



Lammis

Kristi Tullus, <http://sidrun.spire.ee>

Suurus

32cm alpaka villase lõnga (50g = 100m) ja 2,50 mm heegelnõelaga.

Raskusaste

3. Edasijõudnud – sisaldab keerukamaid heegeldamisvõtteid.

Vajalikud oskused

Spiraalis heegeldamine, ringis heegeldamine, ahel-, aas- ja kinnissilmus, ühekordne samm, kasvatamine ja kahandamine.

Kontaktinfo

Juhendiga käib kaasas ka igakülgne abi ja juhendamine e-kirja või Skype'i teel. Heegeldamise õpetusi ja nõuandeid vaata kodulehelt.

✉ kristi@spire.ee

🌐 <http://sidrun.spire.ee>

📢 a0kristi

Copyright © 2013 TÜ Spire. Kõik õigused kaitstud. Seda juhendit ega osa sellest EI OLE lubatud edasi müüa, jagada või avaldada ühelgi viisil. Selle õpetuse järgi valminud mänguasju VÕIB müüa. Viita palun autorile (Kristi Tullus, <http://sidrun.spire.ee>).



Nõuanne! Võid kasutada sama õpetust suuremate või väiksemate mänguasjade heegeldamiseks kasutades peenemat või jämedamat lõnga. Vali alati heegelnõel, mis on vähemalt 0,5 mm väiksem lõnga-etiketil soovitatust, et saavutada tihe kude, mis hoiaks hästi täidist ja ei laseks sellel läbi kanga paista.

Vaja läheb

- Lõnga. Mina kasutasin 100% alpaka villast lõnga jämedusega 100 m = 50 g. Vaja läheb umbes 90 g lõnga villi ja 40 g jäsemete ja kõrvade jaoks.
- 2,25 - 2,75 mm heegelnõela või vastvalt lõngale.
- Täidist. Hästi sobib polüester-kerakiud või padjapäide, lambavill, vatiin vm.
- 12 mm mänguasjade turvasilmi või nõõpe, helmeid, vilti vmt.
- Puuvillast mulineed.
- Sukanõela, kääre, silmusemärkijat.



Lühendid

- **vr, ks n** = võluring - alusta detaili kokkutõmmatava silmusega, **n** kinnissilmust sellesse (vt. lk. 11).
- **aas** = aassilmus.
- **ah** = ahelsilmus.
- **ks** = kinnissilmus.
- **np** = heegeldatud nupp – heegelda viis ühekordset sammast kokku samas silmuses (vaata lk. 10).
- **kasv** = kasvamine - heegelda kaks kinnissilmust samasse silmusesse.
- **kah** = heegelda kaks kinnissilmust kokku kasutades nähtamatut kahandamisvõtet (vaata lk. 10).
- **ks2ko** = heegelda kaks kinnissilmust kokku kasutades tavalist kahandamisvõtet.
- **ks (või ah, sm jne.) n** = heegelda **n** kinnissilmust (või ah, sm jne.), üks igasse silmusesse.
- **ks + np** = heegelda kõik silmused samasse silmusesse.
- **(ks 4, kasv) x n** = korda sulgudes olevat mustrit **n** korda.
- **(ks 4, kasv) x 6 (36)** – silmuste arv ringis peale vastava rea lõpetamist.

Notes

- Work in a continuous spiral, do not join or turn, unless instructed otherwise in the pattern.
- Use a stitch marker or a piece of yarn to mark the end or the beginning of a round.
- All stitches are worked in to both loops, unless instructed otherwise in the pattern.

Värvikaart

A – Lõng villa jaoks, selles näites elevantiluukarva.

B – Lõng jäsemete ja kõrvade jaoks, selles näites tumehall.

Pea

Vill heegeldatakse ringselt ridu ühendades, alustades iga rida ahelsilmusega ja ühendades rea ringiks aassilmusega läbi esimese silmuse. Ära loe neid silmusteks. Heegelda rea esimene silmus eelmise rea esimesse silmusesse.

Lõngaga **A**:

1: vr, ks 10, aas (10)

2: ah, (ks, np + ks) x 5, aas (15)

3: ah, (ks 2, kasv) x 5, aas (20)

