

# POKÉMON™

# Haken

Sabrina Somers



DELTA S

Lezers mogen de ontwerpen in dit boek reproduceren voor persoonlijk gebruik, zonder voorafgaande toestemming van de uitgever. Echter zijn de ontwerpen in dit boek auteursrechtelijk beschermd en mogen ze niet gereproduceerd worden voor verkoop.

De auteur en uitgever hebben er alles aan gedaan om ervoor te zorgen dat alle instructies in het boek nauwkeurig en veilig zijn en kunnen daarom niet aansprakelijk worden gesteld voor letsel, schade of verlies van personen of eigendommen op welke manier dan ook.

© 2023 Pokémon. ©1995–2023 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

Uitgegeven door Zuidnederlandse Uitgeverij N.V.,  
Vluchtenburgstraat 7, B-2630 Aartselaar, België,  
MMXXIII.

Alle rechten voorbehouden.

Deze uitgave door: Deltas, België-Nederland  
Nederlandse tekst: Sabrina Somers

D-MMXXIII-0001-57  
NUR 474

Namen van fabrikanten en productreeksen zijn verstrekt ter informatie van de lezers, zonder de intentie inbreuk te maken op auteursrechten of handelsmerken.

De gehaakte Pokémon uit dit boek zijn niet geschikt voor jonge kinderen in verband met het gebruik van ijzerdraad voor bepaalde onderdelen. Om deze onderdelen gemakkelijker te kunnen identificeren, is dit materiaal gemarkeerd met een sterretje \* in de materiaalsectie voor elk patroon.





## INLEIDING

## MATERIAAL

## TECHNIEKEN

### AFKORTINGEN

### DE PATRONEN LEZEN

### DE BASISSTEKEN

Magische ring	9
Losse	10
Vaste	10
Halve vaste	11
Meerdere	11
Minderen bij haken in toeren	11
Minderen bij haken in rijen of achterste lussen	12
Stokje	12
Half stokje	13
Dubbel stokje	13
Haken in de voorste of achterste lussen	14

### SPECIALE TECHNIEKEN

Afhechten	14
Kleuren wisselen	15
Een toer beginnen met een ketting van lossen	15

### AFWERKING

Een onderdeel sluiten	16
Onderdelen samenhalen	16
Borduren	17
Onderdelen aan elkaar vastnaaien	17

## 5 PROJECTEN

### 6 MAKKELIJK

01 Gengar	18
02 Jigglypuff	22
03 Wobuffet	26
04 Snorlax	30
05 Pichu	34

### GEMIDDELD

06 Charmander	38
07 Dragonite	44
08 Eevee	50
09 Flareon	54
10 Meowth	58
11 Pikachu	62
12 Psyduck	66
13 Squirtle	70

### MOEILIK

14 Bulbasaur	74
15 Charizard	78
16 Jolteon	84
17 Lapras	90
18 Magikarp	96
19 Vaporeon	102
20 Vulpix	108

## MOEILIKHEIDSNIVEAUS







# INLEIDING

Mijn naam is Sabrina Somers. Ik woon in Amsterdam met mijn vriend Mark, onze zoon Sven, onze dochter Milou en twee katten genaamd Timmie en Sheila.

Mijn haakavontuur begon in 2014 toen mijn vriend me een amigurumiboek cadeau deed (amigurumi is een Japanse term voor kleine gehaakte knuffeltjes). Dankzij dat boek heb ik de verschillende haaksteken geleerd en was ik in staat om mijn eerste knuffel te creëren. Aan het eind van 2014 had ik al veel verschillende knuffels gemaakt uit verschillende haakboeken en had ik de smaak zo te pakken dat ik besloot om mijn eigen knuffels te ontwerpen. Inmiddels heb ik al meer dan 150 patronen ontworpen en ik ben er absoluut nog niet klaar mee.

Als negenjarige was ik al enorm fan van Pokémon, dus ik heb geen moment getwijfeld toen ik de kans kreeg om een Pokémon-haakboek te maken. Deze figuurtjes maken letterlijk al jaren deel uit van mijn leven.

Ik herinner me de eerste keer dat ik Pikachu zag nog heel goed. Het was liefde op het eerste gezicht! Ik keek naar de tv-serie en volgde de avonturen van Ash en Pikachu op de voet en speelde ook de spellen, eerst op de Game Boy, later op de DS en ook nu weer op de Switch. Ik was en ben nog steeds dol op Pokémon met al hun prachtige kleuren en gekke vormen.

## MOEILIKHEIDSNIVEAUS

Alle Pokémon-spelers moeten zichzelf en hun Pokémon trainen. Hetzelfde geldt voor haken. Om je te helpen bij jouw training beginnen de projecten eerst met eenvoudige technieken. Later worden ze wat moeilijker. Voor dit boek heb ik 20 Pokémon ontworpen die je kan maken. Welke wordt jouw favoriet?

Een klein advies: begin niet te snel met een moeilijk patroon voordat je de basis van het haken onder de knie hebt. Begin met een makkelijk figuurtje en ga er dan voor!

De Pokémon worden gepresenteerd in drie moeilijkheidsniveaus, elk aangegeven met een gele lijn. Hoe langer de lijn, hoe moeilijker het patroon.

### MAKKELIJK

De gemakkelijkste haakprojecten zijn Gengar, Jigglypuff, Pichu, Snorlax en Wobbuffet.

### GEMIDDELD

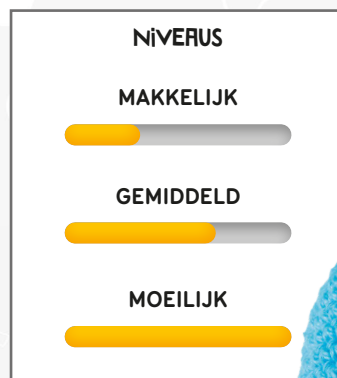
De volgende groep bestaat uit Charmander, Dragonite, Eevee, Flareon, Meowth, Pikachu, Psyduck en Squirtle.

### MOEILIJK

Ten slotte bestaat de moeilijkste groep uit Bulbasaur, Charizard, Jolteon, Lapras, Magikarp, Vaporeon en Vulpix.

Het maakt niet uit of je een beginner of een expert bent, met deze patronen maak je de meest geweldige Pokémon! Houd ze zelf of geef ze als cadeau.

Ik heb er enorm van genoten om deze patronen te maken en hoop dat jij er net zoveel plezier aan zult beleven.



## MATERIAAL

# MATERIAAL

### HAAKNAALD

Er bestaan haaknaalden in verschillende maten, gemaakt van metaal of plastic en in verschillende lengtes. Je kan de grootte van je Pokémon eenvoudig aanpassen door een dikkere of dünnere haaknaald te gebruiken.

**Let op:** Het is belangrijk dat de dikte van het garen overeenkomt met de maat van de haaknaald. Op het garenlabel staat welke maat je haaknaald moet hebben. Voor een mooi strak haakwerk adviseer ik om een iets dünnere haaknaald te gebruiken dan op het label staat aangegeven.



### VILT

Om het gezicht en andere kleine details van je Pokémon te maken heb je verschillende kleuren vilt nodig. Gebruik dun vilt voor het beste resultaat; dik vilt is een stuk lastiger om netjes in de juiste vorm te knippen.

### VULLING

Vul je Pokémon op met synthetische vezelvulling, deze is meestal gemaakt van polyester. Vul je knuffel stevig op, maar let op dat je hem niet te vol maakt, want dan rekt het garen uit en wordt de vulling zichtbaar door de gaatjes van de steken.

### TEXTIELSTIFTEN

Voor sommige Pokémon zijn de ogen te klein om uit vilt te knippen. In deze gevallen kan je in plaats daarvan een stip tekenen met een zwarte textielstift.

### LIJM

Je hebt lijm nodig om de viltten onderdelen aan je Pokémon vast te plakken. Gebruik textiellijm voor het beste resultaat. Bedek het volledige oppervlak met slechts een dun laagje lijm, want een dikke laag kan door het vilt heen komen.

### IJZERDRAAD OF PIJPENRAGERS

Soms moet je een onderdeel van je Pokémon buigen om de juiste vorm te krijgen. Hiervoor is ijzerdraad het makkelijkst, aangezien je die erin kan steken na het vullen.

Als de Pokémon bedoeld is voor een baby wordt het gebruik van ijzerdraad en pijpenragers afgeraden. Voor jonge kinderen is het veiliger om pijpenragers te gebruiken in plaats van ijzerdraad.

Voor beide materialen geldt dat je voor extra stevigheid een iets langer stuk kan afknippen dan nodig, zodat de uiteinden omgevouwen kunnen worden en in de kop of het lijfje geplaatst kunnen worden voor meer stabiliteit.

**VEILIGHEID BOVEN ALLES!**



### BORSTEL

Voor pluizige onderdelen, zoals de vlammen van Charmander en Flareon, heb je een borstel nodig waarmee je het garen pluizig kamt. Ik raad aan om een scherpe borstel met stalen pinnen te gebruiken. Als je die niet hebt, zou het met een andere harde borstel of zelfs een oude tandenborstel ook moeten lukken.

### KOPSPULDEN

Kopspelden kunnen erg handig zijn bij het maken van je Pokémon. Door alle onderdelen met spelden vast te zetten voordat je ze vastnaait, kan je beter inschatten of ze op de juiste plek zitten en kan je de houding van je Pokémon makkelijker aanpassen. Maar vergeet niet alle spelden eruit te halen als je Pokémon klaar is!



### SCHAAR

Je hebt een schaar nodig om het garen af te knippen als je klaar bent en om de vilten onderdelen uit te knippen. Sommige onderdelen zijn erg klein en lastig te knippen, daarom raad ik aan om een kleine, scherpe schaar te gebruiken.



### NAANAALD

Na het haken van alle onderdelen heb je een naald nodig om alles aan elkaar vast te naaien. Een grote naanaald is hier perfect voor, maar ook een stopnaald of tapijtnaald kan hier prima voor gebruikt worden.



### KATOENGAREN

In de patronen geef ik aan welk type garen ik heb gebruikt. Persoonlijk werk ik het liefst met katoengaren, omdat het haakwerk er hiermee strak en netjes uit ziet, maar je kan ieder type garen of wol van jouw voorkeur gebruiken. Voor de pluizige onderdelen is het gebruik van acrylgaren beter, omdat dit makkelijker ontrafelt.



### STEKENMARKEERDERS

De meeste onderdelen van de Pokémon worden gemaakt door in het rond te haken, waardoor je geen duidelijk begin en eind ziet. Voor het bijhouden van de toeren is het raadzaam om een stekenmarkeerder te gebruiken. Plaats hem aan het eind van de toer: na het haken van de volgende toer zou je precies voor de stekenmarkeerder moeten eindigen. Verplaats dan je stekenmarkeerder naar je laatste steek. Zo kan je het patroon precies volgen.





# TECHNIEKEN

## AFKORTINGEN

l = losse

kl = keerlosse

v = vaste

hv = halve vaste

st = stokje

hst = half stokje

dst = dubbel stokje

T = toer

R = rij

**Let op:** Het is belangrijk dat er onderscheid wordt gemaakt tussen toeren en rijen. Bij toeren haak je in het rond in dezelfde richting, terwijl je bij rijen het haakwerk na elke rij omkeert, waardoor je in 2 richtingen haakt.

## DE PATRONEN LEZEN

De Pokémon worden voornamelijk in toeren gehaakt. Aan het begin van elke regel staat er een 'T' met het nummer van de toer. Voor sommige onderdelen moet je met rijen werken, waarbij je het werk na elke rij omkeert om de andere kant op te haken. Rijen worden aangegeven met een 'R'.

Aan het eind van elke regel staat er een getal tussen haakjes. Dit is het aantal steken dat je aan het eind van deze toer of rij zou moeten hebben.

In het boek worden verschillende afkortingen gebruikt. De betekenis van de afkortingen kan je op deze pagina terugvinden.

Wanneer er in een patroon staat 'Haak 2 v in elke 4de v', betekent dit dat je 1 vaste moet haken in de 1ste, 2de en 3de steek en 2 vasten in de 4de steek, en dat je dit moet herhalen tot het eind van de toer.

Dit werkt op dezelfde manier voor het samenhaken van steken. Als er staat 'Haak elke 4de en 5de v samen' betekent dit dat je 1 vaste moet haken in de 1ste, 2de en 3de steek en dan de 4de en 5de vaste moet samenhaken. Ook dit herhaal je tot het eind van de toer.

Je kan ook bijvoorbeeld deze regel vinden: 'Haak 2 v in de 1ste, 2de, 3de v'. In dit geval moet je 2 vasten haken in de aangegeven steken en 1 vaste in de overige steken van de toer of rij.

De volgende instructie moet gelezen worden als 'herhaal de instructie tussen de sterretjes 3 keer in totaal'.

\*2 l + 1 kl, keer om en haak 2 hv\* 3x

Sla nooit een steek over en maak de toer of rij altijd af, tenzij er specifiek anders staat aangegeven.

