# ani Guruni

Vol.1

#### ¿QUÉ ES "AMIGURUMI"?

CREENCIAS Y USOS

MATERIALES BÁSICOS

MATERIALES ADICIONALES

TÉCNICA

SIMBOLOGÍA

**TIPOS DE PUNTOS** 

#### **PERA**

PATRÓN EUROPEO PATRÓN JAPONÉS





# ¿Qué es "amigurumi"?

Amigurumi (lit. "peluche tejido") es la tendencia o moda japonesa que consiste en tejer muñecos mediante técnicas de ganchillo. Éstos toman forma principalmente de animales (ositos, conejos, gatos, etc) pero también adquieren otras formas como comidas, plantas, e incluso accesorios como bolsos, bisutería, etc.

#### Creencias y usos

adorable.

Según la costumbre, cada amigurumi posee un "alma" que lo convierte en el compañero y confidente de por vida de mendación es utilizar los hilos Natura su dueño, proporcionándole protección y Just Cotton Art. 302 de DMC. consuelo en los momentos de estrés y tristeza. En algunos casos, son usados como amuletos personales tanto en casas como en negocios o puestos de trabajo.

#### Materiales básicos

El amigurumi es en Japón algo más que Por lo general, los amigurumis se tejen un simple pasatiempo, ya que forma usando lana o hilo 100% algodón. parte de la cultura kawaii, término que Estos materiales varían en grosor, color, podría traducirse como mono, tierno o textura y composición, que van desde 100% lana de oveja a la utilización de fibras sintéticas, como el acrílico o el spandex en distintos porcentajes. Por su calidad y variedad de colores la reco-





Para tejer se usan **ganchillos** de tama- **Materiales adicionales** ño ligeramente inferior al indicado en la madeja de lana o hilo (por ejemplo, si en Para marcar el inicio de una vuelta es la etiqueta del hilo indica 3 mm, utilizar recomendable utilizar un **marcador**, un ganchillo de 2,5 mm) para que el te- aunque también puede servir un imperjido quede lo suficientemente ajustado y dible. el relleno no sea visible.



Para el **relleno** de los amigurumis, se usa normalmente relleno de Fibra Hueca También se puede utilizar un contador Siliconada, un material sintético que se **de vueltas** para identificar rápidamente utiliza para rellenar almohadas o cojines, en qué vuelta nos encontramos o qué ya que puede lavarse y al secarse no se vuelta acabamos de tejer. deforma.

Es conveniente no poner demasiado relleno para que no se vea a través del tejido, ni poner demasiado poco, ya que no dará forma a la figura.



Para coser las partes que componen la accesorios como ojos de seguridad, figura, hace falta **aguja de lana** de pun- fieltro, tela, abalorios, botones... ta roma para no dañar las hebras.





Al amigurumi se le pueden añadir **otros** 



#### **Técnica**

Los amigurumis están realizados con la técnica de ganchillo en espiral, por lo que el tejido es continuo.

jar en espiral es comenzar haciendo un mediante símbolos. anillo mágico con los puntos que indique el patrón, pero como no es una técnica En esta publicación puedes encontrar el sencilla, en esta publicación se ha optado por realizar una cadeneta de 2 puntos jas el que más te guste. y tejer los puntos indicados en el patrón en el primer punto tejido.

La forma básica y más difundida de los amigurumis es la esfera. Sin embargo, la versatilidad de esta técnica permite crear una infinidad de formas, tanto en plano como en volumen, que una vez cosidas forman figuras tan sencillas o complejas como la imaginación del artesano lo permita.

#### Simbología

Los patrones europeos utilizan una simbología textual representada mediante abreviaturas. En cambio, los patrones japoneses utilizan un esquema gráfico Lo más correcto para empezar a traba- de la figura representando los puntos

patrón en los dos formatos para que eli-

Símbolo	Abreviatura	Tipo de punto
わ	-	Anillo mágico
0	cad	Cadeneta
×	pb	Punto bajo
T	pma	Punto medio alto
Ŧ	pa	Punto alto
¥	pt	Punto triple
•	pd	Punto deslizado
V	aum	Aumento
٨	dis	Disminución
	-	Repetir vuelta anterior
1-20	-	Número de vuelta
$\sim$	sp	Saltar un punto

## Tipos de puntos

#### Cadeneta (cad)

Es el punto básico con el que se comienza a tejer. Se empieza con un nudo corredizo y se hacen tantas cadenetas como indique el patrón.

#### Punto medio alto (pma)

Este punto es ligeramente más alto que el punto bajo permitiendo añadir cierta altura al tejido.

#### Punto triple (pt)

Es el punto más alto y se utiliza en casos muy concretos, ya que da demasiada holgura al tejido final.

#### **Aumento (aum)**

Al tejer dos puntos en el mismo punto se aumenta el número de puntos finales de la vuelta.

#### Punto bajo (pb)

Es el punto más común ya que queda lo suficientemente ajustado para que no se vea el relleno por los huecos.

#### Punto alto (pa)

Este punto es el doble de alto que el punto bajo, añadiendo el doble de altura al tejido.

#### Punto deslizado (pd)

Suele ser el punto con el que se cierran las figuras tejidas para que el hilo no se salga.

#### Disminución (dis)

Al tejer dos puntos juntos se reduce el número de puntos finales de la vuelta.





Dificultad:

Esta figura es ideal para comenzar a hacer amigurumis ya que es muy sencilla de tejer.

y la hoja que después se co-Consta de un cuerpo , el rabito sen entre sí con una aguja de lana.

Puedes comprar online todos los materiales necesarios pulsando en el icono



#### Materiales necesarios

#### Hilos Natura Just Cotton Art. 302

Ovillos de 50 g 100% algodón para ganchillos de 2,5-3,5mm.







N°14

N°41 N°76

#### Ganchillo suave 2.5 mm

Muy ligero con mango ergonómico flexible al tacto que evita la fatiga.

#### Aguja de lana

Con punta roma para no dañar el hilo.

#### Relleno de Fibra Hueca Siliconada

Se puede lavar y secar sin deformarse.

#### Materiales opcionales

#### Marcador de vueltas con cierre

Se fija sobre los puntos tejidos para tejer sin preocupaciones.

#### **Contador de vueltas**

Para contar las vueltas tejidas con un solo clic.



### Patrón europeo

#### **A** Cuerpo

Vuelta	Instrucciones	Puntos
- 1	anillo mágico 7pb	7
2	*aum*	14
3	*1pb, aum*	21
4	*2pb, aum*	28
5	*3pb, aum*	35
6	*4pb, aum*	42
7	*5pb, aum*	49
8-14	*1pb*	49
15	*5pb, dis*	42
16	*4pb, dis*	35
17-21	*1pb*	35
22	*3pb, dis*	28
23-27	*1pb*	28
28	*2pb, dis*	21
29-31	*1pb*	21
Rellenar y continuar.		
32	*1pb, dis*	14
33	*dis*	7
34	*1pb, sp*	4
Cerrar con aguja.		

#### **B** Rabito

Vuelta	Instrucciones	Puntos
1	anillo mágico 7pb	7
2-6	*7pb*	14
Cerrar	con pd y dejar una hebra larg	ja para coser.

#### Hoja

#### Instrucciones

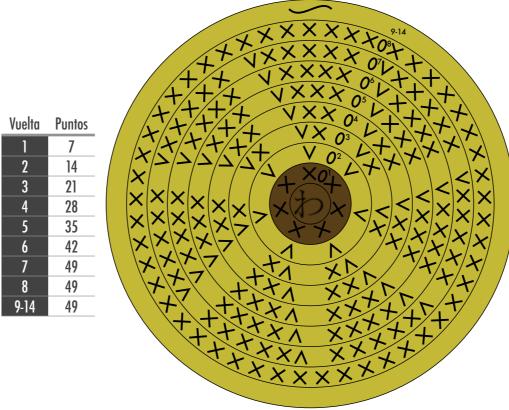
13cad, 1cad para volver	
13pb, 1cad	
2pb, 2pma, 2pa, 1pt, 2pa, 2pma, 2pb	
Seguir por el otro lado de la cadeneta base.	
2pb, 2pma, 2pa, 1pt, 2pa, 2pma, 2pb	
Cerrar con pd y dejar una hebra larga para coser.	

- ♦ La columna de las vueltas muestra el color del hilo que se debe utilizar.
- ♦ El texto entre asteriscos (\* \*) se repite hasta finalizar la vuelta.



# Patrón japonés

#### **A** Cuerpo



15 0XXXXXV	(x7)
16 0XXXXV	(x7)
17 0XXXXX	(x7)
18-21	
<sup>22</sup> 0XXXV	(x7)
<sup>23</sup> 0XXXX	(x7)
24-27	
<sup>28</sup> 0XXV	(x7)
<sup>29</sup> 0XXX	(x7)
30-31	
32 <b>0</b> XV	(x7)
<sup>33</sup> <b>0 V</b>	(x7)
34 <b>0V</b>	(x3)

vueita	PUNTOS
15	42
16	35
17	35
18-21	35
22	28
23	28
24-27	28
28	21
29	21
30-31	21
32	14
33	7
34	3

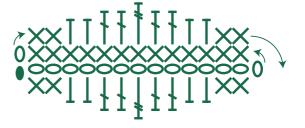
#### B Rabito

Vuelta	Puntos
1	7
2-6	14



#### Hoja

Vuelta	Puntos
A	14
В	14
C	13
D	13



# anicuruni

Vol.2

Materiales adicionales para crear amigurumis

Descubre a los mejores artistas del amigurumi y sus creaciones

Truco: Cómo crear disminuciones invisibles

Nuevo patrón: Calabaza

