

Chaleco Marinero



Materiales

- 200g Best klasik # 58
- 200g Best klasik # 599



Chaleco Marino

Materiales:

200g Best klasik # 58

200g Best klasik # 599

Aguja # 3, gancho # 3, 2 botones estilo mariner y marcadores

Puntadas: Puntada Cangrejo y Punto Jersey (una vuelta en derecho y una en revés)

Abreviaturas: Vuelta (V), punto (p)

Talla: Unitalla

Dificultad: 

Técnica: Agujas y gancho

Procedimiento:

Monta 150 p con el tono # 58

V1 teje con la puntada jersey inicia con la vuelta en derecho

V2 teje al inicio y al final de la vuelta un aumento, toda la vuelta se teje en revés.

V3 teje al inicio y al final de la vuelta un aumento, toda la vuelta se teje en derecho.

V4 teje al inicio y al final de la vuelta un aumento, toda la vuelta se teje en revés.

V5 cambia al tono # 599, teje un aumento al inicio y al final de la vuelta, toda la vuelta se teje en derecho.

V6 teje un aumento al inicio y al final de la vuelta, toda la vuelta se teje en revés.

V7 teje un aumento al inicio y al final de la vuelta, toda la vuelta se teje en derecho.

V8 teje un aumento al inicio y al final de la vuelta, toda la vuelta se teje en revés.

Repite la secuencia de la vuelta 1 a

la 8 por 3 veces (9 franjas totales, de las cuales 5 franjas en tono 58 y 4 líneas en # 599, recuerda cambiar de tono cada 4 vueltas)

V37 a la 40 teje con el tono # 599 teje la puntada jersey (una vuelta en derecho y una en revés)

V41 a la 44 teje con el tono # 58 la puntada jersey (una vuelta en derecho y una en revés).

A partir de esta V se tejera la solapa del chaleco, se iniciará en revés si la vuelta está en derecho, y en derecho si la vuelta está en revés, se avanzará un p de cada lado para formar la solapa, sin perder la secuencia de las franjas, estas cambian de tono cada 4 vueltas.

V44 teje al inicio y al final de la vuelta un derecho, teje los p del cuerpo en revés (puntada jersey).

V46 teje al inicio y al final de la vuelta 2 p en revés, teje los p del cuerpo en derecho (puntada jersey).

V47 teje al inicio y al final de la vuelta 3 derechos (avanzaras un p de cada lado para formar la solapa de menor a mayor), teje los p del cuerpo en revés (puntada jersey). V48 teje al inicio y al final de la V 4 revés, teje los p del cuerpo en derecho (puntada jersey). Continúa la secuencia por 10 franjas o hasta la V88.

V89 en esta vuelta se divide para formar la sisa y definir los delanteros y el trasero; con ayuda de los marcadores y la cinta métrica, mide 30 cm para cada delantero y márcalos, ahora que ya tenemos definido cada parte, cuenta 5 p de cada lado partiendo del marcador para formar la sisa, marca las dos sisas, teje el delantero a partir de los 5 p marcados siguiendo la secuencia anterior, para formar la solapa avanza un p en derecho o en revés según el caso esto será para cada lado y el cuerpo con la puntada de jersey.



Instrucciones generales para los delanteros.

Recuerda cambiar de tono cada 4 vueltas, avanzar un p para formar la solapa y en el resto de los p teje la puntada jersey, estas instrucciones son para ambos delanteros, repetirás la secuencia por 9.5 vueltas, cierra los p de la solapa, continúa para formar el hombro por 3 franjas con la putada jersey. Instrucciones generales para formar la espalda.

Teje la puntada de jersey (una vuelta en derecho y una en revés) a partir de los 5 p que se marcaron para la sisa, tejerás 13 franjas (7 con el tono # 58 y 6 franjas con el tono # 599), ahora divide en tres partes la espalda y marca cada parte, la parte intermedia es para formar el cuello y los extremos para los hombros, teje la última franja con el tono # 599 y al llegar al cuello cierra los p, continúa tejiendo los hombros hasta com-

pletar las 4 vueltas, une los hombros con una costura invisible, mide el contorno del cuello en este caso mide 39 cm que es un equivalente a 60 p, puedes hacer el cuello de dos maneras sacar directamente los 60 p del cuello o hacerlo por separado, en este caso se sacaron los 60 p y se aumentó un p de cada lado para la horma del cuello siguiendo la secuencia de las franjas y con la puntada de jersey, en este caso inicia en derecho para hacer coincidir la puntada con el resto del cuerpo.

En caso de que se te dificulte sacar los p directamente del cuello monta 60 p sobre tu aguja y teje la puntada de jersey (una vuelta en derecho y una vuelta en revés) a partir de la segunda vuelta aumentarás un p de cada lado y en todas las vueltas para que coincida con el contorno del cuello y respetando la secuencia de las franjas que se cambian cada 4 vueltas, el

cuello tiene 9 franjas de las cuales son 5 franjas con el tono 599 (arena) y 4 franjas con el tono 58 (marino), cierra los p y con ayuda de la aguja estambrera únelo al cuello.

Para finalizar tu prenda teje la puntada de cangrejo* todo el contorno del chaleco y coloca los botones.

*Puntada de cangrejo: 1) Al final de la vuelta teje una cadena sin girar el tejido, entra en el último punto tejido. 2) Tomar una lazada y pasarla por el punto. 3) Quedan dos lazadas en el punto. 4) Tomar una lazada y pasarla por los dos puntos que quedaron en la aguja. 5) Punto terminado. 6) Repito los pasos 1 y 4 hasta terminar la vuelta.

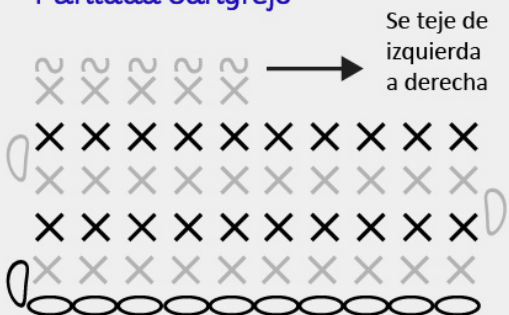
Simbología

- I Punto derecho
- ┆ Punto revés
- X Punto cangrejo

Escanea para ver el estambre en nuestro sitio web



Puntada cangrejo



Punto Jersey

4	-	-	-	-	-
3					
2	-	-	-	-	-
1					

