

Pokémon Wattouat

Le patron inclus des marges de couture de 0,75mm. Cela correspond en fait à la demi largeur du pied de biche de la machine. Il suffit donc de veiller à ce que le tissu reste aligner avec le bord du pied de biche de la machine lors de l'assemblage.

Fournitures :

- Du tissu fausse fourrure de mouton
- Du tissu à sweat noir et jaune (on peut aussi prendre de la polaire peluche mais ce sera plus difficile à coudre)
- De la polaire peluche bleue
- Une chute de polaire peluche rouge
- Du tissu de renfort thermocollant type viseline
- De la bourre de garnissage pour peluche
- Des yeux sécurité (ou de le feutrine)

Ayant taillé cette peluche dans des chutes, je ne connais pas le métrage exact pour tout cela mais, en gros, un carré de 25x25 cm pour chaque tissu me semble largement suffisant.

Corps du pokémon :

On commence par reporter sur le tissu de renfort les 5 fuseaux qui constituent le corps. On les découpe et on les colle au fer sur l'envers du tissu en fausse laine de mouton.

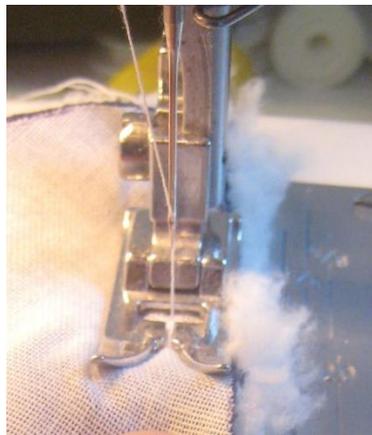
Cette opération est absolument indispensable si on travaille des tissus de type jersey qui sont élastiques. Le fait de doubler le tissu avec du renfort thermocollant enlève son élasticité au tissu et permet d'avoir une forme bien régulière. Sans cette opération, des fuseaux qui, une fois assemblés devraient donner une sphère, vont donner une sphère aplatie ou allongée selon le sens du droit fil. Ici, le patron est conçu pour donner une sphère légèrement allongée.



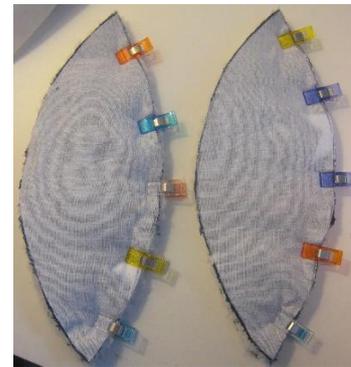


Une fois nos fuseaux prêts, on les assemble 2 par 2, endroit contre endroit, sur un seul côté des fuseaux, en prenant soin de laisser une ouverture de 5 cm environ (largeur de 2 doigts) dans la première paire.

Pour cet assemblage, on coud au point droit classique en prenant soin que le bord du tissu soit bien au bord du pied presseur de la machine. On a ainsi pile notre marge de couture.



On assemble ensuite une paire avec le 5^{ème} fuseau, toujours sur un seul côté. On assemble enfin la 2^{ème} paire à notre groupe de 3 fuseaux en cousant un des côtés de la paire avec un des côtés du trio puis le second côté de la paire avec le second côté du trio. On a terminé l'enveloppe du corps.



On la retourne grâce à l'ouverture de 5 cm qu'on a laissé au début et on remplit de bourre de garniture. On ferme enfin l'ouverture avec un point invisible.



Tête du pokémon :

On reporte les 3 pièces constituant la tête sur la polaire bleue. Il n'est pas nécessaire de doubler avec du tissu thermocollant mais vous pouvez le faire si vous le jugez nécessaire. Si vous souhaitez faire vos yeux en feutrine, il faut les coudre maintenant sur la partie supérieure de la tête. Si vous utilisez des yeux sécurité, on les installe après l'assemblage. On assemble les différents morceaux, endroit contre endroit en respectant les repères indiqués sur le patron : on coud au point droit les 2 pièces du bas le long du côté joignant les repères N et B puis on les assemble au-dessus de la tête en cousant les côtés de N à T. On retourne et on obtient une espèce de cône. On installe les yeux sécurité si on a choisi ce type d'yeux. On prépare une grande aiguillée de fil sur une aiguille et on pique à grand point sur tout le contour du cône à environ 3 mm du bord. On garnit généreusement de bourre le cône et on tire sur le fil cousu sur le pourtour pour resserrer afin que la bourre reste bien à l'intérieur. Attention, on resserre légèrement seulement le but n'est pas ici de fermer la tête.

Une fois bien garnie, on épingle la tête à la place où on veut la fixer sur le corps. Au besoin, on en profite pour rajouter un peu de bourre pour avoir une belle forme de tête. On fixe la tête au point invisible en rentrant bien la marge de couture sous la tête.



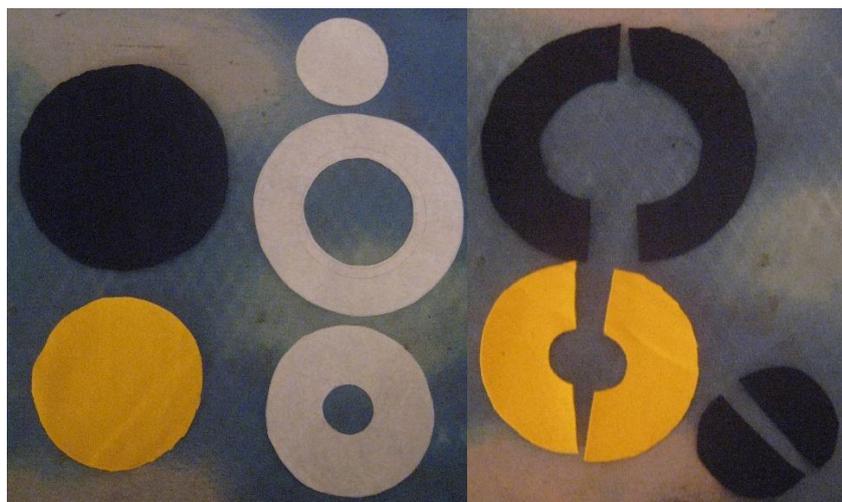
Les pattes du pokémon :

On place les 2 parties composant la patte endroit contre endroit. On coud au point droit tout le contour sauf la partie droite en haut de la patte. On crante l'arrondi et on retourne la patte sur l'endroit. On prend une grande aiguillée de fil et on coud à grand point à 1 cm du bord tout autour de l'ouverture. On remplit la patte de bourre de garniture puis on referme l'ouverture en tirant sur le fil et en prenant soin de bien rentrer le surplus de couture à l'intérieur de la patte. On fait quelque point pour fermer puis on fixe la patte sur la peluche au point invisible. On procède de même pour les 3 autres pattes.



Les cornes :

Les cornes de Wattouat sont constituées d'une alternance de cercles noirs et jaunes. Sur le tissu noir, on reporte le gabarit du plus grand cercle. On fait attention à ne reporter que l'extérieur du cercle et à ne pas couper dans la partie centrale pour l'évider et obtenir notre anneau. On va plutôt plier le cercle obtenu en 2 pour découper proprement l'intérieur et obtenir d'un

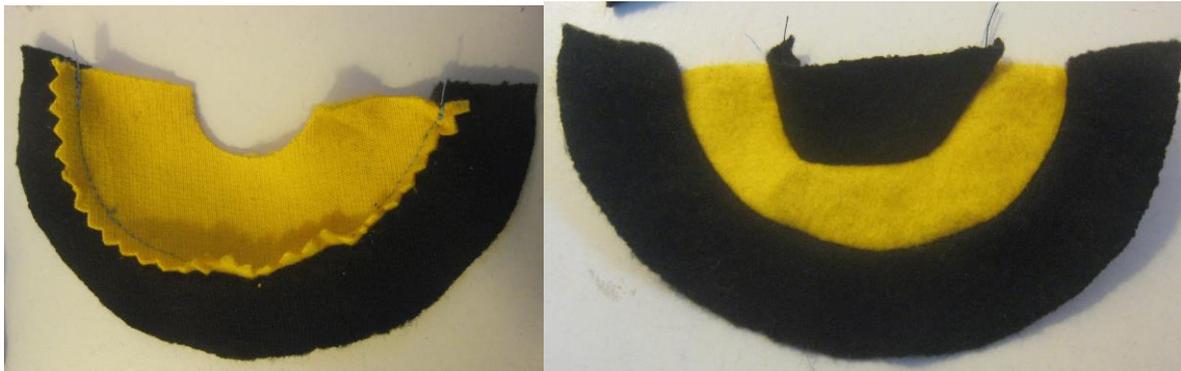


côté le grand anneau noir et de l'autre un petit disque noir. On peut alors vérifier si ce disque est bien au dimension du second disque noir constituant les cornes et ajuster si nécessaire.

On reporte sur le tissu jaune le cercle intermédiaire et on y détaille l'anneau jaune. Il ne reste plus qu'à couper chaque pièce en 2 parties symétriques et on a l'ensemble des pièces pour fabriquer nos 2 cornes.



On épingle l'intérieur du grand anneau noir à l'extérieur de l'anneau jaune endroit contre endroit. On fait attention à ce que les bords droits des 2 anneaux soient bien parallèles. On n'hésite pas à épingle le long de ces bords car ces pièces sont très petites et difficiles à coudre, l'arrondi étant très marqué. Cela peut éviter que les pièces s'alignent mal à la couture. On crante la marge de couture. On procède de même pour le petit cercle.



On plie le demi disque obtenu en 2 en alignant les bords droit et on coud le long de la ligne obtenue, toujours en plaçant le bord du tissu le long du bord du pied presseur. On crante la pointe et on retourne.



On prend une grande aiguillée de fil, on pique le contour de l'ouverture à grands points, on remplit de bourre, on tire le fil pour réduire l'ouverture de la corne en rajoutant de la bourre au passage si besoin. On ferme définitivement la corne en quelque point puis on la fixe avec des points invisibles pour moitié sur la tête, pour moitié sur le corps.

En raison de la courbe du corps, il peut être difficile de réaliser ces points et l'utilisation d'une aiguille courbe de cordonnier peut simplifier le travail.



A ce stade, vous obtenez un wattouat qui vous regarde d'un air halluciné, impatient d'avoir des cheveux et une jolie queue alors que vous ne sentez plus vos doigts et rêvez d'un bon café assorti d'une semaine de vacances loin de votre aiguille.

Courage, on a bientôt fini !

La moumoutte, alias la perruque, alias les cheveux du pokémon :

On reporte sur notre tissu fausse fourrure les 2 pièces de la moumoutte. On les assemble endroit contre endroit en laissant une ouverture à la base de la partie la plus large pour retourner. On retourne. On ne met pas de bourre dans cette partie. L'épaisseur même du tissu est normalement suffisante pour obtenir l'effet souhaité.





On ferme l'ouverture au point invisible puis on coud la partie arrière seulement de la moumoutte au le corps du pokémon, la partie la plus fine étant placée vers la tête et la plus large vers la queue.



On replie ensuite la partie avant pour former une sorte de banane sur la tête du Wattouat que l'on fixe en cousant la pointe de la moumoutte à la limite entre la tête et le corps.



La queue du pokémon :

On reprend le petit disque du patron des cornes et on l'utilise pour découper 2 disques dans la polaire rouge. On place ces disques endroit contre endroit et on coud tout le contour. On pratique une incision au centre d'un des cercles de sorte à avoir une ouverture suffisante pour retourner l'assemblage et le remplir de bourre de garnissage. Attention, on va s'arranger pour laisser une dépression dans la bourre au centre de façon à pouvoir enfoncer la queue une fois formée dans cette boule.



On reporte les différentes pièces de la queue sur la polaire jaune et noire. On assemble les 4 éléments constituant une $\frac{1}{2}$ queue, endroit contre endroit en respectant les repères du patron. On assemble ensuite les 2 parties de la queue obtenues, endroit contre endroit, en laissant la base de la queue ouverte. On crante la pointe et on retourne puis on remplit de bourre. On pique le contour de la queue à grand point pour resserrer en partie l'ouverture puis on fixe la queue au corps au point invisible. On place la boule rouge sur l'extrémité de la queue et on la coud au point invisible.



Et voilà, votre Wattouat est terminé. Bravo !