

P-184729

# МЯГКАЯ ИГРУШКА

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО

цена 50 коп.

У Ч Н Е Д Г И З

1 9 4 5

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Брошюра разработана Научно-исследовательским институтом игрушки Наркомпроса РСФСР в помощь производственным мастерским детских домов, школ и домов пионеров, занимающихся изготовлением мягких игрушек.

В брошюре приводятся рисунки и выкройки мягких игрушек, созданных лучшими советскими художниками-игрушечниками. Выкройки разработаны художницей С. Н. Изергиной.

Отзывы и пожелания просим направлять по адресу: г. Загорск, Ивановской обл., проспект Красной Армии, 136, Научно-исследовательский институт игрушки.

---

Техн. ред. В. П. 1

1945 г.

Тираж 10000 экз.

Трансжелдориздата

## ВВЕДЕНИЕ

Мягкие игрушки делаются из ткани, ваты, меха; можно также комбинировать материалы: ткань и папье-маше, ткань и целлулойд, например: головка куклы из папье-маше, туловище и одежда из ткани.

Ассортимент мягких игрушек очень большой: куклы, животные, птицы и ёлочные украшения.

Мягкие игрушки — легки, приятны наощупь, не бьются; дети могут брать их с собой на прогулку. Но есть и отрицательная сторона в мягких игрушках — они пачкаются и их трудно мыть. Они должны изготавливаться из чистого материала и сохраняться от пыли и загрязнения.

Среди мягких игрушек главное место занимают куклы и животные, имеются также сказочные персонажи, например, кот в сапогах. Это позволяет детям создавать с ними творческие игры разного содержания.

Интересны игрушки типа би-ба-бо и петрушек, с которыми дети могут разыгрывать разные сценки, самодеятельные спектакли.

Педагогические требования к мягким игрушкам сводятся к правильной художественно-технической передаче образа животного или человека, причём учитываются возрастные интересы детей.

Детям ясельного возраста нужны простые по конструкции игрушки, без лишних деталей, например кукла-малютка, мишка в платье. Эти игрушки набиваются ватой или мягким тряпьем и имеют пришитые конечности. Чтобы вымыть игрушку, необходимо распороть её и вынуть вату.

Игрушки, набитые опилками, менее гигиеничны — их трудно мыть. К тому же игрушки не всегда бывают прошиты прочными нитками, и из прорванных швов опилки могут попасть в рот и глаза ребёнка.

Для пошивки одежды игрушек желательно использовать материал ярких цветов. Головы игрушечных животных, лапы лучше делать из одноцветной байки в тон всей игрушки. Кукольные головки обычно делаются из различных материалов: папье-маше, трикотажа, бязи, полотна, при чём маски штампуются горячим способом. Головки изготавливаются без волос, в чепчиках.

Детям дошкольного возраста нужны игрушки, более сложные по конструкции (шарнирные), одетые в платье, которое можно снять; им нравятся куклы с подвижными руками и ногами, изображающие детей и взрослых. Играя с куклами, дети переодевают их

в разные костюмы, придают им разные позы, привлекают к игре с куклами игрушечную мебель, посуду, строительный материал, поэтому желательно выпускать куклы различных размеров в соответствии с кроваткой, столом, стульчиком, ванночкой и другими игрушками.

Наши художники создали образцы кукол, изображающих детей разных народностей Советского Союза. Дети охотно играют также куклами, изображающими красноармейца, моряка, лётчика, колхозницу и др.

Одежда куклы должна легко сниматься и надеваться. Она должна быть красивого покроя, аккуратно сшита и иметь удобные для ребёнка застёжки или завязки.

Материал, из которого изготавливаются игрушки, должен соответствовать образу человека или животного.

Так, зайчика лучше всего шить из белой или серой фланели, лисичку — из оранжевой ткани, мишку — из плюша, искусственного меха или фланели серого, бурого, белого цвета. Расцветка игрушки, изображающей животное, должна быть однотонная. Мишки из клетчатой ткани, полосатые зайцы, собаки с ушами и мордами, сшитыми из лоскутов разного цвета с крапинками и цветами, всё это — уродцы, портящие вкус детей.

Форма игрушки должна быть чёткой, правильной. Между тем, брак при изготовлении мишек и других игрушек встречается довольно часто: короткое туловище, непропорциональные передние и задние конечности, плоская морда, неправильно пришитые уши.

Игрушки-забавы должны быть оформлены ярко и изготавливаться с шарнирами и простейшими механизмами. Движения придают им особую привлекательность, например, кот в сапогах хорош тогда, когда он поставлен на вертящуюся подставку и при поворотах вертит хвостом, двигает лапой.

Мастерская игрушек должна иметь в штате инструктора-художника, знающего все процессы производства мягкой игрушки. На него возлагается руководство работой мастерской и организация на месте бракеража игрушек по контрольным образцам, постоянное наблюдение за лекалами и проверка их с выкройками, зарисованными в контрольной тетради.

Нельзя организовать производство мягких игрушек, не имея специальных выкроек. Если за образец берут готовую игрушку, распарывают её, снимают выкройку и шьют по ней игрушки, можно заранее сказать, что получится брак, переснятая выкройка искажает образец, так как при набивке ткань вытягивается и изменяет форму. Ещё в довоенное время создание качественных образцов игрушки было главной задачей работы Научно-исследовательского института игрушки Наркомпроса РСФСР, Института художественной промышленности<sup>1</sup> и отдельных художников. Среди последних выросло не мало талантливых художников-специа-

<sup>1</sup> Образцы и выкройки игрушек можно получить в этих институтах.

этистов по куклам и животным — Киселёва, Россинская, Изергина, Широкова, Юркевич, Маркова и др.

Участие детей школьного возраста в производстве мягких игрушек надо всячески поощрять: это вполне доступный для них вид труда, и в изготовление игрушек они могут внести много собственной выдумки и умения.

## 1. МАТЕРИАЛЫ

Основным материалом для производства мягких игрушек служат отходы швейной и текстильной промышленности — весовой лоскут хлопчатобумажных тканей (мадеполам, бязь, байка, фланель, плюш, вельвет и искусственный мех). Для отделки употребляются ленты, тесьма, кожа, клеёнка, вискоза, марля.

Кроме того, нужен подсобный материал: нитки разных цветов № 30, 40 для шивания закроя на машине, нитки № 0, 00, 1, 10, 20 для ручной работы и для вышивания (глаз, носов и лапок у животных), проволока в 1,5—2 мм для шарниров и каркасов, фанера 1,5—2 мм для шарниров, стеклянные глаза со зрачками разных размеров и чёрные без зрачков, бисер для глаз, анилиновые краски для материала, картон для вырезывания выкроек (лекало), бумага, масляная краска для клише, капаловый лак и пр.

Для набивания игрушек служат: опилки, стружки, вата, вискоза (очёсы), мелко изрезанное мягкое тряпье, бумажная путанка. Лучшей набивкой считается стружка — игрушка получается лёгкая и долго сохраняет форму. Хороша набивка ватой и вискозными очёсами — игрушка легка, приятна на вид и наощупь.

Самая доступная и распространённая набивка — опилки, но только не дубовые (последние дают тёмный цвет и пятна на материю). Опилки должны быть мелкие, сухие. Игрушки, набитые опилками, хороши по форме, но тяжелы.

Набивка бывает и комбинированная — ноги набиваются опилками, туловище — ватой. Набивочный материал надо предварительно очистить от пыли, делая это на воздухе, и дезинфицировать горячим способом в особых шкафах.

Хранение материалов и их подготовка к работе должны производиться в светлом, сухом и тёплом помещении. Для хранения набивочного материала (опилок, ваты и т. д.) нужны лари, а для основного и подсобного материала — полки. Помещение должно содержаться в чистоте и иметь вентиляцию.

В мастерской, где работают ~~дети~~, правила гигиены должны соблюдаться особенно строго, так как загрязнённый материал может стать источником заразы как для работающих в мастерской, так и для тех, кто будет играть с этими игрушками.

Правильнее всего дезинфицировать изготовленные игрушки горячим способом и упаковывать их в целлофан или бумагу.

## II. ОБОРУДОВАНИЕ

Оборудование производства мягких игрушек несложно. В него входит: швейная ножная машина, стол для закроя, особый стол для работы с опилками (см. рис. 1), сито для просеивания опилок, картонные или фанерные лекала, деревянные штампы для печатания игрушек под закрой, утюг, папка для выкроек, мешочки для хранения закроя. Желательно иметь в мастерской наглядные коллекции по пошивке игрушек с показом технологического процесса по операциям (закрой, пошивка, набивка, оформление), что облегчит производство игрушки и даст возможность работающим контролировать свои изделия.

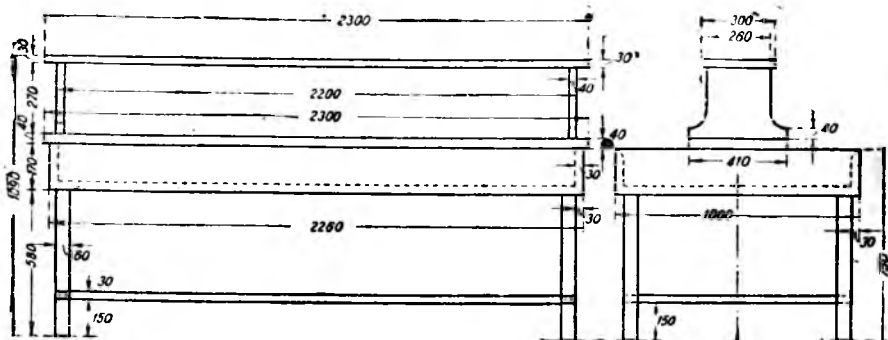


Рис. 1. Эскиз стола для набивки изделий

Помещение для изготовления мягких игрушек должно состоять из 5 отделений: первое — закройное, где устанавливаются стол для закроя и шкаф для хранения материалов и выкроенных деталей; второе — пошивочное, где на швейной машине сшиваются детали игрушек (в больших мастерских для пошивочной отводится особая комната, где устанавливается несколько машин; шум от движения машин не проникает в другие отделения); третье отделение — набивочное; здесь устанавливается стол для набивки игрушек опилками, за которым могут работать 6 человек, и особые низкие столы со скамьями для работы с ватой (рекомендуется держать вату в особых мешочках); четвертое отделение — оформительское, где производится окончательная отделка игрушек; в пятом отделении — упаковка готовой продукции и склад готовых изделий.

## III. ИНСТРУМЕНТЫ

Для изготовления мягких игрушек нужны следующие инструменты: ножницы большого размера для закроя (длина лезвия 15—20 см), ножницы маленькие для оформления, ножи разных размеров, штампы деревянные с металлическим ободком, подушка для

краски, доска для штамповки. Штампы заменяют фанерные или картонные лекала.

Иголки для шитья применяются разных размеров, начиная со штопальных (для пришивания стеклянных глаз) и кончая бисерными.

Для обводки лекал нужны карандаши разных цветов.

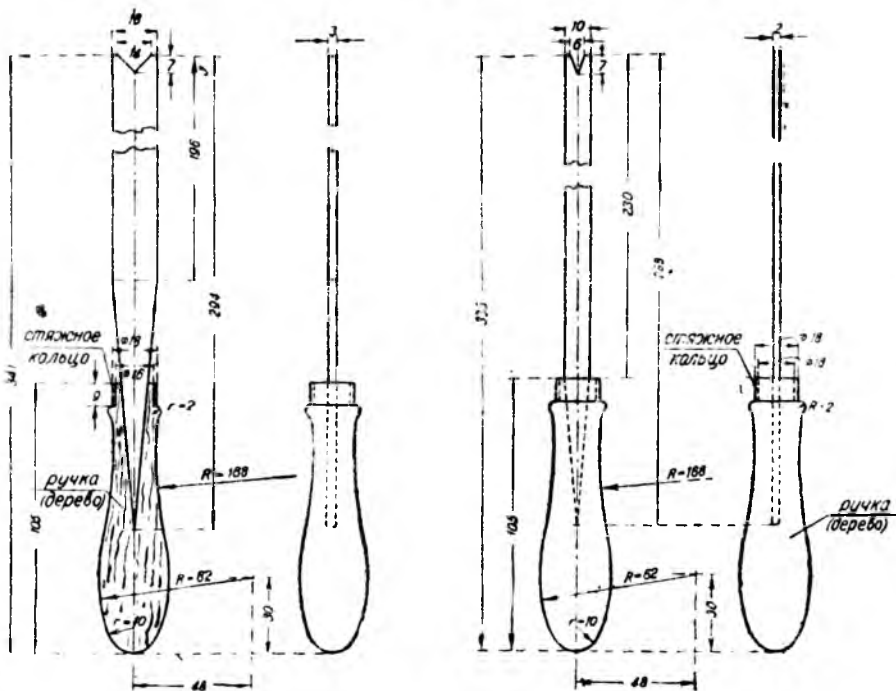


Рис. 2. Палочка для набивки стружкой

Сантиметр — необходимый инструмент при изготовлении мягких игрушек.

Для набивки туловища употребляется деревянная палочка с винтообразными нарезками.

Нужны также железные палочки на деревянных ручках разных размеров и видов — плоские с раздвоенным концом для набивки стружкой и ватой (рис. 2), круглые для набивки опилками (рис. 3); воронки металлические разного диаметра (рис. 4 и 5); длинные и короткие шилья для протыкания отверстий для глаз и выправления форм после набивки; кусачки для откусывания проволоки; плоскозубцы для загибания проволоки; круглогубцы для прикручивания шарниров; напёрсток; кисточки для подкрашивания игрушек; простые щётки для чистки игрушек; бак для окраски материалов.

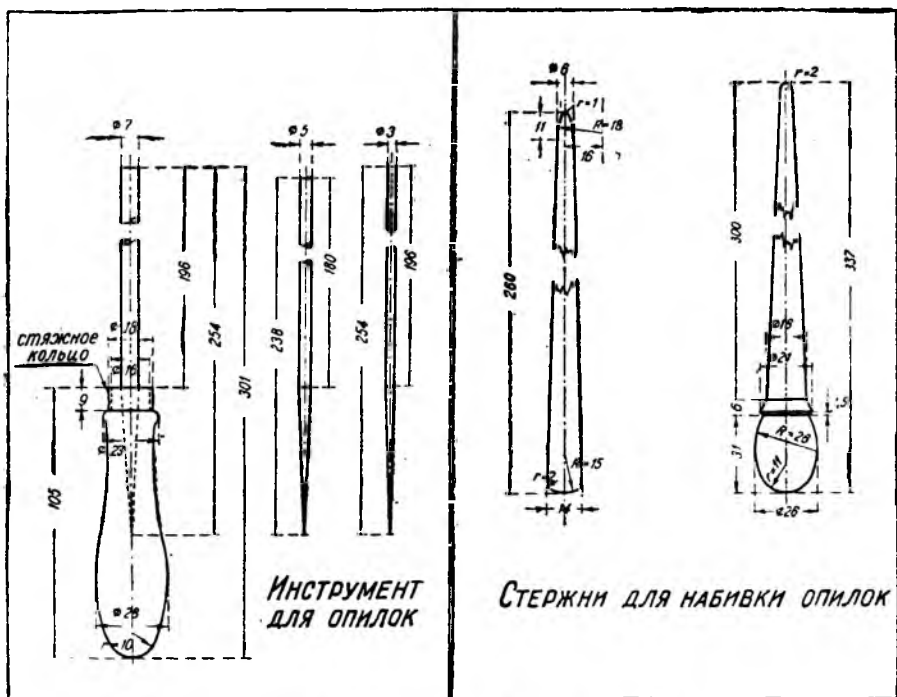


Рис. 3. Палочка для набивки опилками

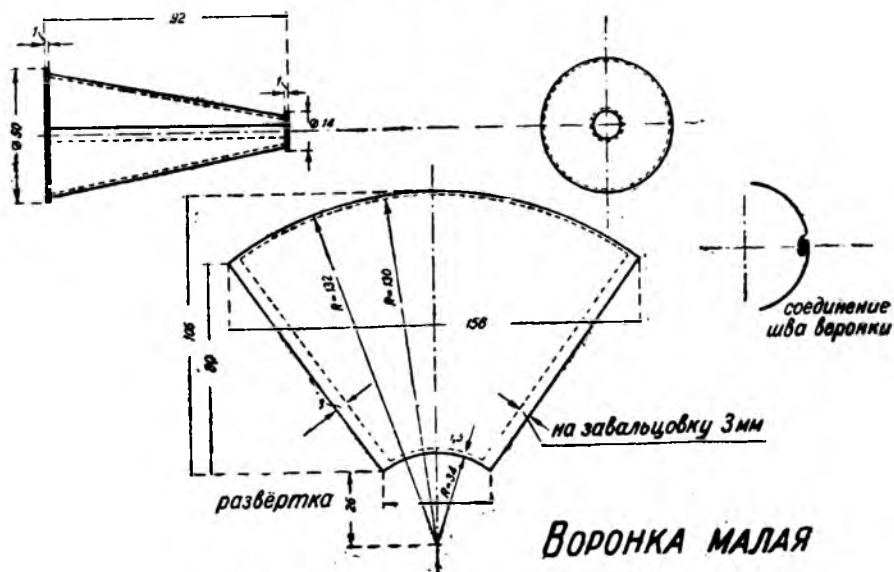


Рис. 4. Воронка малая для набивки



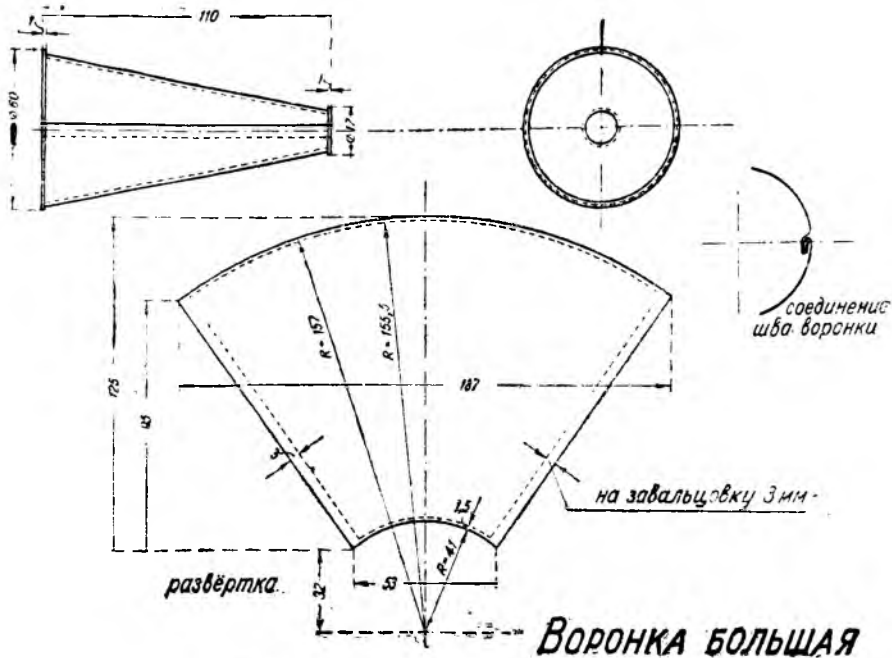


Рис. 5. Воронка большая для набивки

#### IV. ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС ПРОИЗВОДСТВА

По способу производства можно разделить мягкие игрушки на следующие типы:

- 1) игрушки I группы — мягкого крепления;
- 2) игрушки II группы — каркасные;
- 3) игрушки III группы — шарнирные.

Первый образец мягкой игрушки создаётся художником, который прорабатывает форму игрушки, выкройку и лекало. Правильная выкройка и лекало определяют форму игрушки, от них зависит в основном выпуск качественной продукции. Кроме того, в мастерской должен быть образец игрушки в законченном виде и в основных деталях по операциям (пошивка, набивка и т. д.).

**Выкройка.** Образец игрушки даётся с выкройкой. Выкройка делается на кальке или на бумаге с указанием деталей игрушек. Детали (ухо, лапа и т. д.) обведены по контуру линиями. С выкройки снимается лекало, т. е. новая выкройка из тонкого картона или лучше всего из фанеры; у такой выкройки края не обтрёпываются от частого употребления, и линия всегда остаётся правильной и неизменной. Выкройка из бумаги не годится для массового производства, она легко рвётся, теряется и мнётся. Кроме того, таким лекалом легче пользоваться, так как оно плотнее прижимается к материи и его удобнее обводить карандашом.

Нельзя снимать выкройку с уже переснятой, а только с первой: при переснимании выкройка каждый раз увеличивается на толщину карандаша и постепенно искажается.

Чтобы не спутать выкройки разных игрушек, их надо нумеровать. На всех деталях выкройки должен стоять один и тот же номер. Лекала можно нанизывать на толстую суровую нитку.

В последнее время, кроме выкроек-лекал, употребляются деревянные штампы-клише, при помощи которых печатаются на материи контуры деталей мягких игрушек.

Выкройки и лекала следует хранить в конверте с названием игрушки и указанием числа деталей.

Для штампов-клише берётся масляная краска, разводится капаловым лаком или керосином до густоты сметаны.

Штампы-клише также должны быть пронумерованы и храниться в коробках, ящичках или мешочках. Коробка для краски должна иметь подушку и закрываться крышкой.

Увеличивать или уменьшать выкройку рекомендуется следующим образом: выкройку кладут на бумагу, расчерченную на правильные квадраты в  $1 \text{ см}^2$ , затем на другой бумаге чертят такое же количество квадратиков, не в  $1 \text{ см}^2$ , а  $0,5 \text{ см}^2$  и меньше, если хотят уменьшить выкройку,

или в  $2-3 \text{ см}^2$  и больше, если выкройку нужно увеличить. Затем аккуратно наносят рисунок, следя за прохождением линии выкройки по клеткам (рис. 6).

Для каждого сорта материала нужно давать особое лекало, так как материал имеет разное растяжение: байка и мадеполам растягиваются сильнее, чем вельветин или бязь.

Процесс производства мягких игрушек распадается на следующие этапы: закрой, пошивку, набивку и оформление. Производство должно идти конвейером, т. е. одни дети шьют, другие набивают, третьи оформляют. Такая организация работы даёт возможность производить большее количество игрушек.

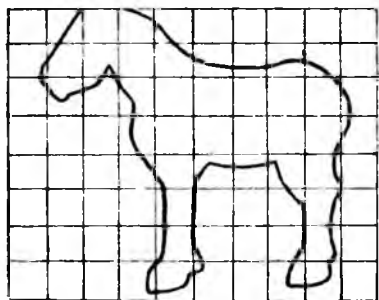
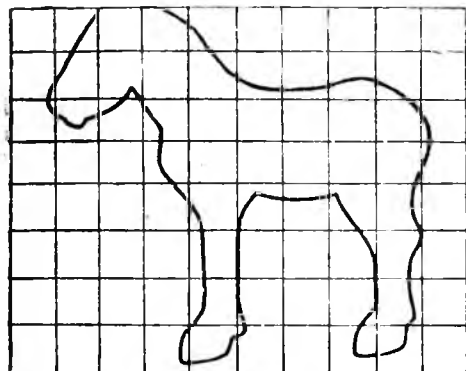


Рис. 6. Уменьшение и увеличение выкроек

Изготовление игрушки одним мастером с начала до конца является его индивидуальные способности как швеи, набивальщика и оформителя, но уменьшает количество выпускаемой продукции. Опыт работы мастерских, школ, домов пионеров показал, что подростку интереснее сделать игрушку самому от начала до конца. Пока идёт освоение игрушки, можно удовлетворить это желание и выявить личные склонности и умение детей. В дальнейшем процесс массового выпуска игрушки следует организовать по операциям.

Закрой производится ручным способом — ножницами и острым ножом. Последний применяется там, где имеется мерный материал (метровый). Мягкие игрушки изготавливаются, главным образом, из лоскута. Раньше, чем кроить, нужно подготовить лоскут: рассортировать по качеству, длине и ширине, разгладить и подобрать по цвету и оттенкам. Лоскут складывают пополам так, чтобы ворсовая часть шла в одну сторону, накладывают на него все детали (лекала) игрушки, причём последние должны всегда лежать вдоль кромки по прямой продольной нитке, иначе детали при набивании будут вытягиваться и давать перекосы.

Лекало крепко прижимают к материалу и обводят по контуру остро отточенным карандашом так, чтобы на материале ярко выступала карандашная линия, чётко обрисовывая углы и изгибы. Необходимо иметь карандаши разного цвета: для тёмных материй — светлые, для белых — чёрные.

Закрой производится не по линии карандаша, а отступая от неё на 0,5 см, припуская на шов везде на одинаковое расстояние. Если материал сыпучий, припуск делают больше, чтобы материал при набивании не расползлся по шву.

Можно наносить контур выкройки посредством штампа-клише, соблюдая те же правила, что при ручной обрисовке.

Закрой из мерного материала производится другим способом. Материал складывают слоями (от 75 до 300), на них накладывают лекало, обрисовывают контур или штампуют и вырезают детали острым ножом.

Раскроенные детали складывают по десятку. Каждый десяток удобно связать верёвкой и уложить в мешочек, на котором должно быть нанесено название игрушки. В мешочек кладётся контрольный номер закройщицы.

Пошивка форм производится на ножной машине точно по линии контура. Для толстого материала нужна иголка № 2, для тонкого — № 1/2 или 1.

На машине надо строчить аккуратно, соблюдая все округлости и повороты, на которых лучше всего приподымать лапку машины и поворачивать работу под углом. После того как закрой будет кругом прострочен, надо надсечь ножницами запас на вогнутых местах, вывернуть работу ворсовой стороной наружу и расправить по швам.

Строчка для разных сортов материала особая: для тонкой тка-

ни — частая; для плюша, искусственного меха и ворсовых материй редкая, примерно 4—5 стежков на 1 см, чтобы удобно было зачищать швы.

Пошивка форм производится точно по линии контура, а пошивка костюма — отступая на лапку машины, строчкой 5—6 стежков на 1 см.

Прежде чем вшивать клинья, необходимо их наметать<sup>1</sup>. Процесс пошивки игрушки производится по выкройке и требует большого внимания.

Отверстия для набивки оставляются незащитными и делаются там, где они мало заметны (например, у зайца под хвостом).

Пошивка деталей производится по конвейеру: сначала сшиваются все детали лап, затем туловища и т. д., не обрывая нитки.

**Набивка.** Ранее уже говорилось, что мягкие игрушки набивают опилками, ватой, стружками, очёсами или мелко нарезанными отходами текстиля.

Набивка бывает комбинированная; так, конечности набиваются опилками, туловище — стружками или опилками, голова — ватой.

Перед набивкой делаются надсечки во всех углах форм, затем при помощи трубки и палки форма выворачивается и расправляется. Если не сделать надсечек, то в закруглённых местах форма будет морщиться.

Через металлические воронки форма равномерно заполняется опилками. Уплотнение формы производится с помощью палочек разной длины и диаметра. Для набивки конечностей употребляют палочки диаметром в 0,5 см, для туловищ — деревянные палочки с винтообразными нарезками.

Отверстия в форме закладываются ватой или мелким лоскутом, чтобы опилки не высыпались.

Набивка стружкой производится несколько иначе: стружка должна поступать в форму равномерно, распределяться и уплотняться набивальной палочкой с раздвоением на конце. При этом стружку не только проталкивают, но и вкручивают в форму.

Набивка ватой, очёсами вискозы или льна, мягким тряпьем производится путём одного уплотнения. Надо следить за тем, чтобы поверхность формы была набита плотно, ровно, без бугров и впадин и соответствовала бы контрольному образцу, который должен быть у набивальщиков.

**Оформление.** После набивки форм приступают к сборке и отделке. Например, оформление такой игрушки, как сидящий заяц, несложное — надо пришить уши, хвост, вставить глаза, вышить рот и подвязать бантик. Оформление шарнирных игрушек значительно сложнее, так как надо собрать шарниры для передних и задних лап, вставить их и закрепить.

Простая игрушка может оформляться одним мастером, а шар-

<sup>1</sup> Намётка форм обязательна при пошивке из плюша, бобрика и искусственного меха; при пошивке из других материалов наметка делается только до тех пор пока дети не научатся шить игрушки.

нирная — тремя: один выправляет форму и оформляет голову, второй вставляет и закручивает шарниры, третий зашивает конечности, чистит игрушку и украшает её бантом.

Оформление игрушки можно разбить на следующие процессы:

- 1) крепление передних и задних лап,
- 2) оформление головы и
- 3) общее оформление игрушки.

Крепление передних и задних лап бывает разное — мягкое и шарнирное.

При мягком креплении края набитой формы заворачиваются внутрь, и лапы аккуратно пришиваются к краю плеча или к туловищу. В некоторых случаях набитые лапы пришивают к костюму. Делается это следующим образом: к набитой лапе пришивается рукав, слегка подбитый ватой; верх рукава собирается, стягивается и пришивается к краю плеча; задние лапы пришивают к нижнему краю штанов. Затем костюм набивается ватой и пришивается к туловищу.

Шарнирное крепление бывает трёх видов: 1) с внутренним сквозным шарниром, 2) с двойным внутренним шарниром и 3) верёвочное.

При креплении с внутренним сквозным шарниром правая и левая конечности соединяются и скрепляются одной проволокой, которая проходит через туловище. Проволока проткнута через фанерные кружки, вставленные внутри передних и задних конечностей, которые закреплены изнутри.

Для крепления нужна пережжённая проволока, сечением 1—1,5 мм. Кружки изготавливаются из фанеры толщиной 1,5 мм. Диаметр кружка должен быть меньше диаметра передней и задней конечностей.

Крепление с двойным внутренним шарниром делается так: в переднюю лапу вставляют фанерный кружок, через который пропущена проволока, закреплённая внутри; то же делают и с задней лапой, аккуратно заделав верх. Затем берут ненабитое туловище и прикрепляют к нему лапы, положив внутрь кружок равного диаметра, при чём передняя лапа прикрепляется так, чтобы верхний край её шарнира был на 1 см ниже линии шеи. У задней лапы нижний край шарнира должен быть на 1,5 см выше нижнего шва туловища. Туловище набивают после прикрепления лап и аккуратно зашивают шов.

При верёвочном креплении берут толстую иглу с крепкой суровой ниткой и прошивают набитое туловище насквозь, предварительно проколов его шилом в том месте, где будут пришиты передние лапы. Затем иглу пропускают через лапу и через туловище; далее прошивают вторую лапу, стягивают нитку и закрепляют её под этой лапой. Так же закрепляют и задние лапы.

После набивки головка игрушки выправляется шилом — вытягивается нос, скулы, лоб, затылок, выравниваются швы. Когда форма головы выправлена, можно вставлять глаза. Глаза для игрушек бывают разных сортов: стеклянные (со зрачком и без

зрачка), бисерные и комбинированные из замши, кожи, сукна, стекла и ниток. Стекланные глаза — лучшие. Они бывают разных номеров (от 0 и выше), разных цветов и продаются сотнями, попарно. Глаза прикрепляются к двум концам проволоки, длиной 6—8 см. Эту проволоку надо кусачками разрезать пополам и концы загнуть крючком (рис. 12).

Глаза можно вставить двояким способом — долевой затяжкой и поперечной. Долевой затяжкой вставляют глаза медведю, собаке, кошке; поперечной — зайцу, кролику, ослу, лошади, свинье.

При долевой затяжке на сгибе лба и передней части морды делается шилом прокол. При помощи толстой иглы и крепкой суровой нитки стеклянный глаз, зацепленный за петлю, втягивается внутрь головы в место прокола. Затяжка и крепление каждого глаза производятся отдельно.

При поперечной затяжке прокол шилом делается сквозной через всю голову. Глаз втягивается в отверстие крепкой ниткой. Этой же ниткой затягивается на противоположной стороне и второй глаз, после чего нитка закрепляется над ухом. Глаза должны быть поставлены на одной линии.

Можно также вырезать глаза из замши или кожи в виде кружочков (для мишек) и овалов (для зайчиков и кроликов), сделав надрез сбоку в виде треугольника. Пришивать их следует крепкой ниткой. Кружочки надо пришивать как пуговицы с двумя отверстиями; овалы пришиваются двумя стежками через треугольник.

Нос для игрушечных животных или вышивается или делается из материи. Для кошек, кроликов, зайцев нос делается розового цвета, для мишек, собак — чёрного. Вышивать нужно ровно, без просветов и перекосов, чёрными нитками № 30, 40. Чтобы сделать нос из материи, нужно из сатина вырезать кружочек, собрать его через край ниткой, слегка набить ватой и пришить незаметным швом к игрушке.

Рот изображается в виде двух стежков чёрными или красными нитками, причём у зайцев и кроликов ноздри и рот вышиваются в виде двух уголков, у лошадей, ослов и овец для обозначения ноздрей на конце морды ставят два стежка.

Чтобы вставить усы, на волосе делается петля, через которую пропускают нитку, и волос втягивают в голову.

Выкроенные из материи ушки подвёртываются внутрь краями и пришиваются незаметным швом согласно контрольному образцу. У зайцев расстояние между ушами должно быть не меньше 1 см, у мишек — 2 см, причём уши пришиваются полукругом.

Таким же образом изготавливаются хвосты, затем они набиваются ватой и пришиваются к туловищу незаметным швом.

Оформление простых игрушек заканчивается пришивкой банта.

Если на игрушку надо надеть костюм, то при этом соблюдается такая последовательность: сначала приготавливают и разглаживают всю одежду; затем собирают в сборку юбку, штанишки, пришивают помочи; надевают юбку или штанишки и пришивают за-

стежки или пуговицы; надевают воротничок, подвязывают бант. Пришивать одежду к туловищу игрушек с шарнирным креплением нельзя, так как это лишает ребёнка возможности снимать и надевать одежду и мешает игре.

## V. ИГРУШКА С МЯГКИМ КРЕПЛЕНИЕМ «ЗАЯЦ В ПЛАТЬЕ»

(рис. 7 и 8).

Игрушки с мягким креплением напоминают куклу. Они имеют пришитые к туловищу конечности и голову. По технике изготовления игрушки с мягким креплением — одни из самых лёгких и с их изготовления надо начинать работу.

Для пошивки «зайца в платье» надо взять байку или фланель светлого тона (белого или серого); платье сшить из светлой ткани с рисунком, воротничок из белой ткани — мадеполама, батиста, пике. Так как ухо зайца с наружной стороны покрыто шерстью, а с внутренней гладкое, розовое, то и игрушечному зайчику можно сделать уши из разного по цвету материала — с подкладкой из какой-нибудь тонкой розовой материи.

Сперва ватой набивается голова, затем — туловище; снизу оно зашивается большими стежками, чтобы вата не вываливалась. Штаны собирают на крепкую нитку снизу и сверху; в них свободно набивается вата или мелко изрезанное мягкое тряпье. Передние лапы набиваются ватой и зашиваются сверху. Ступни ног пришивают к штанам, причём задники должны слегка выступать наружу. Ступни набиваются не туго и зашиваются сзади. Набивку производят палочкой с раздвоенным концом.

Пошивка ушей, перед лап и ступней идёт по карандашу, причём у ушей остаются незашитые места снизу, а у лап — сверху, к плечу и сзади у ступни.

Уши нужно сначала аккуратно подогнуть снизу, сложить пополам розовой стороной внутрь, собрать сборкой, так чтобы они торчали трубочкой. Их пришивают к макушке. Расстояние между ушами не менее 1 см. Для игрушечного зайца лучше всего подобрать стеклянные глаза № 9 (см. рис. 12).



Рис. 7. Заяц в платье

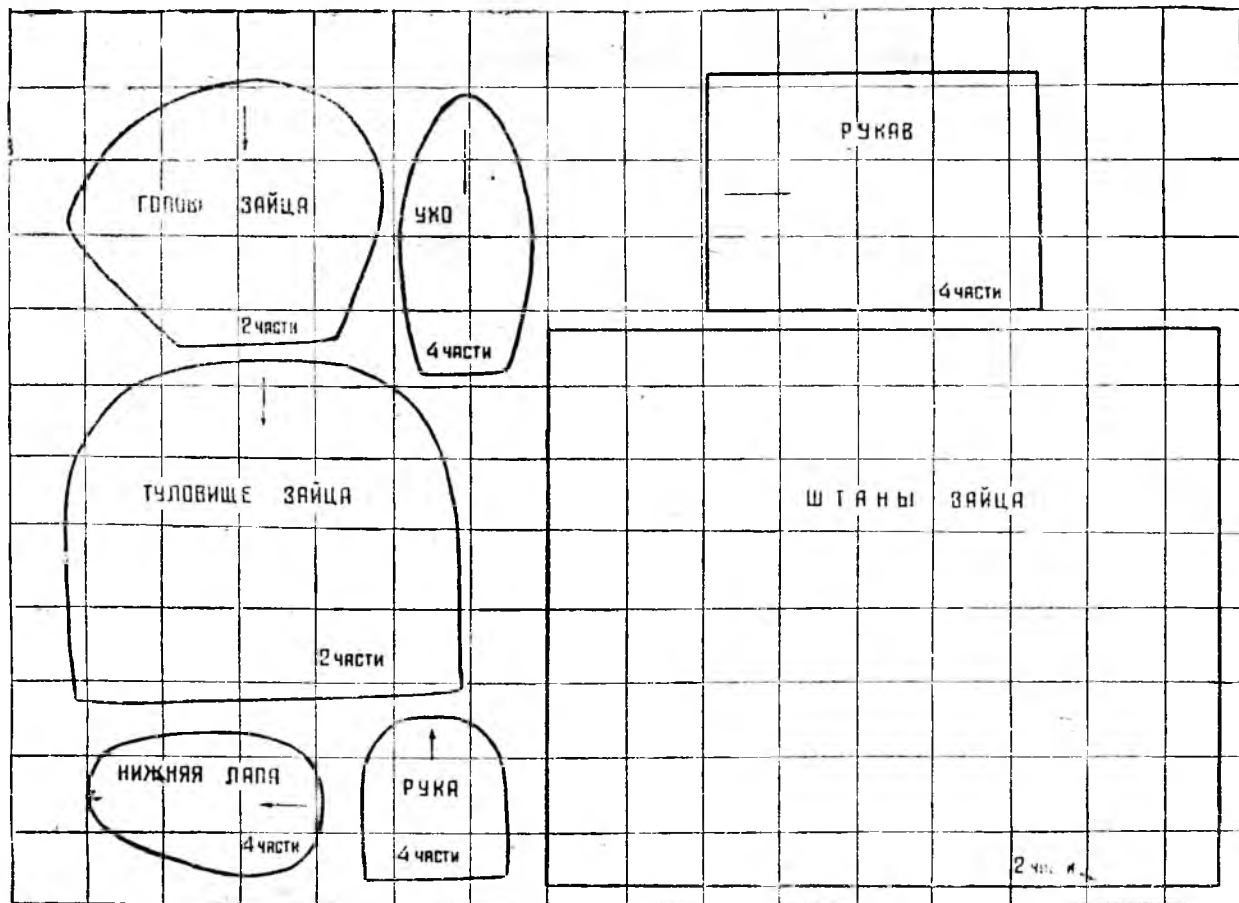


Рис. 8. Выкройка зайца в платье



Нос вышивают красной бумажной ниткой или шёлком так, как показано на рисунке.

Голова пришивается к туловищу так, чтобы передний и задний шов мордочки был посредине. Пришить голову надо ровно, а не на бок. Затем крепкой ниткой незаметным швом пришиваются к плечам передние лапы и штаны. Штаны для зайчика шьются на бретельках; ни снизу, ни сверху не должно быть бахромы. Бретельки делаются аккуратно и подшиваются с нижней стороны. Штаны пришиваются к туловищу ровными складками или сборками незаметным швом, крепкой ниткой, подходящей к цвету материи.

На шею надевается галстук, аккуратно подшитый, воротничок. Сзади воротничок должен застёгиваться на пуговицу, чтобы дети могли его снимать.

Необходимо всё тщательно осмотреть, обрезать нитки, почистить, и игрушка готова.

## VI. ИГРУШКИ СО ВСТАВНЫМИ КЛИНЬЯМИ И С КАРКАСОМ

(рис. 9 и 10)

К игрушкам этой группы относятся: сидящий заяц, кролик, собачка, кошка. Отличительной особенностью этих игрушек является каркас, который вводится для большей устойчивости нсг и ту-



Рис. 9. Сидящая собачка

ловища. Каркасом служит проволока сечением в 1,5 мм. Благодаря каркасу эти игрушки отличаются чёткой формой и правдиво передают образ. Отделка каркасных игрушек очень несложна и часто ограничивается лишь привязыванием бантика или шнурочка.

Собачку лучше всего сделать из байки или фланели светлорыжевого цвета, светлосерого или белого. Для ошейника можно употребить клеёнку или кожу, а для носа — чёрный сатин.

Игрушечную собачку нужно набить сухими опилками и пришить ей глаза (рис. 10).

Процесс выполнения игрушки начинается с закроя.

Подготовленные части выкроек с клиньями сначала наметывают, затем сшивают на машине, при чём для строчки употребляют нитки № 30 или 40. В местах соединения клиньев строчка должна находить одна на другую, чтобы швы не расходились. Игрушка сшивается в такой последовательности: 1) каждый профиль сшивается с соответствующей половинкой живота; 2) вшиваются клинья в голову, подбородок; 3) сшиваются обе половинки профиля; 4) сшиваются половинки ушей. Для набивки в туловище оставляют отверстие, куда вшивают хвост.

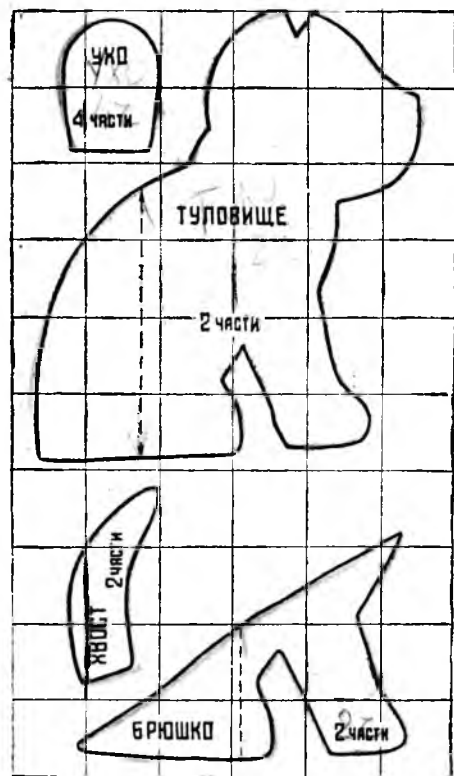


Рис. 10. Выкройка сидящей собачки

Перед набивкой во всех углах формы делаются надсечки. Они должны почти доходить до строчки, иначе вывернутая форма на этом месте будет морщить.

Форма набивается сухими опилками, сначала голова и шея, затем в передние лапки вставляется проволочная шпилька, длина которой равняется высоте ног набиваемой формы. Концы проволоки закругляют в виде петли для предохранения ткани от прорыва. После этого набивают опилками передние лапы, грудь, туловище и задние лапы. Отверстия для набивки за-

кладывают ватой или кусочком материи, чтобы не сыпались опилки, зашивают. Набивка опилками производится через металлические воронки путём равномерного заполнения и уплотнения формы так, чтобы грудь, лопатка, бедра, колени, голова, лоб, затылок были плотно набиты и поверхность была ровной, без бугров и впадин. Необходимо проследить, чтобы форма игрушки соответствовала контрольному образцу.

Форма головы должна быть выправлена шилом, швы выровнены. Глаза должны быть поставлены на одном уровне на сгибе лба и носа на равном от него расстоянии. Глаза должны быть в

одинаковой степени затянуты; место долевой затяжки правого глаза должно быть под правым ухом, левого — под левым.

Нос делается из кружочка чёрной ткани, собранной через край, набитой слегка ватой и пришитой к форме незаметным швом. Нос пришивается на самый кончик морды, сливаясь с ней.

Рот вышивается чёрными нитками двумя стежками. Уши пришиваются вдоль шва. Расстояние между ушами должно равняться 2 см.

Иногда производится окраска формы анилиновыми красками в виде пятен и собачка получается белая с тёмными пятнами на боку или на голове.

На шею собачке надевается ошейник. Хвост пришивается к туловищу незаметным швом.

## VII. ИГРУШКИ С ДВОЙНЫМ ПРОВОЛОЧНЫМ ШАРНИРОМ (МИШКА) (рис. 11 и 12)

Мишку лучше всего шить из ткани, имеющей ворс (байка, фланель, молескин, сукно, вельвет, плюш, искусственный мех). Цвет лучше всего выбрать коричневым.

Процесс выполнения игрушки начинается с закрой. Все выкроенные формы, кроме головы, сшиваются вдвое. Голова сшивается так: сперва передняя часть, потом затылок, после чего обе части сшиваются вместе. Затем во всех уголках делают ножницами надрезы, формы выворачиваются на правую сторону, расправляются и набиваются.

Для набивки игрушечного мишки можно употребить опилки или вату.

Крепление конечностей производится посредством двойного проволочного шарнира через шею. Надо следить, чтобы в пространство между шарниром и тканью не попали опилки, а шов не переходил за край шарнира. Конечности должны плотно прилегать к туловищу, быть одинакового размера по длине и объёму. Туловище туго набивается опилками и зашивается сверху незаметным швом. Шарнировка начинается обычно с правой стороны.



Рис. 11. Мишка шарнирный

Чтобы оформить голову мишки, надо пришить глаза, нос и уши. Глаза делаются из чёрных бусинок, пуговиц или вставляют специальные глаза. Глаза пришивают на сгибе лба: предварительно делают шилом дырочки, в которые крепкой ниткой затягивают глаза и закрепляют нитку под затылком. Нос делают из маленького кружочка чёрного сатина, собранного через край, с неболь-

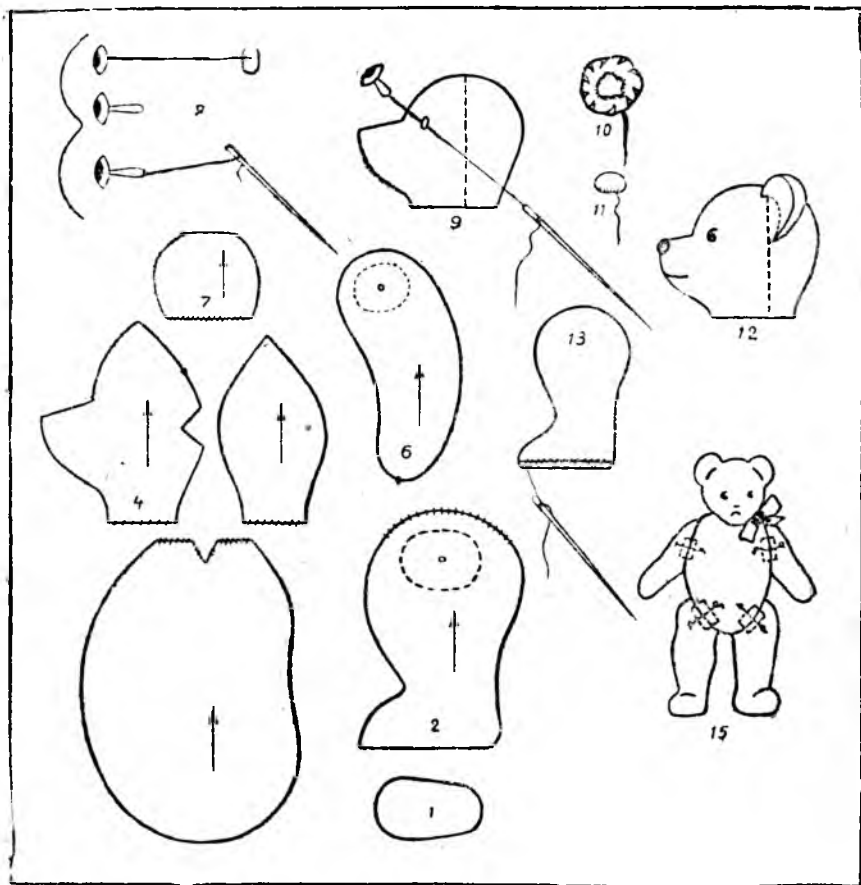


Рис. 12. Выкройка шарнирного мишки

шим кусочком ваты внутри. Полученную пуговку аккуратно пришивают на кончик морды. Рот вышивают чёрной ниткой. Уши выворачивают на правую сторону, края их подгибают внутрь и сшивают вместе, после чего мелкими незаметными стежками они пришиваются к голове. После оформления голова пришивается к туловищу. На шею мишки надевают ленточку, которую сбоку завязывают бантом.

## VIII. МЯГКАЯ КУКЛА С КЕРАМИЧЕСКОЙ (ГЛИНЯНОЙ) ГОЛОВКОЙ (рис. 13, 14, 15)

Куклы бывают с разными головками — штампованными из материи, трикотажа, целлулоидными и т. д. Крепление рук и ног у кукол тоже бывает разное: пришивное, шарнирное и т. д. Кукла с глиняной головкой наиболее доступна для производства, так как материал для производства — глина — распространён всюду. Головки из глины можно приобрести и в готовом виде. На пошивку туловища куклы нужна бязь или мадеполам. Для одежды употребляется разная ткань, лучше всего сатин, молескин, ситец, майя. Бельё шьют из батиста, майи, трикотажа.

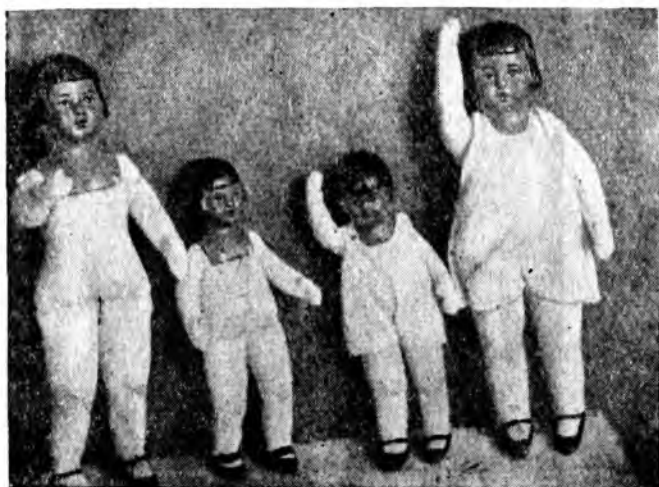


Рис. 13. Куклы № 1 и № 2

Изготовление куклы начинается с закрой, который производится ножницами и острым ножом. До закрой материал складывается в кипу от 150 до 300 слоёв, в зависимости от качества и сорта ткани. Положение ткани при настиле должно быть правильное. На настил накладывается фанерное лекало (оно должно всегда лежать вдоль кромки — по прямой долевой нитке), после чего выкройка вырезывается по краю лекала ножом.

Закрой ножом можно применять только к туловищу кукол размером в 40 см. Закрой костюма производится по лекалам (с заранее сделанным припуском 0,5 см на шов) из материала, сложенного в несколько слоёв, в зависимости от плотности материала.

Пошивка форм должна быть ровной, одинакового натяжения и точности. Производится она по контуру, 6—7 стежков на 1 см.

Формы, закроенные ножом, прошиваются, отступая на лапку машины.

Туловище, ручки, ножки и одежду шьют конвейером, т. е. сначала шьют только туловище, не обрывая нитки, потом ручки и т. д.

Потом шьют одежду. Шить одежду для кукол нужно аккуратно, чтобы швы не расползались и не было бахромы. Процесс пошивки платья с кокеткой распадается на несколько операций:



Рис. 14. Куклы № 1 и № 2

сначала подшивают подол, затем собирают верх платья на нитку (подогнув край на  $\frac{1}{2}$  см внутрь) и пришивают его к кокетке, после этого подшивают воротник.

Рукава пришивают после того, как верх их собран на нитку; их пришивают к плечам не зашитого с двух сторон платья. После этого зашиваются боковые половинки платья. Подшивка рукавов производится при одевании куклы.

До набивки во всех углах форм делаются надсечки, затем формы выворачиваются, расправляются, после чего они поступают в набивку.

Чаще всего набивают формы опилками через металлические воронки путём равномерного заполнения и уплотнения опилок в

форме. При набивке ручек сначала набивают их ватой, а затем через воронку вводят опилки и плотно утрамбовывают внизу с помощью круглой металлической палочки. Потом набивают ножки.

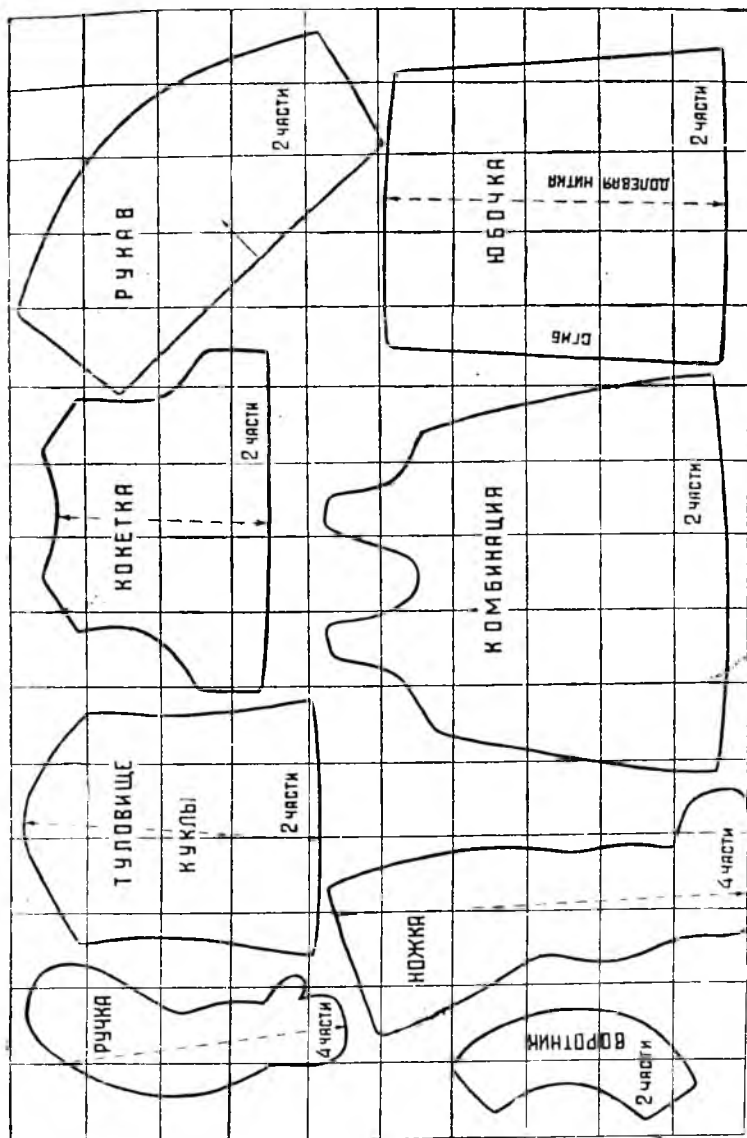


Рис. 15. Выкройка куклы № 2

Нужно следить за тем, чтобы обе ручки и обе ножки куклы были одинаковой толщины и длины и правильной формы. Ступни должны быть сделаны так, чтобы кукла могла стоять,

Отверстия у набитых рук и ног закладываются кусочками ваты и после этого ножки пришиваются аккуратно к туловищу, чтобы кукла могла сидеть. Ручки пришиваются так, чтобы они могли свободно двигаться в разные стороны. Головка пришивается к туловищу крепкими суровыми нитками. На куклу надевается нижнее бельё и платье, предварительно разглаженное.

Перед тем как одевать куклу, надо ей окрасить туфли чёрной, коричневой или красной краской. Краска для этой цели разводится на клею.

Однотонный белый материал для платьев можно украшать трафаретным несложным рисунком в виде цветов и другого орнамента, делая это яркими красками. Тёмные платья — коричневые, синие и другие — лучше всего украшать белыми воротничками.

Желательно готовить куклы в разных костюмах — к зимнему сезону в шубках, шапочках; к летнему — в пальто, панاماх и т. п. Детям нужны куклы-девочки и куклы-мальчики. Разнообразие костюмов для кукол может быть большое — костюмы красноармейцев, пионеров, лётчиков, разных национальностей. Для выпуска последних надо иметь соответствующие головки.

## IX. УПАКОВКА

Упаковка мягких игрушек производится в бумагу по десяткам, причём игрушки предварительно очищаются от пыли, опилок и другого сора.

Укладка кукол с глиняной головкой должна быть такова, чтобы при наложении друг на друга головы не терлись, т. е. голова одной куклы лежала на ножках другой.

Мишек, зайцев надо укладывать так, чтобы у них не мялись уши; верхние лапы надо поднимать кверху.

Мягкие игрушки нельзя накладывать навалом в мешок — они теряют свою форму и мнутся. При перевозке игрушки должны укладываться в ящик.

Хранение мягких игрушек производится в сухом помещении при температуре 8—10° штабелями не выше 1 м. Мягкие игрушки надо предохранять от пыли, выцветания, моли и грызунов. Меховые и шерстяные игрушки надо пересыпать время от времени нафталином.

## X. ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ МЯГКИХ ИГРУШЕК

Мягкая игрушка первого сорта должна отвечать по качеству контрольному образцу и техническим условиям, которые предъявляются бракёром к той или иной игрушке, т. е. к её крою, пошивке, набивке, оформлению, хранению и упаковке (см. соответствующие разделы). При отступлении от технических условий игрушка переводится во второй сорт или бракуется.



Ко второму сорту относятся игрушки, имеющие следующие дефекты: а) незначительные отступления по качеству, например,

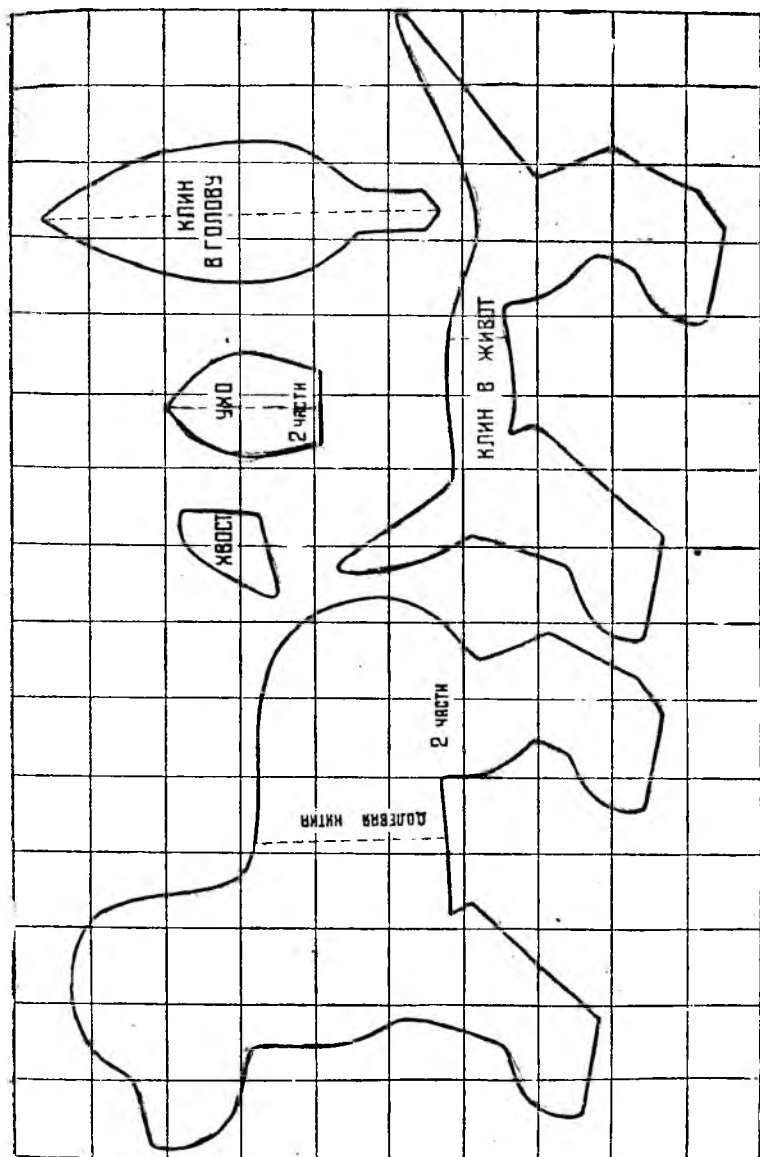


Рис. 16. Выкройка стоящей собачки

наличие на лице куклы небольшой шершавости и ряби, мелких изъянов в одежде, заштопанных швов и едва заметных нарушений пропорций.

При обнаружении недостатков, сверх установленных для того сорта, изделия считаются браком. Эти недостатки следующие:

1. Неправильный покрой, нарушающий пропорции тела рушхи.

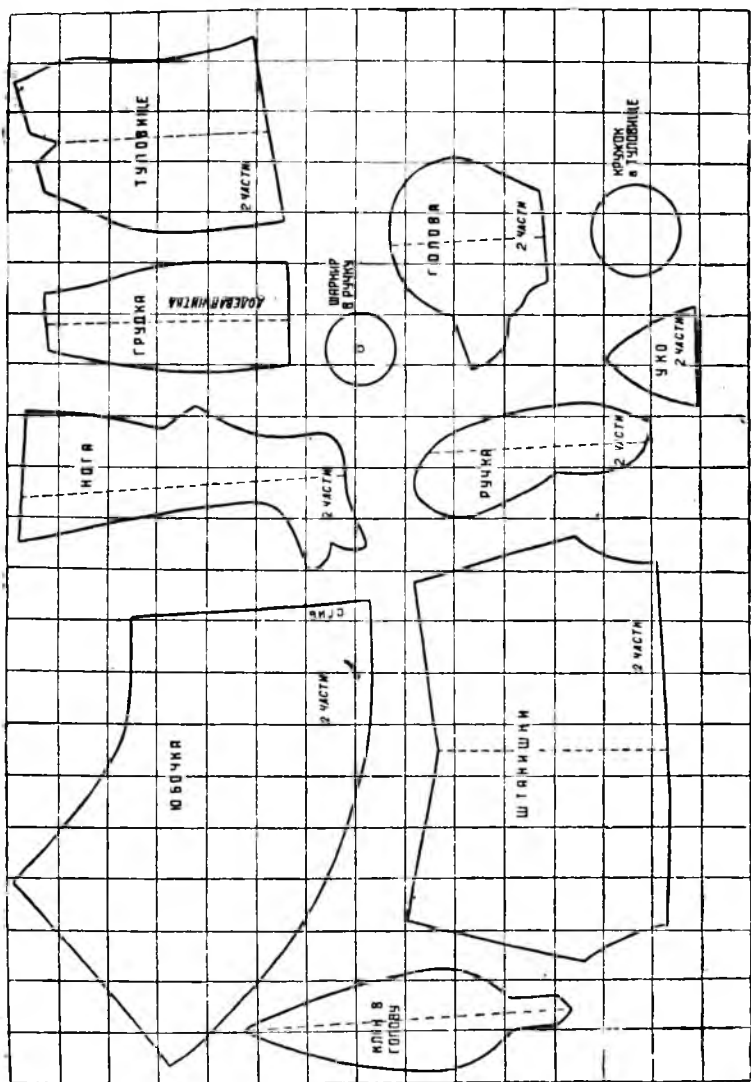


Рис. 17. Выкройка лисички в костюме

2. Неровная длина конечностей.

3. Слабая набивка, вызывающая деформацию; сырые опилки и т. п.

Неподходящая фактура материала для игрушек (например, к игрушка сделана из материи в горошек или клетку).  
 несоответствие материала по сорту (например, сочетание  
 ситца с ситцем).

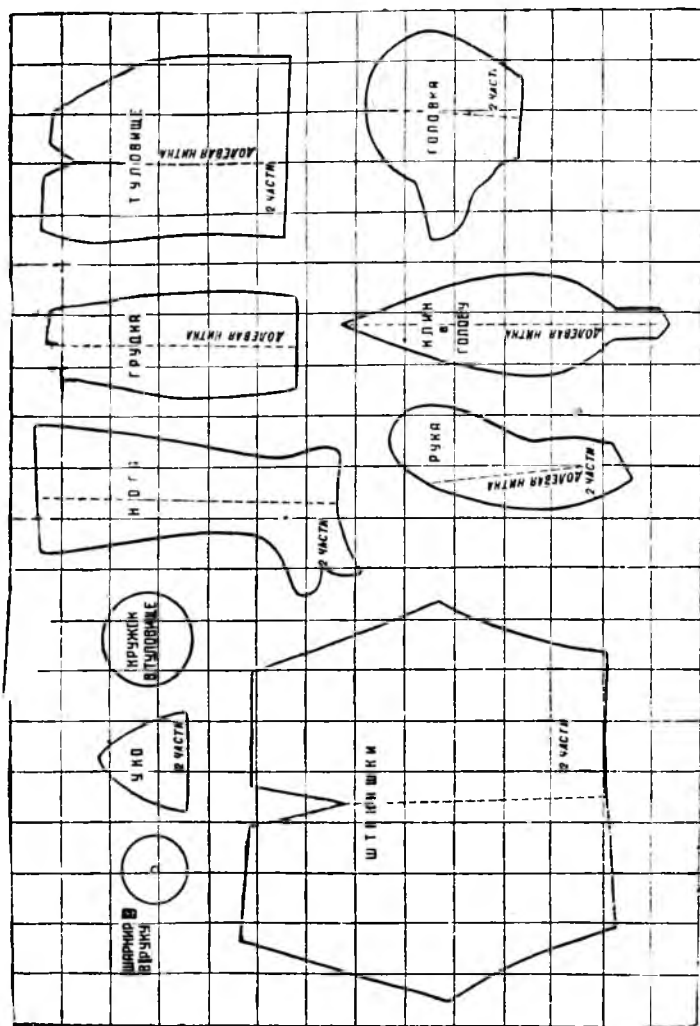


Рис. 18. Выкройка лисички в костюме мальчика

6. неподходящий цвет для пошивки игрушки (например, голубая кошка).
7. Неправильное оформление головы игрушки — недостатки в расстановке глаз, расположении ушей, форме рта.
8. Резкое нарушение установленных преискурантом единых

9. На мягких игрушках должна пришиваться марка производителя, но так, чтобы не портить вида игрушки, — у мишек на задней лапе, у кукол на подоле. На марке должно быть: наименование игрушки, номер артикула, цена, сортность, подпись бракера. На игрушках второго сорта ставится марка «II сорт».

Проверка готовой продукции производится при сдаче покупателю, на выборку; при этом просматривается не менее 10% игрушек, находящихся в ящике.

---