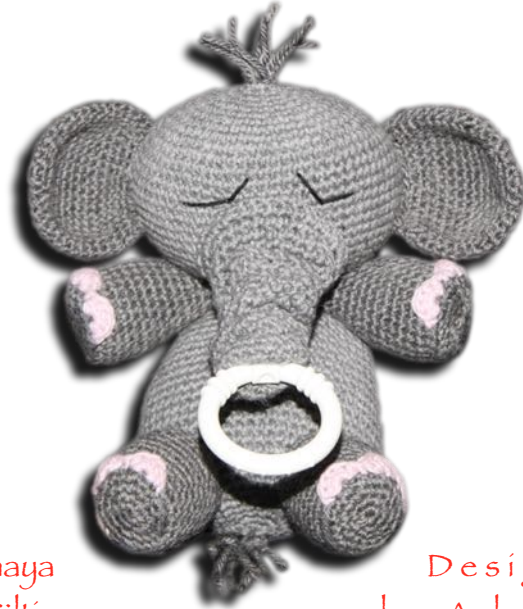


Spieluhr „Elefant“



Diese Anleitung ist Eigentum von Zhaya/Zhaya Designs. Verkauf, Tausch, Veröffentlichung und Vervielfältigung der Anleitung (inkl. Übersetzungen in andere Sprachen) sind untersagt. Natürlich dürfen die Anleitung, Bilder und Fotos auch nicht als eigene ausgegeben werden. Der Verkauf der fertigen Artikel im Internet und auf Märkten mit einem Vermerk auf die Autorin - Zhaya / Zhaya Designs - ist jedoch gestattet. Massenproduktion ist nicht erlaubt. Vielen Dank :o)

ACHTUNG: Bitte beachte, dass ich meine Anleitungen nur über www.zhaya.de/ www.zhaya.eu teile. Wenn Sie diese KOSTENLOSE Anleitung von irgendwo anders heruntergeladen haben, löschen Sie es bitte sofort - da es Websites gibt, auf denen anonyme Hacker pdf-Dateien mit Viren hochladen, die es ihnen ermöglichen, auf Ihren Computer zuzugreifen und Ihre persönlichen und finanziellen Daten zu stehlen.

Material:

Mit der angegebenen Wolle wird die Figur ca. 18 cm groß.

Die Angaben der von mir verwendeten Wolle und Nadelstärken sind natürlich nur Beispiele/Anhaltspunkte. Welche Wolle letztlich verwendet wird, bleibt selbstverständlich jedem selbst überlassen.

- Wolle, z. B. Schachenmayr Universa (Fb. Nr. 197), etwas rosa, hellblau oder helleres grau in ähnlicher Dicke, etwas schwarzes Garn für die Augen
- Häkelnadel in passender Stärke (bei mir NS 3 mm, Rüssel 3,5 mm)
- Füllwatte
- Spieluhr (am besten eine waschbare benutzen)
- evtl. etwas Karton

Begriffserklärung:

fM = feste Masche

hStb = halbes Stäbchen

MR = Maschenring/Fadenring (magic ring)

LM = Luftmasche

M = Masche

KM = Kettmasche

Es wird - sofern nichts anderes angegeben - in Spiralrunden gehäkelt.

Für das Versetzen der Zu- und Abnahmen empfehle ich, auf www.zhaya.de vorbeizuschauen unter Tipps, Tricks und Tutorials.

Bitte nicht wundern, mir ging zwischenzeitlich die Wolle aus, deshalb sind Beine und Ohren etwas dunkler. Ich fand die neue Wolle dann sogar besser geeignet, allerdings muss ich mal meine Vorräte abbauen.

Es ist das erste Mal, dass ich eine Spieluhr gehäkelt habe, bitte sieh mir nach, falls nicht alles ausreichend beschrieben ist, ich habe versucht, an alles Nötige zu denken.

Eine dickere Wolle und größere Nadeln kann man verwenden. Bei der Verwendung dünnerer Wolle und Nadeln kann es sein, dass die Spieluhr nicht reinpasst. Der Kopf muss dann durch mehr Runden mit Zunahmen angepasst werden, bis die Uhr reinpasst. Ggf. muss dann der Rest aber auch angepasst werden, so dass es leichter ist, die Wolle entsprechend zu wählen.

Natürlich kann man den Elefant auch ohne Spieluhr häkeln, dann den Rüssel einfach kürzen und anstatt der 30 Runden nur 15 Runden häkeln und immer in ganz normal in beide Maschenglieder einstechen, den Rüssel dann ausstopfen. Getestet habe ich das so nicht, ggf. muss man die Länge etwas anpassen, damit es gut aussieht :o)

Rüssel:

Für den Rüssel habe ich eine halbe Nadelstärke größer (bei mir 3,5 mm) verwendet, als für den Körper, damit der Rüssel etwas flexibler wird.

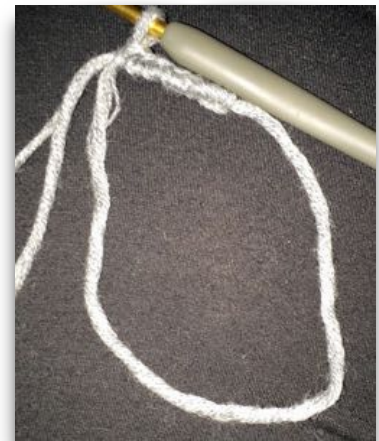
Die Spieluhr wird von Anfang an mit eingearbeitet, das geht leider nicht anders. Während des Häkelns muss diese immer wieder lang gezogen (also aufgezogen) werden, damit man die Schnur umhäkeln kann. Ich empfehle daher, eine Melodie zu wählen, die Du magst, Du wirst sie während des Häkelns SEHR OFT HÖREN :D

Der Rüssel sollte ungefähr so lang sein, wie die ausgezogene Schnur, sollte er länger oder kürzer sein, muss man entsprechend mehr oder weniger der Runden ohne Zunahmen häkeln.

1. MR mit 6fM (6) - Dieser Maschen-/Fadenring muss so weit sein, dass der Griff (Ring oder Kugel) der Spieluhr durch passt. Der Griff wird so durch den Ring gesteckt, dass er zum Körper zeigt, also auf der Vorderseite heraus schaut, die Spieluhr befindet sich auf der Rückseite des Rings. Die Maschen ganz normal in den Ring häkeln, Griff durchstecken, Ring zusammen ziehen.
2. jede fM verdoppeln (12)
3. jede 2. fM verdoppeln (18)
4. *nur ins hintere Maschenglied einstechen:* fM in jede M (18)
- 5.-6. (2 Runden) fM in jede M (18)

Ab hier ALLE kommenden Runden des Rüssels nur ins vordere Maschenglied einstechen, damit der Rüssel sich von der Spieluhr zusammen ziehen lässt. Ich schreibe das - der besseren Übersicht halber - nicht vor jeder Runde dazu.

- 7.-36. (30 Runden) fM in jede M (18)
37. jede 6. fM verdoppeln (21)
38. fM in jede M (21)
39. jede 7. fM verdoppeln (24)
40. fM in jede M (24)
41. jede 8. fM verdoppeln (27)
42. fM in jede M (27)



43. jede 9. fM verdoppeln (30)

44. fM in jede M (30)

Beenden, nicht schließen, ausreichend langen Faden zum Annähen lassen.

Für die restlichen Teile habe ich die kleinere Nadelstärke (bei mir 3 mm) genommen. Der Kopf muss sehr fest gestopft werden, deshalb die Nadel nicht zu groß wählen, dass es keine Löcher gibt.

Meine Spieluhr hatte eine Öse an der Rückseite, mit dieser kann man die Spieluhr im Kopf fixieren. Alternativ kann man sie auch umhäkeln und an der Innenseite festnähen. Wenn man sehr sorgfältig stopft, dürfte sie aber auch nicht verrutschen.

Kopf:

1. MR mit 6fM (6)

2. jede fM verdoppeln (12)

3. jede 2. fM verdoppeln (18)

4. jede 3. fM verdoppeln (24)

5. jede 4. fM verdoppeln (30)

6. jede 5. fM verdoppeln (36)

7. jede 6. fM verdoppeln (42)

8. jede 7. fM verdoppeln (48)

9. jede 8. fM verdoppeln (54)

10. jede 9. fM verdoppeln (60)

11. jede 10. fM verdoppeln (66)

In Runde 21 wird die Schnur der Spieluhr eingehäkelt, dafür die Schnur so zwischen Masche 33 und 34 legen, dass der Rüssel zum Körper zeigt (sich also auf der Vorderseite befindet) und die Spieluhr auf der Rückseite. Ggf. muss hier und in den nächsten Runden noch ein paar Mal an der Stelle die Schnur herausgezogen werden. Leider weiß ich nicht, ob alle Spieluhren gleich gebaut sind. Bei mir befand sich die Schnur am unteren Rand der Spieluhr. Leider habe ich vergessen, Fotos davon zu machen, ich hoffe, man versteht, was ich meine. Sollte sie sich in der Mitte befinden dann muss die Uhr früher, zwischen Runde 17 und 18 etwa, eingearbeitet werden, damit sie dann auch vernünftig in den Kopf passt.

12.-22. (11 Runden) fM in jede M (66)

23. jede 10. und 11. fM zusammen häkeln (60)

24. jede 9. und 10. fM zusammen häkeln (54)

25. jede 8. und 9. fM zusammen häkeln (48)

Hier am besten schon Füllwatte in den Kopf unter die Spieluhr, vor allem aber zwischen der Stelle, wo der Rüssel ist und die Spieluhr, das wird später sonst sehr fummelig. Der „höhere“ Teil der Spieluhr muss in Richtung Anfangsrunde liegen, so dass die Spieluhr in den Kopf passt.

26. jede 7. und 8. fM zusammen häkeln (42)

27. jede 6. und 7. fM zusammen häkeln (36)

28. jede 5. und 6. fM zusammen häkeln (30)

29. jede 4. und 5. fM zusammen häkeln (24)

Hier empfehle ich, den Kopf weitestgehend auszustopfen, so weit es eben geht. Der Kopf muss am Ende richtig fest gestopft sein, damit die Spieluhr nicht verrutscht.

30. jede 3. und 4. fM zusammen häkeln (18)

31. jede 2. und 3. fM zusammen häkeln (12)

Den Kopf sorgfältig fertig stopfen. Er muss wirklich wirklich fest gestopft sein, die Füllwatte fällt nach einiger Zeit noch ein klein wenig zusammen, daher lieber etwas mehr als zu wenig stopfen, auch wenn man die Spieluhr noch zusätzlich fixiert hat.

32. je 2fM zusammen häkeln (6)
Beenden, schließen, Faden unsichtbar vernähen.

Körper:

1. MR mit 6fM (6)
2. jede fM verdoppeln (12)
3. jede 2. fM verdoppeln (18)
4. jede 3. fM verdoppeln (24)
5. jede 4. fM verdoppeln (30)
6. jede 5. fM verdoppeln (36)
7. jede 6. fM verdoppeln (42)
8. jede 7. fM verdoppeln (48)
9. jede 8. fM verdoppeln (54)
10. jede 9. fM verdoppeln (60)
- 11.-20. (10 Runden) fM in jede M (60)
21. jede 9. und 10. fM zusammen häkeln (54)
- 22.-23. (2 Runden) fM in jede M (54)
24. jede 8. und 9. fM zusammen häkeln (48)
- 25.-26. (2 Runden) fM in jede M (48)
27. jede 7. und 8. fM zusammen häkeln (42)
- 28.-29. (2 Runden) fM in jede M (42)
30. jede 6. und 7. fM zusammen häkeln (36)
31. fM in jede M (36)
32. jede 5. und 6. fM zusammen häkeln (30)
33. fM in jede M (30)
34. jede 4. und 5. fM zusammen häkeln (24)
35. fM in jede M (24)

Körper unten normal ausstopfen, nach oben hin weniger fest.

*Oberseite flach zusammen klappen und mit festen Maschen zusammen häkeln.
Beenden, Faden zum Annähen lassen.*

Ohr (2x):

1. MR mit 6fM (6)
2. jede fM verdoppeln (12)
3. jede 2. fM verdoppeln (18)
4. jede 3. fM verdoppeln (24)
5. jede 4. fM verdoppeln (30)
6. jede 5. fM verdoppeln (36)
7. jede 6. fM verdoppeln (42)
- 8.-14. (7 Runden) fM in jede M (42)
15. jede 6. und 7. fM zusammen häkeln (36)
16. jede 5. und 6. fM zusammen häkeln (30)
17. jede 4. und 5. fM zusammen häkeln (24)

Nicht stopfen, Ohr flach zusammenklappen, offene Seite mit Kettmaschen (nicht zu fest ziehen) zusammen häkeln.

Beenden, Faden zum Annähen lassen.

Damit die Füße unten schön glatt/gerade werden, kann man etwas Karton in passende Kreise schneiden (ich nehme hier immer einen Zirkel zu Hilfe und messe damit gleich die nötige Größe) und diese dann unten je in einen Fuß legen, so wölbt sich die Sohle nicht und bekommt das typische Aussehen.

Vorderfüße (2x):

1. MR mit 6fM (6)
2. jede fM verdoppeln (12)
3. jede 2. fM verdoppeln (18)
4. jede 3. fM verdoppeln (24)
5. *nur ins hintere Maschenglied einstechen:* fM in jede M (24)
- 6.-12. (7 Runden) fM in jede M (24)
13. jede 7. und 8. fM zusammen häkeln (21)
- 14.-16. (3 Runden) fM in jede M (21)
17. jede 6. und 7. fM zusammen häkeln (18)
- 18.-20. (3 Runden) fM in jede M (18)

Stopfen, nach oben hin etwas weniger.

Flach zusammen klappen und mit festen Maschen zusammen häkeln.

Hinterfüße (2x):

1. MR mit 6fM (6)
2. jede fM verdoppeln (12)
3. jede 2. fM verdoppeln (18)
4. jede 3. fM verdoppeln (24)
5. *nur ins hintere Maschenglied einstechen:* fM in jede M (24)
- 6.-15. (10 Runden) fM in jede M (24)

Beenden, nicht schließen, Faden zum Annähen lassen, ausstopfen.

Nun noch die Zehen an die Füße häkeln. Dafür helles grau oder auch für einen kleinen Jungen oder ein Mädchen hellblau oder rosa verwenden. Jeweils von den Füßen vorn ungefähr die mittlere Masche suchen und 7 Maschen nach rechts zählen (die Sohle zeigt dabei nach unten). In der so ermittelten Masche mit der neuen Farbe neu anketten, und zwar nur in das vordere Maschenglied der 5. Runde. Jetzt eine Masche überspringen, 5 halbe Stäbchen in die nächste Masche häkeln, wieder eine Masche überspringen, eine Kettmasche in die nächste Masche, das Ganze noch zweimal wiederholen, so dass 3 Zehen entstanden sind, beenden und ausreichend Faden zum Annähen lassen, Masche für Masche am Fuß festnähen. An jedem Fuß so die Zehen anbringen.



Bitte nicht wundern, auf den Fotos sind Stäbchen zu sehen, diese waren dann allerdings zu groß und sahen nicht so gut aus. Sollte man Stäbchen verwenden wollen, müssen immer 7Stb in eine Masche, der Rest bleibt gleich.

Nun fehlt noch ein kleines Schwänzchen, dafür 10LM häkeln, ab der 2. Masche von der Nadel aus 9fM zurück häkeln, Faden zum Annähen lassen. Ein paar Fäden der gleichen Wolle abschneiden (5 oder 6), diese auf der anderen Seite (ohne Fäden) einknüpfen und auf eine passende Länge kürzen.

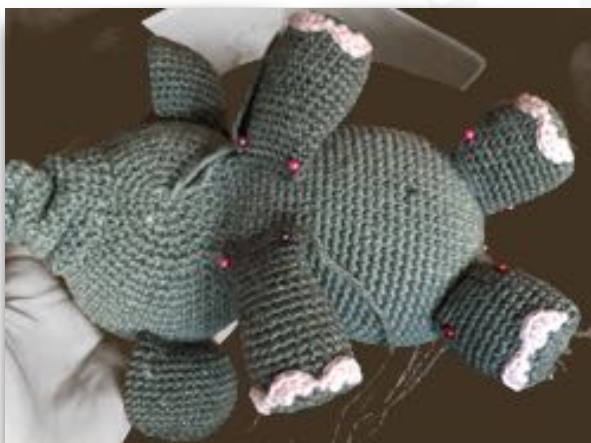
Fertigstellung:

Jetzt noch zusammen nähen.

Den Rüssel zunächst am Kopf mit Stecknadeln fixieren und mit dem übrig gelassenen Faden (am besten mit Matratzenstich) annähen. Damit der Rüssel auch immer schön mitgezogen wird, habe ich diesen mit Nylonfaden (weißer Sternzwirn, Zahnseide o. ä. reißfest und möglichst unauffällig) am Griff fixiert.



Den Körper am Kopf festnähen, zunächst nur die zusammen gehäkelte Stelle annähen, den Faden aber noch nicht abschneiden. Jetzt folgen erst einmal die Füße, die Vorderfüße oben am Körper festpinnen.



Grundsätzlich kann man die Beine für Bauch und Rückenlage gleich anbringen und die Haltung nur durch die endgültige Fixierung des Kopfes bestimmen. Natürlich sind das nur Vorschläge, wie man die Füße letztlich anbringt, muss man selbst entscheiden, wie sie am besten gefallen. Erst einmal die Füße festpinnen, bis alles passt, dann festnähen, die Hinterfüße am besten mit dem Matratzenstich, die Vorderfüße ganz

normal. Bei der Bauchlage sollte man die Vorderfüße noch etwas weiter hinten auf der Oberseite am Körper fixieren, damit sie nicht so rumbaumeln, es sei denn, das ist gerade gewünscht.

Sind die Füße angebracht, fixiert man den Kopf für die Bauchlage mit ein paar Stichen am Rücken oder (dafür habe ich mich entschieden) am Bauch.

Nun noch die Ohren seitlich am Kopf feststecken und schließlich annähen, das Schwänzchen hinten am Körper annähen.

Jetzt fehlen nur noch die Augen, diese mit schwarzem Garn aufsticken. Für offene Augen kann man z. B. mit schwarzem Garn einen Maschenring aus 6fM häkeln und evtl. noch mit weiß Lichtpunkte aufsticken. Diese Augen dann im Gesicht festnähen. Wer mag, kann noch ein paar Fäden als Haarbüschel einknüpfen.

Herzlichen Glückwunsch, die Elefanten-Spieluhr ist nun fertig :o)

