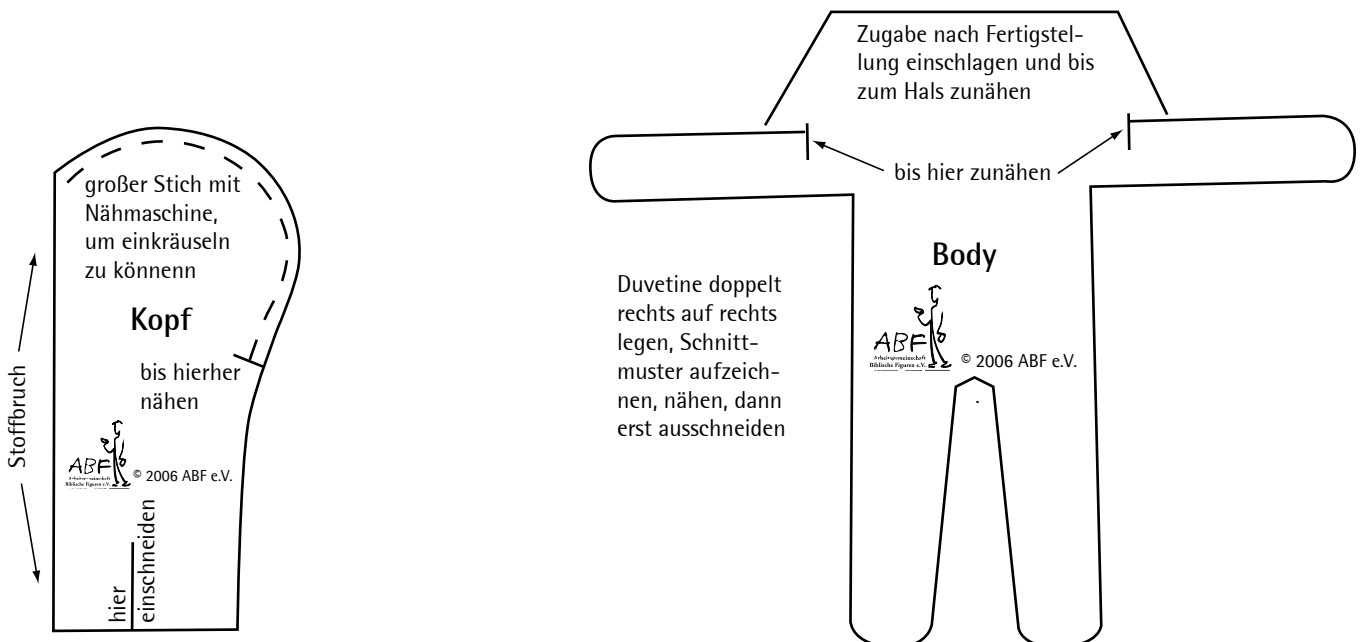
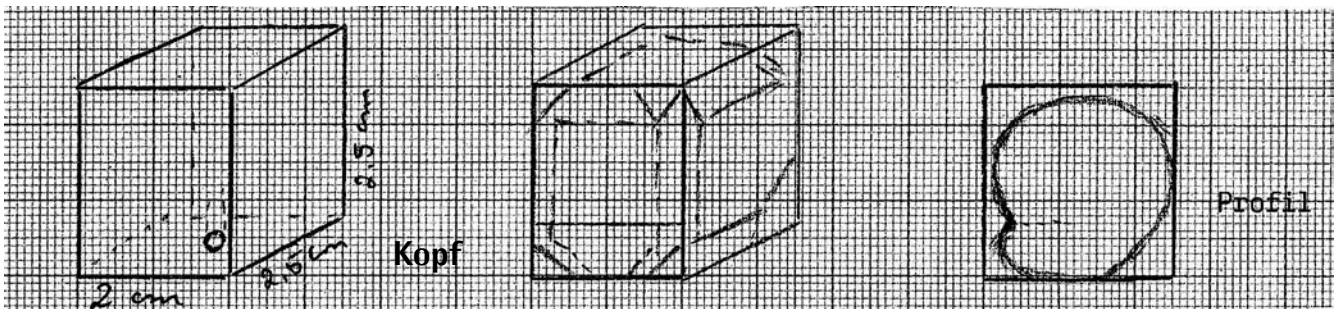
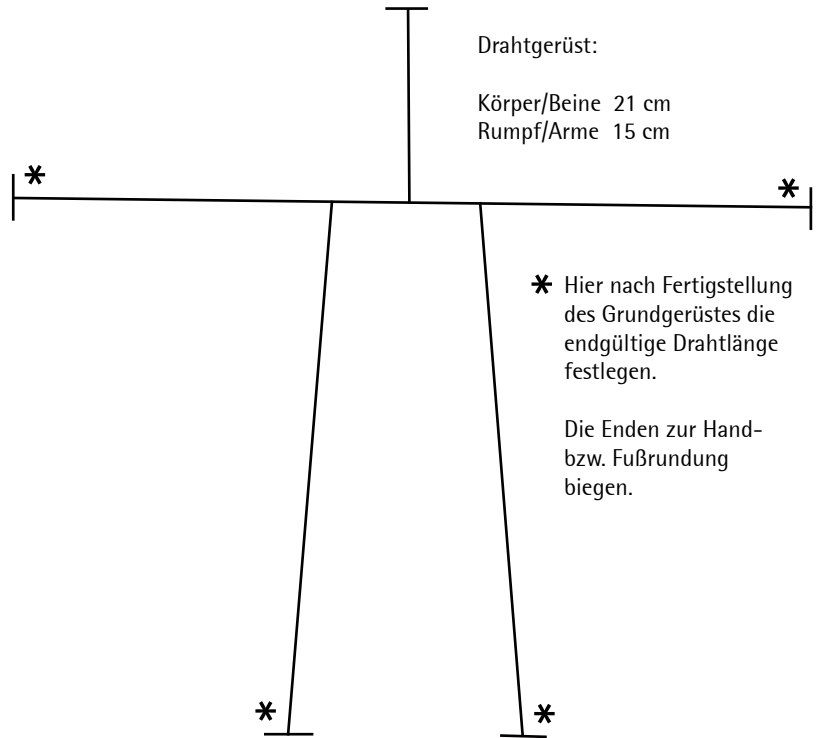


Baby

Entwurf von Irmgard Wortmann

Krelingen 88
29664 Walsrode
Tel. 05167-764



Anleitung

Zunächst das Drahtgestell wie für die bisherigen Babys herstellen und an der Zeichnung die genauen Arm- und Beinlängen abmessen.

Zum Wickeln der Arme und Beine eignet sich am besten 2 cm breit geschnittener feiner Jersey. Die Arme werden 2x, die Beine 3x fest gewickelt. Dafür Wickelstreifen anschrägen, mit Pritt bestreichen, am Handgelenk ankleben, Handschlinge mit einwickeln, rauf zum Drahtknoten wickeln, über jede Schulter einmal wickeln, dann runter zum Fuß, wieder rauf zum Drahtknoten, einmal über jede Schulter, zurück zur Hand. Damit ist der Arm fertig. Die andere Seite genau so machen. Dann vom Drahtknoten aus noch einmal die Beine (3. Lage) wickeln.

Für den Kopf schneide ich aus einer 2 cm starken Hartschaumplatte (Styrodur-Dämmplatte aus dem Baumarkt) einen Quader in der Größe Höhe 2,5 cm x Breite 2 cm x Tiefe 2,5 cm, bohre mittig unten ein Loch ein, beschneide (siehe Zeichnung) und beschleife ihn (ausgeprägter Hinterkopf, rundliches Gesicht). Man kann auch einen Block für die 6er Figur nehmen und verkleinern.



Wenn der Kopf so weit fertig ist, für den babyhaften Gesichtsausdruck eine Augenlinie einschleifen und zwar ins untere Drittel des Gesichtsfeldes. Diese Linie über das Gesichtsfeld hinaus einschleifen, damit sich der Kopfbezug gut in die Linie hineinlegen kann. In den fertigen Kopf vom Haaransatz bis in den Nacken einen Mittelscheitel eindrücken (nicht einschneiden). Modelliermasse wird nicht verwendet.

Dieser Kopf wird nun ganz bezogen. Dafür innen etwa 10 cm breiten Streifen Duvetine rechts auf rechts legen, am Stoffbruch das Schnittmuster für den Kopfbezug anlegen, aufzeichnen, von der Stirnseite bis Kopfmittelpunkt (Wirbel) mit großen Stichen nähen (um einkräuseln zu können), mit normalem Stich zuende nähen, dann erst ausschneiden. Die großen Stiche fest einkräuseln und verknoten. Die Kräuselnnaht auf den Kopf exakt in den eingedrückten Mittelscheitel legen Rest über den Kopf ziehen (evtl. am unteren Ende ein paar Stiche lockern, später wieder festziehen). Nun den Duvetine so fest herunter ziehen bis alle Kräuseln verschwunden sind.

Jetzt kann der Kopf aufgesetzt werden. Vorher die dafür vorgesehene Spitze dünn mit Watte umwickeln (leimen). Ich klebe den Kopf nicht fest, so kann er bewegt werden. Die Einschnitte am Kopfbezug so weit verlängern, daß sie auf der Schulter enden. Die beiden hinteren Streifen mit dem vorderen unter dem Drahtknoten verbinden, nicht zu fest und nicht zu lose.

Mit einem starken Faden zwischen Drahtknoten und Kopf fest abbinden, es können bei richtiger Abbindung am Hals keine Falten entstehen.

Für den Körperbezug (Body) die Duvetine rechts auf rechts legen, das Schnittmuster aufzeichnen, nähen und dann erst ausschneiden, umdrehen, Hand- und Fußnähte gut austreichen. Den am Halsausschnitt überstehenden Teil in Fortführung der Armnaht nach innen schlagen. Empfehlenswert ist es, den Einschlag zu heften, um so leichter geht nachher das Zunähen. Beine fest in den Body schieben, eine kleine Menge Füllwolle von vorn in den Bauch schieben, damit sich ein Babybäuchlein formt, zwei kleine Kugeln formen und in die Po-Region schieben.

Jetzt die Arme runter klappen, Body wo weit wie erforderlich nach unten ziehen, Arme hineinstecken und gefühlvoll anziehen.

Jetzt den Körper zuende füllen, bitte nicht zu dick, liebevoll durchkneten und eine gute Form herausarbeiten.

Die Stoffzugabe am Hals bleibt nach innen geklappt. Sie wird mit möglichst unsichtbaren Stichen bis zum Hals zugenäht.

Zum Schluss die Füßchen nach vorn biegen und dem Baby eine Sitzposition geben. Mit einer langen Nadel wird nun an entsprechender Stelle in den Körper gestochen und die beiden Po-Kügelchen an die anatomisch richtige Stelle gebracht. Die Knie hochdrücken, Ärmchen andrücken und anwinkeln.

Wenn man mit einer harten Bürste gefühlvoll die Kopfhaut des Babys aufräut, sieht man die Naht gar nicht mehr und es entsteht ein kleiner Haarflaum.

Irmgard Wortmann