empezamos a tejer en redondo: Hacemos 4 pb, pasamos a los 9 puntos que dejamos antes sin tejer y tejemos 1 pb en cada uno de ellos (9), continuamos con 4 pb, y finalizamos con los últimos 9 pb. Tendremos en total 26 puntos.
11. 1 pb en cada punto (26).
12. Cadena, giramos y tejemos por el exterior disminuyendo en todos los puntos (13).
13. 1 pb en cada punto (13).
14. 1 dism, 11 pb (12).
15. Y 16. 1 pb en cada punto (12).
17. "1 pb, aum", repetir (18).
18. Al 20. 1 pb en cada punto (18).



PIES HUMANOS

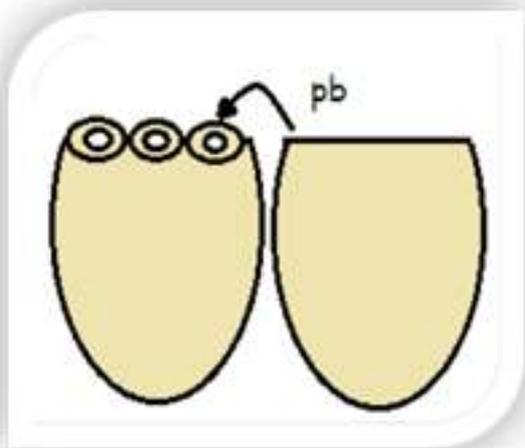
Dedos (x5)

En color carne

1. Anillo de 6 pb.
2. Al 4. 1 pb en cada punto (6).

Unión de los dedos:

Dejamos el último dedo sin rematar. Pasamos al segundo dedo con 1 pb y tejemos 2 pb más. Pasamos al tercer dedo de nuevo con 1 pb y tejemos 2 pb más. Lo mismo con el cuarto y el quinto. Repetimos por el otro lado. De esta forma tejemos 3 pb en cada lado del dedo (el pb de unión y otros dos).



En total serán 30 pb (5 dedos x 6 pb).

1. 1 pb en cada punto (30).
2. "3 pb, dism", repetir (24).
3. Al 5. 1 pb en cada punto (24).
6. Marcamos 12 puntos para hacer la planta del pie y tejemos sobre ellos, dejamos los otros 12 puntos sin tejer. (12).
7. Al 9. Cadena de separación, giramos y tejemos 12 pb. (12)
10. Cadena de separación y por el interior volvemos a tejer en redondo, 4 pb (por las 4 filas de 12 puntos), 12 pb (que anteriormente habíamos dejado sin tejer), 4 pb, 12 pb. En total 32 pb. (32).
11. Seguimos tejiendo por el interior "7 pb, aum", repetir (36).
12. Cadena de separación, giramos y pasamos a tejer por el exterior, dism en todos los puntos (18).
13. Al 15. 1 pb en cada punto (18).
16. "2 pb, aum", repetir (24).
17. 1 pb en cada punto (24).
18. "3 pb, aum", repetir (30).
19. Al 22. 1 pb en cada punto (30).

Rematamos.



ZAPATOS

En marrón

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. Al 5. 1 pb en cada punto (12).
6. 6 pb. Dejamos el resto sin tejer.
7. Al 9. Cadena de separación, giramos y tejemos 6 pb (6).
10. A partir de este paso volvemos a tejer en redondo. Tejemos cadena de separación 6 pb + 5 pb + 6 pb + 5 pb (22).
11. 2 dism, 18 pb (20).
12. 2 dism, 16 pb (18).
13. "1 pb, dism", repetir hasta el final de la vuelta (12).

Rematamos.



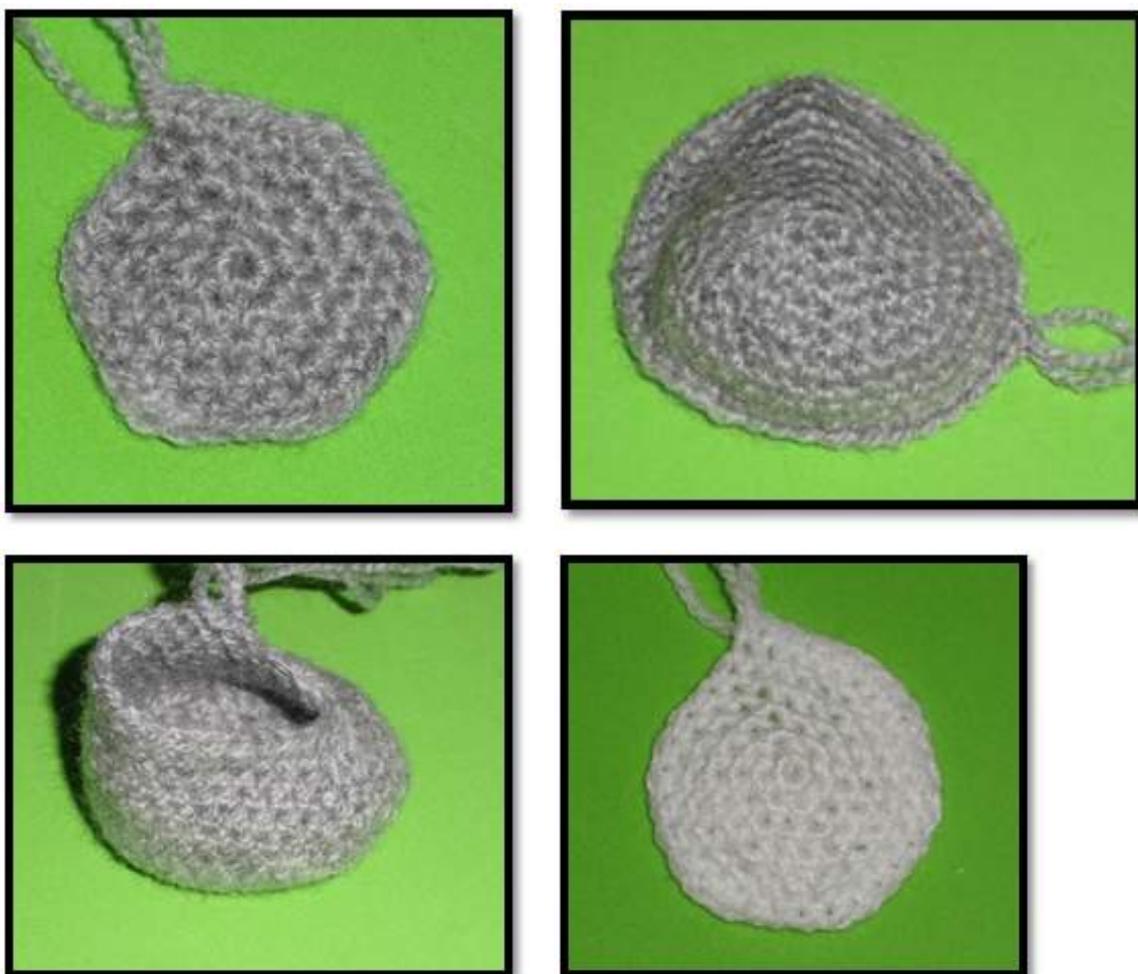
ZAPATO REDONDO

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. 3 aum, 3 pb, 3 aum, 3 pb (18).
4. "1 pb, aum" 3 veces, 3 pb, "1 pb, aum" 3 veces, 3 pb (24).
5. Cadena de separación, giramos y pasamos a tejer por el interior, en la parte vertical de las cadenas tejemos 1 pb en cada punto (24). Unimos al final con 1 punto deslizado. Volveremos a esta vuelta para completar la suela del zapato.
6. Cadena de separación, giramos y por el exterior tejemos 1 pb en cada punto (24).
7. Marcamos 12 puntos al frente. Para ello marcamos 1 punto al frente y contamos 5 puntos a un lado y 6 al otro, de esta manera tendremos un segmento de 12 puntos. Tejemos 1 pb en cada punto hasta llegar al primero de los puntos marcados. Sobre ellos haremos dism (6). (18).
8. 12 pb, 3 dism (15).



ZAPATILLA DE DEPORTE

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir hasta el final de la vuelta (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. 1 pb en cada punto (30).
7. 10 aum, 20 pb (40).
8. 4 pb, "1 pb, aum" 4 veces, 4 pb, 24 pb (44).
9. 1 pb en cada punto (44).
10. 4 pb, "1 pb, dism" 4 veces, 4 pb, 24 pb (40).
11. 10 dism, 20 pb (30).
12. Y 13. 1 pb en cada punto (30).
14. 2 pb, 4 dism, 2 pb, 18 pb (26).
15. 2 pb, 3 dism, 2 pb, 16 pb (23).



Veamos la importancia de añadir un cambio de color en el momento adecuado, así como la introducción de algunos complementos, como por ejemplo unos cordones:

En blanco de la vuelta 1 a la 6

En azul el resto.





Si continuamos tejiendo tendremos unas...

BOTAS

16. 4 dism, 15 pb (19).

17. 1 pb en cada punto (19).

18. 1 pb, 1 dism, 16 pb (18).

19. 1 pb en cada punto (18).

Rematamos.



ZAPATITO DE NIÑA

En rosa

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos.
3. 3 aum, 3 pb, 3 aum, 3 pb (18).
4. "1 pb, aum" 3 veces, 3 pb, "1 pb, aum" 3 veces, 3 pb (24).
5. Cambiamos al blanco y tejemos en la parte superior de las cadenas 1 pb en cada punto (24).
6. 1 pb en cada punto (24).
7. Cambiamos al color carne, y tejemos en la parte superior de las cadenas 1 pb en cada punto (24). Volveremos a esta vuelta para completar los zapatos.
8. 6 Dism, 1 pb en el resto (18).
9. 3 Dism, 12 pb (15).
10. 1 pb en cada punto (15).



Cintas de los zapatitos:

Partimos de la vuelta 7 y tejemos en la parte de las cadenas que quedó libre. Tejemos directamente sobre el tejido. Enganchamos a un lado:

- 3 cadenas y enganchamos en el centro del pie con 1 punto deslizado.
- 3 cadenas y enganchamos al otro lado con 1 punto deslizado.



A partir de los diferentes tipos de pies tejemos las piernas. Para ello debemos recordar la importancia de jugar con las Vueltas de Aumento, Vueltas fijas y Vueltas de Disminución, dando así a las piernas el aspecto, grosor y altura que más nos interese en cada momento.

Veamos algunos ejemplos:

PIERNA TUBULAR NORMAL

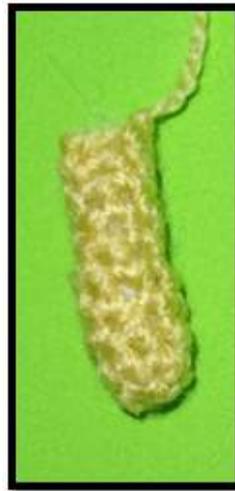
Utilizaremos las Vueltas Fijas para continuar tejiendo a partir del pie. En nuestro caso continuaremos el Zapatito de niña durante las vueltas que queramos (por ejemplo 10) dándole la altura que más nos guste, tejiendo 1 pb en cada punto (15).



PIERNA TUBULAR FINA

En este caso pie y pierna tendrán el mismo número de puntos, pudiendo diferenciarse solamente por el cambio de color que empleemos. Seguiremos utilizando las Vueltas fijas dándole la altura que más nos guste.

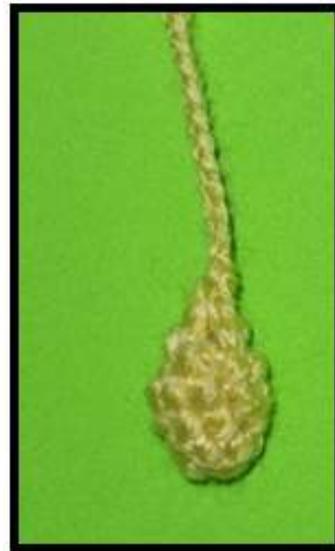
1. Anillo de 6 pb.
2. Al 10. 1 pb en cada punto (6).



PIERNA FINÍSIMA

La cadena es la unidad mínima que podemos tejer en el ganchillo. De cadenas estará formada precisamente la pierna finísima, que irá precedida del pie adecuado:

1. Anillo de 6 pb.
2. Al 5. 1 pb en cada punto (6).
3. Dism en todos los puntos (3). Si no somos capaces de hacer la disminución, en su lugar, podemos cerrar con la aguja lanera. Rematamos.



PIERNA CANUTO

En esta ocasión emplearemos las Vueltas de disminución para tejer una pierna más estrecha en la parte superior.

Como base utilizaremos por ejemplo un pie de 18 pb.

1. "2 pb, aum", repetir (24).
2. 1 pb en cada punto (24).
3. "4 pb, disp", repetir (20).
4. 1 pb en cada punto (20).
5. "3 pb, disp", repetir (16).
6. 1 pb en cada punto (16).
7. "2 pb, disp", repetir (12).
8. 1 pb en cada punto (12).
9. "1 pb, disp", repetir (8).
10. 1 pb en cada punto (8).



PIERNA MUSCULOSA

Las Vueltas Fijas y especialmente las Vueltas de Aumento jugarán un papel fundamental. Utilizaremos como base un pie de 18 pb.

1. "2 pb, aum", repetir (24).
2. 1 pb en cada punto (24).
3. "3 pb, aum", repetir (30).
4. "4 pb, aum", repetir (36).
5. Al 10. 1 pb en cada punto (36).
11. Dism en todos los puntos (18).
12. 1 pb en cada punto (18).
13. "2 pb, aum", repetir (24).
14. "3 pb, aum", repetir (30).
15. "4 pb, aum", repetir (36).
16. Al 18. 1 pb en cada punto (36).

Continuamos tejiendo 1 pb en cada punto para darle el alto deseado.



PIERNA HUMANA

Los tres tipos de vueltas entrarán en juego en esta pierna:
Partimos de un pie de 12 pb.

1. Al 5. 1 pb en cada punto (12).
6. "1 pb, aum", repetir (18).
7. Al 12. 1 pb en cada punto (18).
13. "1 pb, dism", repetir (12).
14. 1 pb en cada punto (12).
15. "1 pb, aum", repetir (18).
16. Al 18. 1 pb en cada punto (18).
19. "2 pb, aum", repetir (24).
20. 1 pb en cada punto (24).

Rematamos.



10.- CÓMO TEJER OJOS, OREJAS Y COLAS AMIGURUMI.

MATERIALES

Lana de diferentes colores
Grosor de la lana: 3-4 mm
Aguja crochet adecuada para el grosor de la lana
Aguja coser lana
Relleno sintético.

ABREVIATURAS

Pb: punto bajo.
Aum: aumentar/ aumento
Dis: disminuir/ disminución

A través de este tutorial aprenderemos a tejer **otras partes del amigurumi: Ojos, Orejas y Colas.**

OJOS

La expresividad de los amigurumis es tan importante como su bella factura. Al igual que ocurre con las personas, la mirada puede reflejar alegría, tristeza, inocencia, desafío, etc, sentimientos que harán que nuestros amigurumis sean únicos y muy personales.

La importancia del color:

Dependiendo del personaje de que se trate, nos interesará que los ojos destaquen más o menos.

Lo usual será emplear de forma fija los colores blanco (tanto para el fondo como para los reflejos), negro para las pupilas y remarcar algunos rasgos (pestañas y bordes del ojo) y un tercer color para el iris. También podremos utilizar un cuarto color, normalmente el mismo que el de la piel para el párpado.

Veamos varios tipos de ojos:

SIMPLES

Consisten en bordar con lana o hilo puntos o rayas rectas o curvadas de tal forma que les demos expresión a los amigurumis. Utilizaremos lana de un color que destaque sobre el color de la cara.



BÁSICOS

Consisten en tejer un círculo en blanco o en negro al que añadimos los reflejos. Partiendo de un anillo mágico, iremos aumentándolo hasta alcanzar el tamaño deseado.



En negro

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).

En blanco tejemos el reflejo con un anillo de 6 pb.

O este otro con más reflejos:

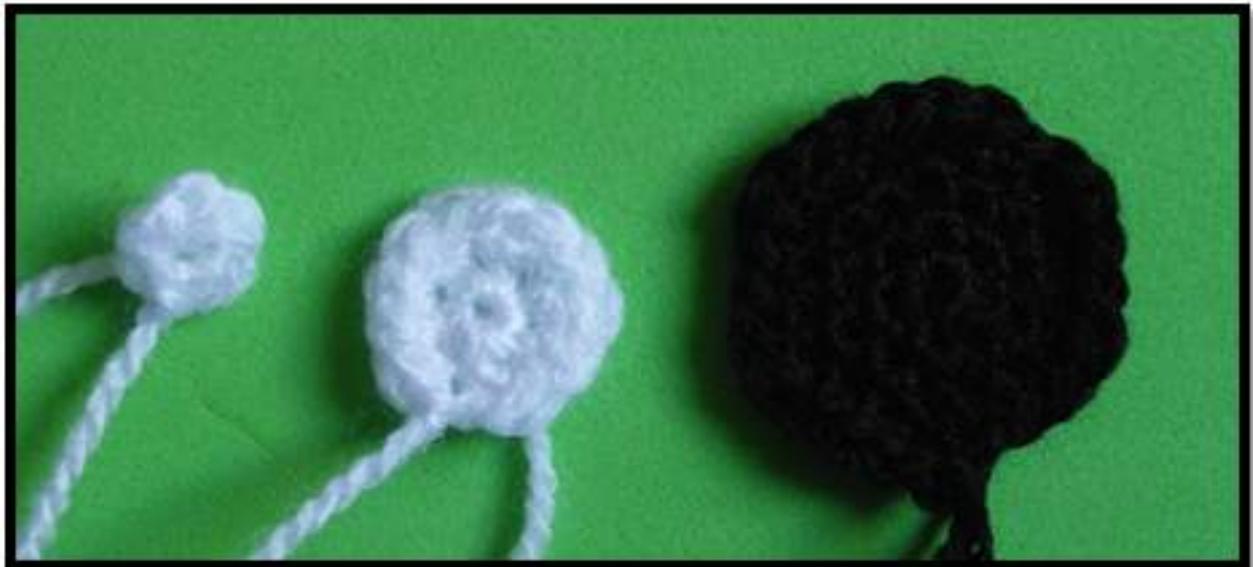
En negro

1. Anillo de 6 pb.
 2. Aum en todos los puntos (12).
 3. "1 pb, aum", repetir (18).
 4. "2 pb, aum", repetir (24).
- Rematamos.

En blanco

1. Anillo de 6 pb.
 2. Aum en todos los puntos (12).
- Rematamos.

En blanco Anillo de 6 pb. Rematamos.



Con un fondo blanco, pupila negra y añadiendo círculos de diferentes colores podremos crear múltiples combinaciones de ojos. Tan sólo debemos coser los círculos superpuestos formando el dibujo deseado.

FORMA DE MEDIA LUNA

La manera más sencilla de tejer una media luna es hacer un círculo y doblarlo a la mitad.



Así pues, vamos a tejer un círculo del tamaño que más nos interese, por ejemplo:

En blanco

1. Anillo de 6 pb,
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir hasta el final de la vuelta (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).

En negro haremos la pupila con un Anillo de 6 pb.

En este ejemplo que os ponemos podéis observar cómo adquiere importancia el contraste de color y remarcar el ojo en color negro, dándole un aspecto desafiante a la mirada. No bordearemos todo el ojo, sino sólo aquellas partes que nos interesa resaltar.

Truco: Resulta muy útil fijarnos en los ojos de los personajes animados para saber qué partes debemos destacar y cómo realizar los reflejos.

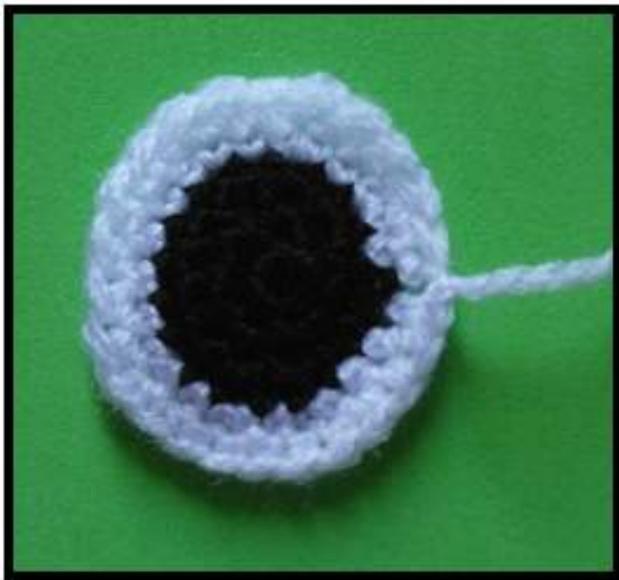
FORMA OVALADA

En lugar de ser un círculo perfecto, es posible que nos interese darle un aspecto menos redondo y más ovalado al ojo. Veamos cómo:

En negro

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. 3 aum, 3 pb, 3 aum, 3 pb (18).
4. Cambiamos al blanco. "1 pb, aum" 3 veces", 3 pb, "1 pb, aum" 3 veces", 3 pb (24).
5. 1 pb en cada punto (24).

Rematamos.



OJOS DE ANIME

Los ojos al estilo de la animación japonesa son muy vistosos por la variedad de colores y reflejos que presentan. Al contrario de los anteriores, cuyas piezas eran independientes, estos ojos serán de una sólo pieza, cambiando los colores cuando corresponda.

Veamos un ejemplo:

1. En negro Anillo de 6 pb.
 2. Cambiamos al amarillo, Aum en todos los puntos (12).
 3. Cambiamos al blanco y tejemos 3 pb, cambiamos al negro y tejemos 3 pb, de nuevo al blanco 3 pb, finalmente al negro 3 pb (12).
- Rematamos. En blanco bordamos los reflejos del ojo.



Todos los ejemplos de ojos que hemos visto hasta el momento son de ojos planos, es decir, aquellos ojos que sobresalen lo mínimo de la cara.

Sin embargo, resulta interesante en muchas ocasiones que los ojos formen relieve, dando la apariencia de ojos saltones o simplemente que se adapten al relieve de las diferentes caras.

Vamos a ver unos cuantos ejemplos de **OJOS EN RELIEVE**:

BÁSICOS

1. En negro Anillo de 6 pb.
2. Cambiamos al blanco y tejemos 1 pb en cada punto (6).
3. 1 pb en cada punto (6).

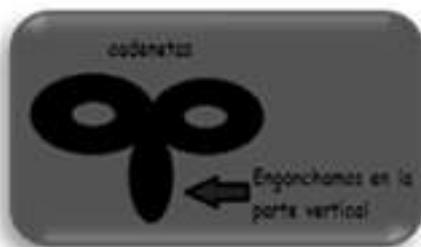
Como podemos observar, los principios básicos son los mismos: fondo blanco y pupila en negro a la que añadiremos los reflejos en color blanco.



Si además queremos añadirle un párpado superior, continuamos tejiendo y usaremos para ello el mismo color que el de la cara. En nuestro caso, el color carne:

4. Cambiamos al color carne y tejemos 1 pb en cada punto (6).
5. En la parte vertical de las cadenas tejemos 1 pb en cada punto (6).
6. Tejemos solamente 4 pb. Dejamos 2 sin tejer.
7. Cadena de separación, giramos la pieza y regresamos con 4 pb.
8. Cadena de separación, giramos y de nuevo tejemos 4 pb. Rematamos.

Cosemos el párpado al ojo. Bordamos en negro la línea del párpado y en blanco los reflejos.



OJOS DE COLORES

Para finalizar, os mostramos un tipo de ojo con párpado que podéis adaptar a todos vuestros amigurumis. Podéis modificar su tamaño añadiendo más vueltas de aumento, y a su vez combinar los colores que más os gusten para obtener un resultado de fantasía o más realista.



1. En negro Anillo de 4 pb.
2. Cambiamos al azul, Aum en todos los puntos (8).
3. Cambiamos al blanco, 1 pb en cada punto (8).
4. Cambiamos al naranja y tejemos 5 pb (dejamos 3 sin tejer) (5).
5. Cadena de separación, giramos y tejemos 5 pb (5).

Rematamos.

En blanco bordaremos los reflejos y en negro podemos remarcar el párpado.

OREJAS

La importancia de las orejas en los amigurumis es relativa. Mientras que en algunos personajes son totalmente prescindibles, en otros nos servirán incluso para identificarlos. Por ejemplo: si al amigurumi de una persona le añadimos orejas puntiagudas se convertirá en un elfo o duende. En los amigurumis de animales, de igual forma, las orejas resultan imprescindibles e identificativas: osos, gatos, conejos, elefantes, etc.

Veamos algunos ejemplos de orejas:

OREJA HUMANA PEQUEÑA

En color carne

1. Anillo de 6 pb.
 2. 4 aum. Dejamos 2 puntos sin tejer (8).
- Rematamos.



OREJA HUMANA MEDIANA

En color carne

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. Y 4. 1 pb en cada punto (12).

Rematamos, doblamos a la mitad y curvamos ligeramente al coser a ambos lados de la cabeza.



OREJA HUMANA GRANDE

En color carne

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. "4 pb, aum", repetir (36).

Rematamos.

Doblamos a la mitad y cosemos formando la oreja.

Si continuamos tejiendo usando las vueltas de aumento, podremos aumentar su tamaño hasta lograr la medida deseada.



OREJA DE ANIMAL PEQUEÑO

Anillo de 8 pb sin cerrar con el punto deslizado.



OREJA DE ELEFANTE

1. Anillo de 10 pb.
 2. Aum en todos los puntos (20).
 3. "1 pb, aum", repetir (30).
 4. "2 pb, aum", repetir (40).
 5. "3 pb, aum", repetir (50).
 6. "4 pb, aum", repetir (60).
 7. "5 pb, aum", repetir (70).
 8. 1 pb en cada punto (70).
- Rematamos.

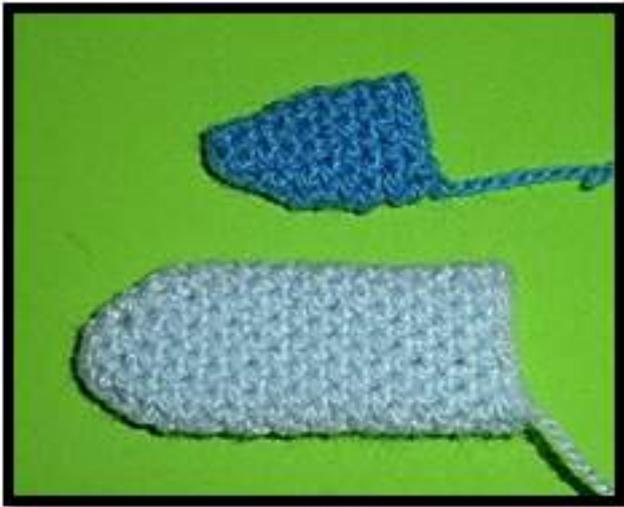
Doblamos a la mitad y cosemos la doblez.

Obtendremos así una oreja grande que nos podrá servir por ejemplo para un elefante.



OREJA DE CONEJO

Para tejer algunas orejas puede ser necesario hacerlo en dos partes para que el resultado sea más vistoso. Nos referimos a diferenciar entre la parte exterior de las orejas y la interior. Es el caso por ejemplo de las orejas de un conejo. Usando dos tonos del mismo color le daremos un aspecto más vistoso que si solamente tejiéramos la parte exterior.



En azul claro

1. Anillo de 6 pb.
 2. 1 pb en cada punto (6).
 3. "1 pb, aum", repetir (9).
 4. "2 pb, aum", repetir (12).
 5. Al 20. 1 pb en cada punto (12).
- Rematamos.

Parte interior de las orejas:

En azul oscuro

1. Anillo de 4 pb.
 2. 1 pb en cada punto (4).
 3. "1 pb, aum", repetir (6).
 4. "2 pb, aum", repetir (8).
 5. Al 10. 1 pb en cada punto (8).
- Rematamos. Cosemos a la parte exterior de la oreja.

OREJAS DE RATÓN

La combinación de varios colores también puede ser interesante a la hora de tejer las orejas de nuestros amigurumis, esta vez de una sola pieza.



En color carne

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. *Cambiamos al azul* y tejemos "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).

Rematamos

OREJAS REDONDAS

Hasta ahora las orejas que os hemos mostrado son planas, bien porque las doblamos o bien porque son tejidas de esa manera.

Veamos el ejemplo de unas orejas que van rellenas, muy útiles por ejemplo para un oso.

En blanco

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. Al 10. 1 pb en cada punto (30).

Rematamos.



Interior de las orejas:

En rosa

1. Anillo de 6 pb.
 2. Aum en todos los puntos (12).
 3. "1 pb, aum", repetir (18).
- Rematamos. Cosemos a las orejas.



OREJAS TRIANGULARES

No todas las orejas son redondeadas. Puede ser muy útil hacerlas con forma triangular como por ejemplo las de un gato.

1. Anillo de 4 pb.
 2. 1 pb en cada punto (4).
 3. "1 pb, aum", repetir (6).
 4. "2 pb, aum", repetir (8).
 5. Y 6. 1 pb en cada punto (8).
 7. "3 pb, aum", repetir (10).
 8. 1 pb en cada punto (10).
- Rematamos.



O esta otra con una forma más triangular:

1. Anillo de 4 pb.
 2. 1 pb en cada punto (4).
 3. "1 pb, aum", repetir (6).
 4. "2 pb, aum", repetir (8).
 5. "3 pb, aum", repetir (10).
 6. "4 pb, aum", repetir (12).
 7. "5 pb, aum", repetir (14).
 8. "6 pb, aum", repetir (16).
 9. "7 pb, aum", repetir (18).
 10. "8 pb, aum", repetir (20).
 11. "9 pb, aum", repetir (22).
 12. "10 pb, aum", repetir (24).
- Rematamos.



OREJAS PUNTIAGUDAS

Por ejemplo para un duende.

1. Anillo de 4 pb.
 2. 1 pb en cada punto (4).
 3. Aum en todos los puntos (8).
 4. "1 pb, aum", repetir (12).
 5. Al 10. 1 pb en cada punto (12).
- Rematamos.



COLAS

Para finalizar este tutorial os mostraremos una serie de colas para nuestros animales amigurumis.

En nuestros ejemplos usaremos lana normal, pero debemos tener muy en cuenta a la hora de tejer las colas que puede resultar interesante usar lanas más peludas, dependiendo del animal de qué se trate.

Como podréis observar, tejer las colas consiste básicamente en el uso repetitivo de las vueltas fijas, para establecer el largo deseado, una vez alcanzado el grosor que más nos interese.

COLA FINÍSIMA

Enganchamos directamente en el tejido, en la parte central trasera y tejemos 6 cadenas. Regresamos con 5 pb al inicio.

En marrón enganchamos al final y tejemos 3 varetas dobles juntas. Rematamos con 1 punto



COLA FINA

Por ejemplo para un ratón.

1. Anillo de 6 pb.
2. Al 20. 1 pb en cada punto (6).



COLA RETORCIDA

Por ejemplo la cola de un cerdo.

1. 10 cadenas
 2. 3 varetas en cada cadena, dejando las 2 últimas cadenas como la primera vareta.
- Rematamos.



COLA REDONDA

1. Anillo de 6 pb.
 2. Aum en todos los puntos (12).
 3. Al 5. 1 pb en cada punto (12).
- Rematamos.

Por ejemplo para un conejo o un oso.



COLA TRIANGULAR

En verde oscuro

1. Anillo de 4 pb.
2. 1 pb en cada punto (4).
3. "1 pb, aum", repetir (6).
4. "2 pb, aum", repetir (8).
5. "3 pb, aum", repetir (10).
6. "4 pb, aum", repetir (12).
7. "5 pb, aum", repetir (14).
8. "6 pb, aum", repetir (16).
9. "7 pb, aum", repetir (18).
10. "8 pb, aum", repetir (20).
11. "9 pb, aum", repetir (22).
12. "10 pb, aum", repetir (24).
13. "11 pb, aum", repetir (26).
14. "12 pb, aum", repetir (28).
15. "13 pb, aum", repetir (30).
16. "14 pb, aum", repetir (32).
17. "15 pb, aum", repetir (34).
18. "16 pb, aum", repetir (36).
19. "17 pb, aum", repetir (38).
20. "18 pb, aum", repetir (40).

Rematamos.

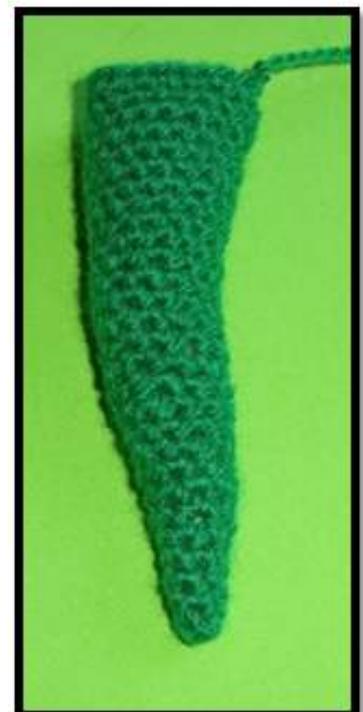


COLA TRIANGULAR ALARGADA

En verde oscuro

1. Anillo de 4 pb.
2. 1 pb en cada punto (4).
3. "1 pb, aum", repetir (6).
4. Al 6. 1 pb en cada punto (6).
7. "2 pb, aum", repetir (8).
8. Al 10. 1 pb en cada punto (8).
11. "3 pb, aum", repetir (10).
12. Al 14. 1 pb en cada punto (10).
15. "4 pb, aum", repetir (12).
16. Al 18. 1 pb en cada punto (12).
19. "5 pb, aum", repetir (14).
20. Al 22. 1 pb en cada punto (14).
23. "6 pb, aum", repetir (16).
24. Al 26. 1 pb en cada punto (16).
27. "7 pb, aum", repetir (18).
28. Al 30. 1 pb en cada punto (18).

Rematamos.



COLA ALARGADA

En marrón

1. Anillo de 6 pb.
 2. "1 pb, aum", repetir (9).
 3. Al 30. 1 pb en cada punto (9).
- Rematamos.



11.- CASO PRÁCTICO I: PATRÓN MUÑECA BASE.



Tamaño: 20 cm.

MATERIALES

Lana de diferentes colores
Grosor de la lana: 3-4 mm
Aguja crochet adecuada para el grosor de la lana
Aguja coser lana
Relleno sintético.

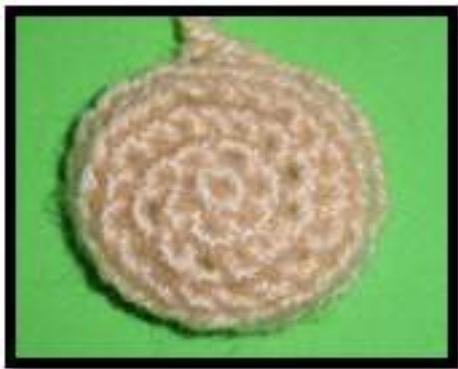
ABREVIATURAS

Pb: punto bajo.
Aum: aumentar/ aumento.
Dis: disminuir/ disminución.

PIES

En color carne

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos.
3. 3 aum, 3 pb, 3 aum, 3 pb (18).
4. "1 pb, aum" 3 veces, 3 pb, "1 pb, aum" 3 veces, 3 pb (24).
5. Tejemos en la parte superior de las cadenas 1 pb en cada punto (24).
6. 1 pb en cada punto (24).
7. Cambiamos al color carne, y tejemos en la parte superior de las cadenas 1 pb en cada punto (24). Volveremos a esta vuelta para completar los zapatos.
8. 6 Dis, 1 pb en el resto (18).
9. 3 Dis, 12 pb (15).
10. Al 19. 1 pb en cada punto (15).
20. Cambiamos al blanco y tejemos 1 pb en cada punto (15)
Rematamos la primera pierna.



Tejemos la segunda pierna siguiendo el mismo patrón y la dejamos sin rematar para comenzar la **Unión de las piernas:**

1. Ponemos una pierna al lado de la otra y marcamos el punto central entre ellas. Tejemos en la segunda pierna 1 pb en cada punto hasta llegar a este punto central. Pasamos a la otra pierna con 1 pb y tejemos 1 pb en cada punto hasta llegar de nuevo al punto central. De nuevo regresamos a la segunda pierna y completamos la unión. En total tendremos 30 pb.
 2. 1 pb en cada punto (30).
 3. Tejemos 1 pb en cada punto (30).
 4. Al 9. 1 pb en cada punto (30).
 10. Cambiamos al color carne y tejemos 1 pb en cada punto (30).
 11. "3 pb, disp", repetir (24).
 12. Y 13. 1 pb en cada punto (24).
 14. 1 pb en cada punto (24).
 15. Cambiamos al blanco y tejemos 1 pb en cada punto (24).
 16. Al 20. 1 pb en cada punto (24).
 21. Cambiamos al color carne y tejemos 1 pb en cada punto (24).
 22. 1 pb en cada punto (24).
 23. "2 pb, disp", repetir (18).
 24. "1 pb, disp", repetir (12).
 25. Disp en todos los puntos (6).
- Rematamos.

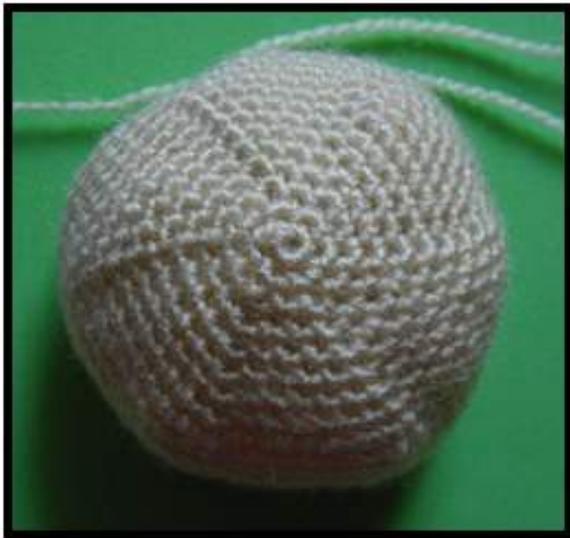


CABEZA

En color carne

1. Anillo de 6 pb.
 2. Aum en todos los puntos (12).
 3. "1 pb, aum", repetir (18).
 4. "2 pb, aum", repetir (24).
 5. "3 pb, aum", repetir (30).
 6. "4 pb, aum", repetir (36).
 7. "5 pb, aum", repetir (42).
 8. "6 pb, aum", repetir (48).
 9. "7 pb, aum", repetir (54).
 10. "8 pb, aum", repetir (60).
 11. Al 20. 1 pb en cada punto (60).
 21. "8 pb, disp", repetir (54).
 22. "7 pb, disp", repetir (48).
 23. "6 pb, disp", repetir (42).
 24. "5 pb, disp", repetir (36).
 25. "4 pb, disp", repetir (30).
 26. "3 pb, disp", repetir (24).
 27. "2 pb, disp", repetir (18).
 28. "1 pb, disp", repetir (12).
 29. Disp en todos los puntos (6).
- Rematamos.

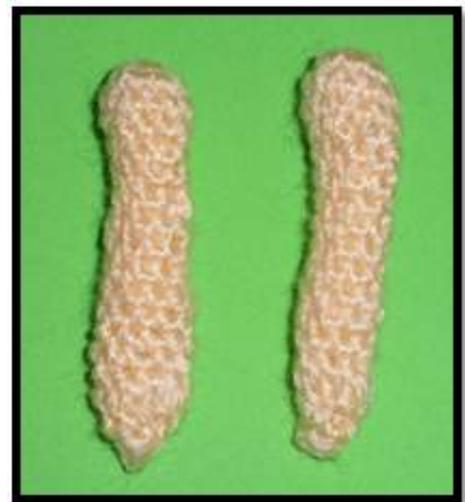




BRAZOS (x2)

En color carne

1. Anillo de 6 pb.
 2. Aum en todos los puntos (12).
 3. Y 4. 1 pb en cada punto (12).
 5. "1 pb, dism", repetir (8).
 6. Al 15. 1 pb en cada punto (8).
 16. 1 pb, 5 varetas, 2 pb (8).
 17. Dism en todos los puntos (4).
- Rematamos.



PELO

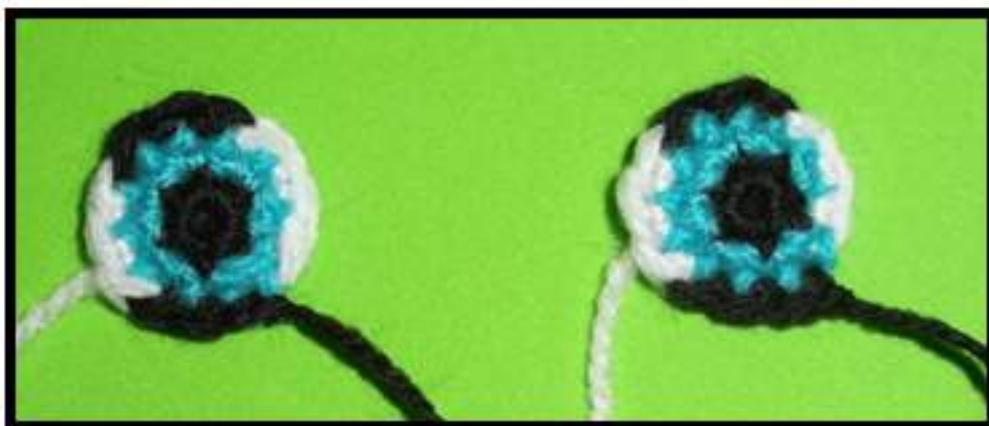
En fucsia

1. Anillo de 6 pb.
 2. Aum en todos los puntos (12).
 3. "1 pb, aum", repetir (18).
 4. "2 pb, aum", repetir (24).
 5. "3 pb, aum", repetir (30).
 6. "4 pb, aum", repetir (36).
 7. "5 pb, aum", repetir (42).
 8. "6 pb, aum", repetir (48).
 9. "7 pb, aum", repetir (54).
 10. "8 pb, aum", repetir (60).
 11. Y 12. 1 pb en cada punto (60).
 13. Tejemos 40 pb (dejamos 20 sin tejer).
 14. Cadena de separación, giramos y tejemos 1 pb en cada punto (40).
 15. Al 25. Cadena de separación, giramos y tejemos 1 pb en cada punto (40).
- Rematamos. Cosemos algo ladeado a la cabeza.



OJOS (x2)

1. En negro Anillo de 6 pb.
 2. Cambiamos al azul Aum en todos los puntos (12).
 3. Cambiamos al blanco 3 pb, cambiamos al negro 3 pb, de nuevo al blanco 3 pb, en negro 3 pb (12).
- Rematamos. En blanco bordamos los reflejos.



Y ya hemos terminado con la muñeca base.

Veamos ahora como tejer prendas de ropa para vestirla.

12.- CASO PRÁCTICO II: PATRONES DE ROPA PARA NUESTRA MUÑECA.

Una vez que tenemos nuestro amigurumi base comenzaremos a tejer las prendas de ropa.

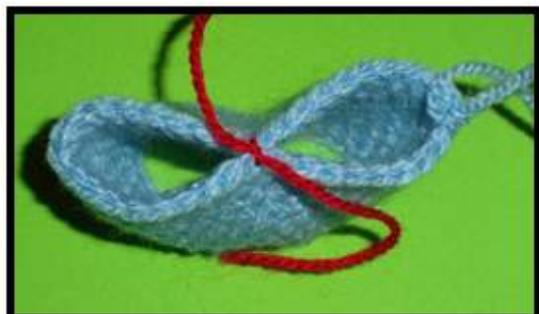
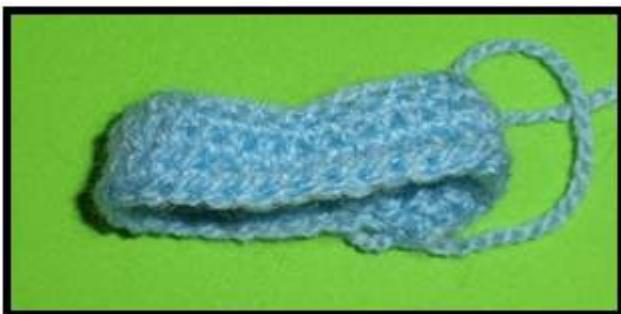
Analicemos la parte más ancha del cuerpo de nuestra muñeca. Como podemos observar su cuerpo no tiene grandes alteraciones, por lo que tomaremos como referencia su cintura. Nos moveremos entre 24 y 30 pb. Escogemos la mayor de las medidas: 30 pb. Procuraremos no disminuir de esos puntos, ya que de hacerlo no podríamos vestir a la muñeca.



PANTALÓN

En azul

1. 31 cadenas que cerramos formando un círculo con un punto deslizado. De este modo comenzaremos a tejer en redondo.
 2. Al 5. 1 pb en cada punto (30).
 6. "4 pb, aum", repetir (36).
 7. Al 10. 1 pb en cada punto (36).
 11. Formamos las perneras del pantalón. Para ello marcamos el centro del pantalón (36 pb dividido entre 2 = 18 pb cada pernera). Tejemos 1 pb en cada punto hasta llegar al centro marcado y pasamos al otro lado con 1 pb. Formamos así la primera pernera. Continuamos tejiendo sólo en ella. (18).
 12. al 20. 1 pb en cada punto (18).
- Rematamos la primera pernera.





Tejemos la segunda perna repitiendo las vueltas de la 11 a la 20. Cosemos el pequeño hueco entre las piernas con la aguja lanera.

Si lo que queremos es tejer un pantalón corto en lugar de largo, reduciremos el número de vueltas fijas, es decir, remataremos en la vuelta 13 ó 14, en lugar de seguir hasta el final.



JERSEY

En violeta

De nuevo comenzaremos por la cintura.

1. 31 cadenas que cerramos formando un círculo con un punto deslizado.
2. Al 7. 1 pb en cada punto (30).
8. Hueco para las mangas: Tejemos 9 pb para hacer la parte delantera (dejamos 6 pb sin tejer para cada manga).
9. Al 11. Cadena de separación, giramos y tejemos 9 pb (9).
Rematamos la parte delantera.
- Enganchamos en la parte trasera dejando una separación de 6 pb a cada lado para las mangas y tejemos repitiendo los pasos 9 a 11.
12. Volvemos a tejer en redondo. Para ello continuamos tejiendo tras finalizar la parte trasera, sin cortar el hilo, hacemos 6 cadenas sobre el hueco de la manga, enganchamos con 1 pb en la parte delantera, tejemos 8 pb y de nuevo 6 cadenas sobre el hueco de la otra manga, enganchamos otra vez con 1 pb, 8 pb sobre la parte trasera y terminamos la vuelta. Tendremos así 30 pb.
13. 1 pb en cada punto (30).
Rematamos.



Mangas (x2)

Para tejer las mangas debemos tener en cuenta el tamaño de los brazos de la muñeca. Su parte más ancha son los hombros de 12 pb. Será ésta la medida a tener en cuenta. Como queremos que puedan entrar y salir con facilidad, aumentamos estos 12 pb en 6 por lo que tejeremos 18 pb para los hombros. Los brazos en cambio tienen 8 pb de ancho, haremos las mangas de 12 pb. Veamos cómo:

En violeta

1. 19 cadenas que cerramos con 1 punto deslizado formando un círculo.
 2. Al 5. 1 pb en cada punto (18).
 6. "1 pb, dism", repetir (12).
 7. Al 15. 1 pb en cada punto (12).
- Rematamos.



De nuevo las vueltas fijas determinarán el largo de la prenda, de tal modo que si queremos manga corta bastará con reducir su número.



CHAQUETA

De nuevo comenzamos por la cintura, con la diferencia de que como se trata de una prenda abierta tejemos en recto y no en redondo.

En color vino

1. 31 cadenas.

2. 30 pb sobre las cadenas.

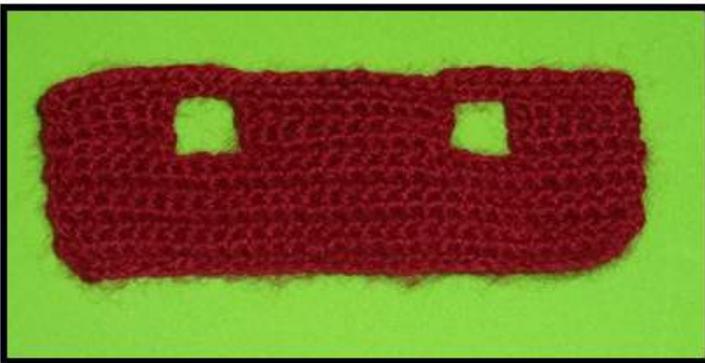
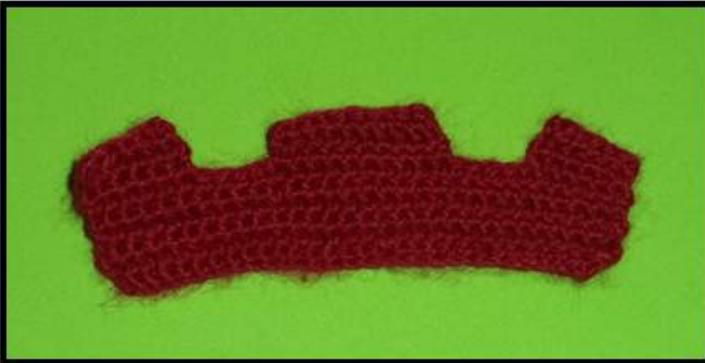
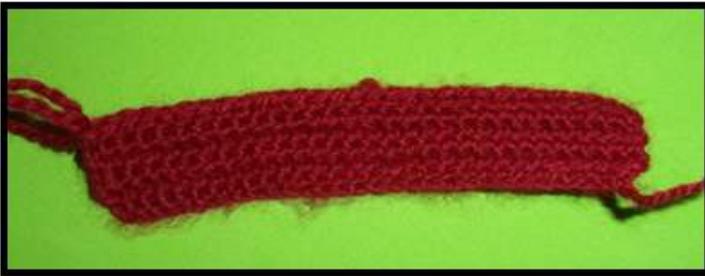
3. Al 7. Cadena de separación, giramos y tejemos 30 pb.

8. Comenzamos a dejar el hueco de las mangas. Para ello tejemos Cadena de separación, giramos y tejemos 6 pb durante 3 filas en uno de los extremos de la chaqueta. Cortamos el hilo y repetimos en el otro extremo.

9. Dejamos una separación de 4 pb para el hueco de la manga y tejemos la espalda de 10 pb durante 3 filas.

10. Tras rematar la espalda, cortamos el hilo y desde una esquina, tejemos 6 pb, 4 cadenas sobre el hueco de la manga, 10 pb en la espalda, 4 cadenas sobre la otra manga y 6 pb para terminar. (30)

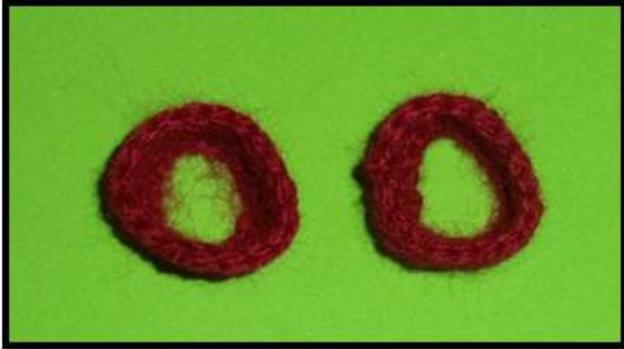
11. Cadena de separación, giramos y tejemos 1 pb en cada punto (30).



Mangas (x2)

En color vino

1. 19 cadenas que cerramos con 1 punto deslizado formando un círculo.
2. Al 5. 1 pb en cada punto (18).



FALDA

Comenzamos por la cintura.

Las vueltas fijas, una vez más determinarán el largo de la prenda, de tal modo que si la queremos más larga bastará con hacer más vueltas de este tipo.

En rosa

1. 31 cadenas que cerramos formando un círculo con un punto deslizado. De este modo comenzaremos a tejer en redondo.
 2. Al 5. 1 pb en cada punto (30).
 6. "4 pb, aum", repetir (36).
 7. Al 12. 1 pb en cada punto (36).
- Rematamos.



VESTIDO

En esta ocasión empezaremos a tejer por el pecho. Para dar vuelo a la falda haremos sucesivas vueltas de aumento por el final.

1. 31 cadenas que cerramos con un punto deslizado formando un círculo.
 2. Al 10. 1 pb en cada punto (30).
 11. "4 pb, aum", repetir (36).
 12. Al 14. 1 pb en cada punto (36).
 15. "5 pb, aum", repetir (42).
 16. "6 pb, aum", repetir (48).
 17. "7 pb, aum", repetir (54).
 18. "8 pb, aum", repetir (60).
- Rematamos.



Tirantes (x2)

Dejaremos una separación de 9 pb entre ellos. Tejemos directamente sobre el tejido 6 cadenas enganchando al otro lado con 1 punto deslizado.



GORRA

Para tejer la gorra debemos seguir el patrón de la cabeza. El ancho lo determinarán las vueltas de aumento, mientras que las vueltas fijas establecerán el alto.

En gris

1. Anillo de 6 pb.
2. Aum en todos los puntos (12).
3. "1 pb, aum", repetir (18).
4. "2 pb, aum", repetir (24).
5. "3 pb, aum", repetir (30).
6. "4 pb, aum", repetir (36).
7. "5 pb, aum", repetir (42).
8. "6 pb, aum", repetir (48).
9. "7 pb, aum", repetir (54).
10. "8 pb, aum", repetir (60).
11. En la parte superior de las cadenas tejemos 1 pb en cada punto (60).
12. Al 14. 1 pb en cada punto (60)



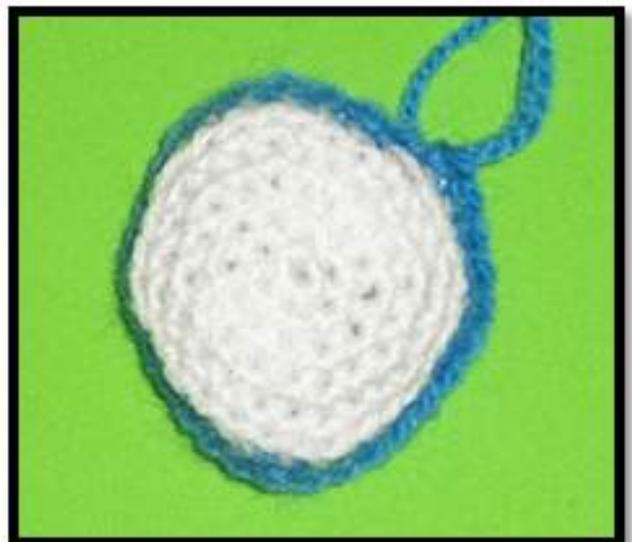


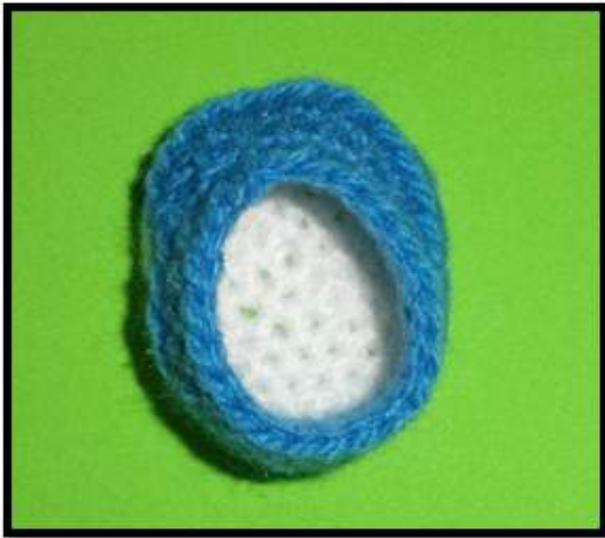
ZAPATOS (x2)

Como es lógico, para tejer los zapatos debemos fijarnos en los pies de nuestro amigurumi. Seguiremos el mismo patrón, pero añadiremos 1 vuelta de aumento:

En blanco

1. Anillo de 6 pb.
 2. Aum en todos los puntos (12).
 3. 3 aum, 3 pb, 3 aum, 3 pb (18).
 4. "1 pb, aum" 3 veces, 3 pb, "1 pb, aum" 3 veces, 3 pb (24).
 5. Añadimos una vuelta de aumento: "2 pb, aum" 3 veces, 3 pb, "2 pb, aum" 3 veces, 3 pb (30).
 6. Cambiamos al azul y tejemos en la parte superior de las cadenas 1 pb en cada punto (30).
 7. 1 pb en cada punto (30).
 8. En la parte superior de las cadenas tejemos 1 pb en cada punto (30).
 9. 6 Dism, 1 pb en el resto (24).
 10. 3 Dism, 1 pb en el resto (21).
- Rematamos.





Para finalizar, bordamos los detalles que más nos gusten en las prendas, como las costuras del pantalón, un corazón en el jersey, los cordones de los zapatos o un dibujo en la gorra.



¿A que está preciosa nuestra muñequita con su ropita nueva?



Y esto ha sido todo!!

Espero que te haya gustado esta guía y, sobre todo, que hayas aprendido un montón con ella.

Si te ves capacitado/a para emprender proyectos amigurumis sorprendentes y quieres dar un salto de calidad en tus creaciones te recomendamos que le eches un vistazo a nuestra galería de [Patrones Premium para descargar en PDF](#).

Patrones **Amigurumi**.Org 



Una guía gratuita de patronesamigurumi.org.

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

