

MICROMUNDO NAVIDEÑO



MATERIALES:

- 1 ovillo gris claro de Amigurumi 100% cotton (S01)
- 1 ovillo rojo de Amigurumi 100% cotton (S04)
- 1 ovillo gris oscuro de Amigurumi 100% cotton (S04)
- 1 ovillo verde hoja de Amigurumi 100% cotton (S04)
- 1 ovillo verde oscuro de Amigurumi 100% cotton (S04)
- 2 ovillos aguamarina de Amigurumi 100% cotton (S01)
- 2 ovillos camel de Amigurumi 100% cotton (S01)
- 2 ovillos blancos de Amigurumi 100% cotton (S01)
- 1 ovillo marfil de Amigurumi 100% cotton (S04)
- 1 ovillo azul de Amigurumi 100% cotton (S04)
- Fuente con tapa (ARV BRÖLLOP IKEA) diámetro 29 cm

Aguja de ganchillo
de 3,00 mm

Aguja lanera

Ramitas

Relleno



BASE ÁRBOL PEQUEÑO (X2):

Tejer uno en verde oscuro y uno en aguamarina:

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 6 X	6
1	V en cada punto	12
2	(X + V)* 6 veces ● para unir	18

Cortar y rematar.

ABREVIATURAS:

X= Punto bajo ●= Punto enano

○= Punto de cadeneta T= Punto alto

V = Aumento: Hacer dos pto. en un mismo pto.

Λ = Disminución: De 2 pto. seguidos hacer 1 pto.

Hebra trasera: hacer el punto cogiendo sólo la hebra de atrás

ÁRBOL PEQUEÑO (X2):

Tejer uno en verde oscuro y uno en aguamarina:

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 4 X	4
1	(X + V)* 2 veces	6
2	(X + V)* 3 veces	9
3	X en cada punto	9
4	(2X + V)* 3 veces	12
5-6	X en cada punto	12
7	(3X + V)* 3 veces	15
8	X en cada punto	15
9	(4X + V)* 3 veces	18
10-11	X en cada punto	18
12	(5X + V)* 3 veces	21
13	X en cada punto	21
14	(6X + V)* 3 veces ● para unir	24

Rellenar, cortar y dejar hebra larga para coser después.

ÁRBOL MEDIANO (X2):

Tejer uno en verde oscuro y otro en azul.
Empezar tejiendo como el Árbol pequeño
(No hacer el ● para unir del final de la vuelta 14) y
continuar según se indica:

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
15-16	X en cada punto	24
17	$(3X + V) * 6$ veces	30
18-20	X en cada punto	30
21	$(4X + V) * 6$ veces ● para unir	36

Rellenar, cortar y dejar hebra larga para coser después.

BASE ÁRBOL MEDIANO (X2):

Tejer uno en verde oscuro y otro en azul.
Empezar tejiendo como la base del Árbol pequeño
(No hacer el ● para unir del final de la vuelta 2 y
continuar según se indica:

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
3	$(2X + V) * 6$ veces	24
4	$(3X + V) * 6$ veces ● para unir	30

Cortar y rematar.

TRONCO ALARGADO (X2):

Empezar tejiendo con marfil y cambiar de color a gris oscuro como se indica:

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 6 X (Marfil)	6
1	V en cada punto	12
2	En Hebra trasera: X en cada punto (Gris oscuro)	12
3-12	X en cada punto ● para unir	12

Rellenar, cortar y dejar hebra larga para coser después.

BASE TRONCO ALARGADO (X2):

Tejer en marfil:

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 6 X	6
1	$(X + V) * 3$ veces ● para unir	9

Cortar y rematar.

ÁRBOL GRANDE (X2):

Tejer uno en verde hoja y otro en aguamarina
Empezar tejiendo como el Árbol mediano
(No hacer el ● para unir del final de la vuelta 21) y
continuar según se indica:

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
22-23	X en cada punto	36
24	$(5X + V) * 6$ veces	42
25-27	X en cada punto	42
28	$(6X + V) * 6$ veces ● para unir	48

Rellenar, cortar y dejar hebra larga para coser después.

BASE ÁRBOL GRANDE (X2):

Tejer uno en verde hoja y otro en aguamarina.
Empezar tejiendo como la base del Árbol pequeño
(No hacer el ● para unir del final de la vuelta 4 y
continuar según se indica:

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
5	$(4X + V) * 6$ veces	36
6	$(5X + V) * 6$ veces ● para unir	42

Cortar y rematar.

TRONCO REDONDO (X1):

Empezar tejiendo con marfil y cambiar de color a gris oscuro como se indica:

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 6 X (Marfil)	6
1	V en cada punto	12
2	$(X + V) * 6$ veces	18
3	En Hebra trasera: X en cada punto (Gris oscuro)	18
4-5	X en cada punto ● para unir	18

Rellenar, cortar y dejar hebra larga para coser después.

BASE TRONCO REDONDO (X1):

Tejer en marfil:

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 6 X	6
2	V en cada punto	12
1	$(X + V) * 6$ veces ● para unir	18

Cortar y rematar.

BASE NEVADA (X1):

Empezar tejiendo con blanco y hacer los cambios de color que se indican.

Los **T** se trabajan en los huecos de las **O** de la vuelta anterior a partir de la vuelta 3:

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 6 X (Blanco) ● para unir	6
1	3 O para empezar la labor + T en el mismo punto 2 T en cada punto ● para unir en la 3ª O del inicio	12
2	3 O para empezar la labor + T en el mismo punto 2 O + 2 T en cada punto ● para unir en la 3ª O del inicio	48
3	3 O para empezar la labor 2 O + 3 T en cada hueco 2 T en el último hueco y ● para unir en la 3ª O del inicio	60
4	3 O para empezar la labor + 2 T en el hueco [(2 O + 3 T + 2 O + 3 T) + (2 O + 3 T)]* repetir a lo largo de toda la vuelta ● para unir en la 3ª O del inicio	90
5	Repetir vuelta 3	90
6	Repetir vuelta 4	125
7	Repetir vuelta 3	125

CIERVOS (X3):

Tejer con camel todas las partes:

- CUERPO (X3):

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 6 X	6
1-2	X en cada punto	6
3	(3 V + 3 X)	9
4	X en cada punto	9
5	(X + 3 V + 5 X)	12
6-11	X en cada punto	12
12	Λ en cada punto	6

Rellenar, cortar y rematar.

8	3 O para empezar la labor + 2 T en el hueco 2 O + 3 T en cada hueco ● para unir en la 3ª O del inicio	125
9	3 O para empezar la labor [(2 O + 3 T + 2 O + 3 T) + (2 O + 3 T)]* repetir a lo largo de toda la vuelta 2 T en el último hueco y ● para unir en la 3ª O del inicio	200
10	Repetir vuelta 8	200
11	Repetir vuelta 3	200
12	Repetir vuelta 8	200
13	Repetir vuelta 3	200
14-15	3 O para empezar la labor + (1 T + 3 O + 2 T) en el mismo hueco (2 T + 3 O + 2 T) en cada hueco ● para unir en la 3ª O del inicio (Gris Claro)	280
16	[(X en los T) + (5 O + ● para unir en la 1ª O para cubrir el hueco)]* repetir en toda la vuelta ● para unir (Gris oscuro)	320

Cortar y rematar.

- CABEZA (X3):

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 6 X	6
1-2	X en cada punto	6
3	(3 V + 3 X)	9
4-6	X en cada punto	9
7	(X + Λ)* 3 veces	6

Rellenar, cortar y rematar, dejando hebra larga para coser después.

- OREJAS/ COLA (X9):

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 6 X ● para unir	6

Cortar y dejar hebra larga para coser después.

- PATAS DELANTERAS (X6):

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 4 X	4
1-5	X en cada punto ● para unir	4

Cortar y dejar hebra larga para coser después.

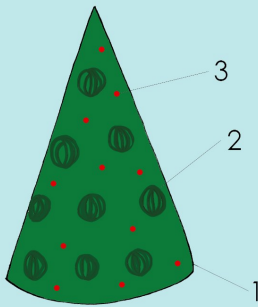
- PATAS TRASERAS (X6):

Vuelta	Puntos a realizar	Puntos totales
Inicio	Anillo mágico con 4 X	4
1-3	X en cada punto	4
4	(X + V) * 2 veces	6
5	X en cada punto ● para unir	6

Cortar y dejar hebra larga para coser después.

MONTAJE DE LAS PIEZAS:

Coser las piezas según los gráficos y luego disponer en la fuente con tapa a nuestro gusto. No coser a la base nevada.



1) Coser la base al árbol.

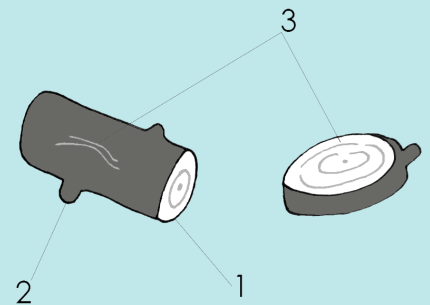
2) Bordar dando 6-7 puntadas entre dos puntos con el color del árbol para formar los abultamientos, repartiéndolos a lo largo de éste a nuestro gusto.

3) Bordar con rojo pequeñas bolitas a lo largo del árbol dando 2-3 puntadas pequeñas en cada punto.

1) Coser la base al tronco.

2) Bordar dando 8-9 puntadas en el mismo punto con el color del tronco para formar las ramas cortadas.

3) Bordar con gris claro unas líneas en el tronco y un círculo en las bases a modo de vetas.



1) Coser la cabeza al cuerpo.

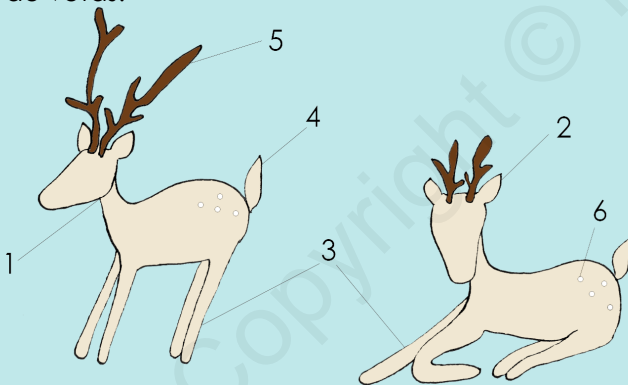
2) Coser las orejas a ambos lados de la cabeza.

3) Coser las patas delanteras y traseras al cuerpo según la postura que queramos obtener: de pie o tumbado.

4) Coser la cola en la parte trasera del cuerpo.

5) Colocar un par de ramitas a modo de cornamenta en la cabeza.

6) Bordar con marfil unos puntos en el lomo del ciervo.



MERRY, MERRY
CHRISTMAS!!

