

www.CreativitaOrganizzata.it

Gufetti a uncinetto



Istruzioni:

CORPO (x 2):

Giro 1: fare [anello magico](#) con all'interno 3 catenelle e 13 punti alti (14).

Giro 2: fare 2 punti alti tra un punto alto e l'altro del giro precedente (14 coppie di punti alti).

Giro 3: fare 3 punti alti tra un gruppo di punti alti e l'altro del giro precedente (14 gruppi di punti alti).

Abbiamo finito la parte circolare del corpo del gufetto adesso passiamo a dare forma alle orecchie.

Vi riporto le spiegazioni dei **giri 4 e 5**, sotto le spiegazioni trovate lo **schema** che è sicuramente più facile da capire.

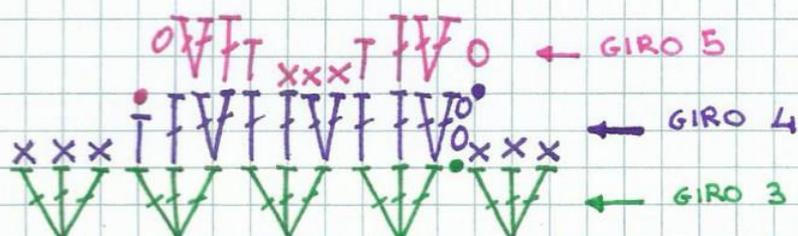
Giro 4: 2 catenelle, 2 punti alti nel punto successivo, 1 punto alto nei 2 punti successivi, 2 punti alti nel punto successivo, 1 punto alto nei 2 punti successivi, 2 punti alti nel punto successivo, 1 mezzo punto alto nel punto successivo, 1 catenella e poi completare con il giro con 1 punto basso in ogni punto del giro sottostante. Chiudere il giro con 1 punto bassissimo sulla seconda catenella di inizio giro.

Giro 5: 1 catenella, saltare un punto, 2 punti alti sul punto successivo, 1 punto alto, 1 mezzo punto alto,

3 punti bassi, 1 mezzo punto alto, 1 punto alto, 2 punti alti sul punto successivo, 1 catenella e chiudere

il giro con 1 punto bassissimo sul mezzo punto alto del giro precedente.

Schema Gufetti a uncinetto



www.CreativitaOrganizzata.it

OCCHI (x 2):

- fare anello magico con 11 mezzi punti all'interno e chiudere con un punto bassissimo.

Confezione:

- cucire gli occhi alla parte frontale del corpo
- cucire una perlina tonda al centro degli occhi
- ricamare il naso
- accoppiare rovescio contro rovescio le due parti del corpo e cucire inserendo imbottitura sintetica prima di completare tutta la cucitura.
- con l'uncinetto passare una manciata di fili (io ne usati 8) in corrispondenza delle orecchie e bloccateli per fare le orecchie ([vedi il tutorial originale](#)).
- al centro della testa fare un laccetto con 7 catenelle o più, a seconda di quanto desiderate sia grande.