SCHEMA AMIGURUMI - Funghetto Super Mario

Descrizione: Funghetto Super Mario

Dimensione: 5cm | Difficolta: Principiante



COLORI SELEZIONATI:

- Bianco (#FFFFFF)
- Grigio (#808080)
- Nero (#000000)
- Rosso (#DC143C)

SCHEMA COMPLETO:

Schema Amigurumi: Funghetto Super Mario

Altezza finita: circa 5cm
Livello: Principiante
Tempo stimato: 2-3 ore

Materiali

- Filato cotone DK/sport (peso 3) nei colori:
- Rosso: 10g
- Bianco: 5g
- Nero: 2g
- Uncinetto 2.5mm (compatibile con il filato indicato)
- Occhi di sicurezza 4mm (neri)
- Imbottitura sintetica
- Ago da lana
- Marcapunti
- Forbici

Abbreviazioni

- mb = maglia bassa
- aum = aumento (2 mb nella stessa maglia)
- dim = diminuzione invisibile (inserire l'uncinetto nei due anelli anteriori delle 2 maglie successive, fare 1 mb)
- cat = catenella
- mp = maglia passata/bassissima

Note Importanti

- Lavorare in spirale continua (non chiudere i giri) salvo diversa indicazione
- Usare sempre un marcapunti per segnare l'inizio di ogni giro
- Imbottire con fermezza ma senza deformare il lavoro
- Per le diminuzioni usare sempre la diminuzione invisibile

Cappello (Rosso e Bianco)

Colore: Rosso

Giro 1: 6 mb nell'anello magico (6)
Giro 2: aum in ogni mb (12)
Giro 3: (1 mb, aum) x6 (18)
Giro 4: (2 mb, aum) x6 (24)

Tutte le immagini/illustrazioni generate sono puramente indicative.

Generato con Amore

Giro 5: (3 mb, aum) x6 (30)
Giro 6: (4 mb, aum) x6 (36)
Giro 7: 36 mb (36)
Giro 8: (4 mb, dim) x6 (30)
Giro 9: (3 mb, dim) x6 (24)
Cambio colore a Bianco
Giro 10: Lavorare nel filo posteriore: 24 mb (24)
Fermare il filo, lasciare un lungo filo per cucire. Imbottire leggermente la parte superiore del cappello.

Gambo (Bianco)

Colore: Bianco

Giro 1: 6 mb nell'anello magico (6)
Giro 2: aum in ogni mb (12)
Giro 3: (1 mb, aum) x6 (18)
Giro 4: 18 mb (18)
Giro 5: 18 mb (18)
Giro 6: 18 mb (18)
Giro 7: (1 mb, dim) x6 (12)
Iniziare a imbottire il gambo.
Giro 8: 12 mb (12)
Giro 9: 12 mb (12)
Fermare il filo, lasciare un lungo filo per cucire. Imbottire il gambo fino a renderlo sodo.

Macchie del Cappello (Bianco) (x3)

Colore: Bianco

Giro 1: 6 mb nell'anello magico (6)
Giro 2: 6 mb (6)
Fermare il filo, lasciare un filo per cucire. Appiattire con le dita e premere bene prima di cucire al corpo.

Assemblaggio

1. Gambo al Cappello: Posizionare il gambo (Giri 1-9) al centro dell'apertura del cappello (Giro 10). Allineare il Giro 9 del gambo con il Giro 10 del cappello. Cucire saldamente usando il filo lasciato dal gambo, assicurandosi che sia ben centrato e stabile.
2. Occhi di sicurezza: Inserire gli occhi di sicurezza neri da 4mm sul gambo, tra il Giro 5 e il Giro 6, distanziati di 4 maglie l'uno dall'altro. Assicurarsi che siano ben saldi prima di chiudere le rondelle.
3. Macchie sul Cappello:
* Cucire una macchia bianca al centro superiore del cappello.
* Cucire le altre due macchie bianche ai lati della macchia centrale, leggermente più in basso, distanziate in modo uniforme per ricreare il classico aspetto del funghetto.

Dettagli e Finiture

- Bocca: Con il filo nero e l'ago da lana, ricamare una piccola bocca a forma di "U" rovesciata sotto gli occhi, tra il Giro 4 e il Giro 5 del gambo.

Consigli Finali

- Assicurati di imbottire il funghetto in modo uniforme per dargli una forma ben definita e compatta.
- Quando cuci le macchie, fai piccoli punti per renderle meno visibili.
- Controlla sempre la simmetria degli occhi e delle macchie prima di fissarli definitivamente.

Nota: Tutte le immagini/illustrazioni generate sono puramente indicative.