



# Lammast

Kristi Tullus

## Suurus

30cm, heegeldatud keskmise jämedusega alpavillase lõnga (50g=100m) ja 2,50mm heegelnõelaga.

## Vajalikud oskused

Spiraalselt heegeldamine, ringis heegeldamine, ahel-, aas- ja kinnissilmus, ühekordne samm, kasvamine ja kahandamine.

## Raskusaste

3. Edasijõudnud – sisaldab keerukamaid heegeldamisvõtteid.

## Kontaktinfo

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

✉ [kristi@spire.ee](mailto:kristi@spire.ee)

🌐 <http://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, [kristitullus.ee](http://kristitullus.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 lõngaetiketil soovitatust, et saavutada tihe kude, mis hoiaks hästi täidist ja ei laseks sellel läbi kanga paista. Võid vajada ka vastavalt suuremaid või väiksemaid turvasilmi.

### Vaja läheb

- Lõnga. Mina kasutasin alpavillast lõnga Katia *Alpaca Andes* (100 m=50g). Vaja läheb umbes 90g valget ja 40g halli lõnga.
- 2,50 – 3,00 mm heegelnõela või vastvalt lõngale.
- Täidiseks polüester-kerakiudu, padjatäidet, lambavilla, vatiini vmt.
- 12 mm mänguasjade turvasilmi või nõöpe, helmeid, vilti vmt.
- Puuvillast mulineed.
- Sukanõela, kääre, silmusemärkijat.

### Lühendid

- **vr, ks n** = võluring - alusta detaili kokkutõmmatava silmusega, *n* kinnissilmust sellesse (vt. lk. 12).
- **aas** = aassilmus.
- **ah** = ahelsilmus.
- **ks** = kinnissilmus.
- **np** = heegeldatud nupp – heegelda viis ühekordset sammast kokku samas silmuses (vaata lk. 11).
- **kasv** = kasvatamine - heegelda kaks kinnissilmust samasse silmusesse.
- **kah** = heegelda kaks kinnissilmust kokku kasutades nähtamatut kahandamisvõtet (vaata lk. 11).
- **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.
- **(36)** – silmuste arv ringis peale ringi lõpetamist.

### Märkused

- Kõik detailid heegeldatakse spiraalselt, tööd pööramata ja ridu ringiks ühendamata, kui juhendis ei ole öeldud teisiti.
- Kasuta silmusemärkijat või lõngajuppi, et märkida rea algus või lõpp. Liiguta reamärkijat ülespoole peale iga ringi lõpetamist.
- Kõik silmused heegeldatakse läbi eelmise rea silmuse mõlema aasa, kui juhendis pole öeldud teisiti.

## Pea

Villa osa heegeldatakse ringselt kõiki ridu ringiks ühendades. Alusta rida ahelsilmusega ja ühenda ringiks aassilmusega läbi esimese kinnissilmuse või nupu, ära loe neid silmusteks.

Heegelda rea esimene silmus eelmise rea esimesse silmusesse, samasse kuhu aassilmuse tegid.

Valge lõngaga:

- |                                  |      |
|----------------------------------|------|
| 1: vr, ks 10, aas                | (10) |
| 2: ah, (ks, np+ks) x 5, aas      | (15) |
| 3: ah, (ks 2, kasv) x 5, aas     | (20) |
| 4: ah, (ks, np+ks) x 10, aas     | (30) |
| 5: ah, ks igasse silmusesse, aas | (30) |
| 6: ah, (np+ks, ks) x 15, aas     | (45) |