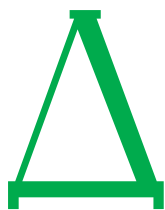


педагог дополнительного образования отдела игры Центра празднично-игровой культуры и социокультурного развития, руководитель учебной группы «Ателье для кукол «Катюша»

МОДЕЛИРОВАНИЕ ОДЕЖДЫ ДЛЯ КУКОЛ



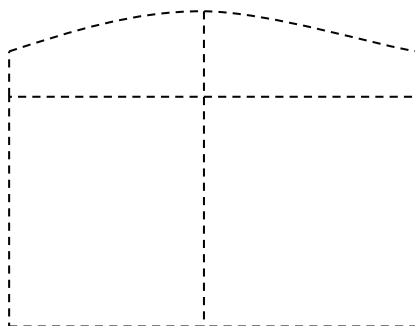
Для дошкольников игра — основополагающий элемент творчества, изобретательства, конструирования. Игра — это исследование, а исследование — игра. Она пробуждает, усиливает стремление ребёнка к познанию, увлекает, разжигает любопытство, заинтересовывает. А для этого игру необходимо спланировать.

Дошкольники в силу своих психологических особенностей не готовы к предварительным упражнениям. Любые тренировки для них разрушительны и скучны. Мотивация к деятельности возникает по преимуществу из игровой ситуации и непременно должна приводить к результату. Иными словами, если ребёнок взял в руки иголку и проложил стежки, в результате этих усилий должно получиться платье.

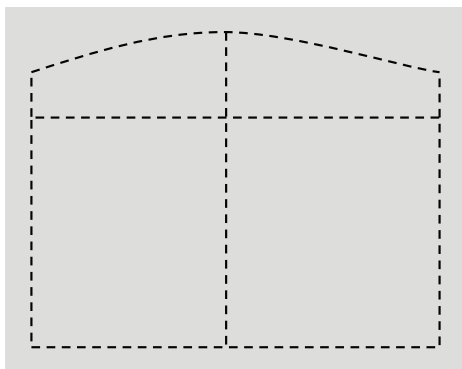
Создание кукольных платьев из лоскутков разной геометрической формы открывает огромные возможности для изготовления самых невероятных нарядов. Ведь достаточно изменить длину лоскутка, добавить неожиданную деталь в виде фартука или сумочки, и характер костюма изменится.

Шьём платье

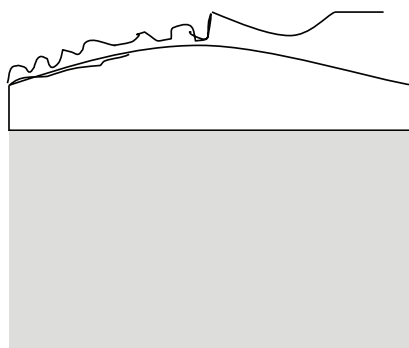
1. Вырезаем выкройку из бумаги.



2. Обводим карандашом выкройку на ткани, сколов её булавками, вырезаем.

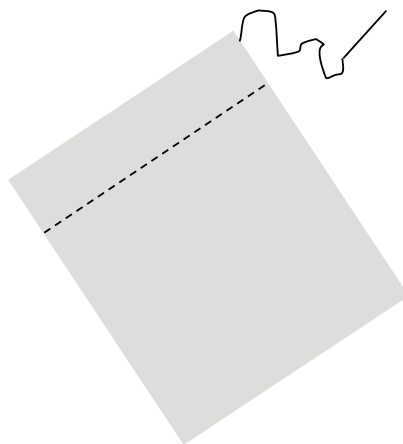


3. Пришиваем к верхней части тесьму.



4. Сворачиваем заготовку пополам короткими сторонами друг к другу, лицевой частью ткани внутрь. Сшиваем короткие стороны работы швом «назад иголкой» или мелким «намётчным» швом.

5. Подворачиваем верхнюю надгрудную часть платья на 1,5 см и прошиваем «намётчным» швом, оставляя небольшой проход для английской булавки, чтобы вставить резинку.



6. Отмечаем карандашом линию талии куклы пунктиром по всей длине модели. Вдеваем толстую нитку в иголку достаточной длины, чтобы её хватило для завязывания пояса на бантик. Делаем узелок и нанизываем

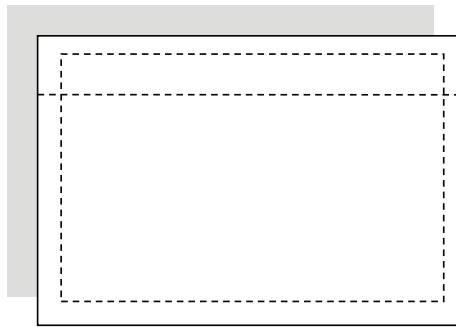
на него несколько маленьких бусинок или бисер. Это будет один конец пояса.

7. От середины платья с лицевой стороны начинаем делать пояс «намётчным» швом по контуру, которым ранее отметили линию талии куклы на изнаночной стороне ткани. Правой рукой шьём, а левой поддерживаем модель изнутри, чтобы не зашить края друг с другом. Последним стежком выводим иголку с ниткой на лицевую сторону платья. Нанизываем бисер или бусинки, отрезаем нитку так, чтобы пояс остался длинным. Делаем узелок на конце нити, подтягиваем бисер к узелку. Второй конец пояса готов.

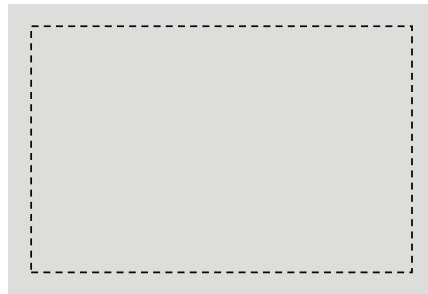
8. Теперь надо вдеть резинку в верхнюю часть платья. Для этого закрепляем английскую булавку на конце резинки и вставляем её. Резинку подтягиваем до размера торса куклы, отрезаем лишнее, концы сшиваем. Платье готово. Выворачиваем его на лицевую сторону.

Шьём пелерину

1. Целый лист бумаги сгибаем пополам. Эта часть будет простой выкройкой для пелерины. Кладём прямоугольник на ткань с изнаночной стороны, обводим карандашом, вырезаем ножницами.



2. На ткани остаётся контур пелерины.



3. По периметру пришиваем тесьму.

4. На расстоянии 0,5 см от края «намётчным» швом делаем завязку. Для этого оставляем длинные концы нитей с обеих сторон, чтобы завязывать их на шею куклы.



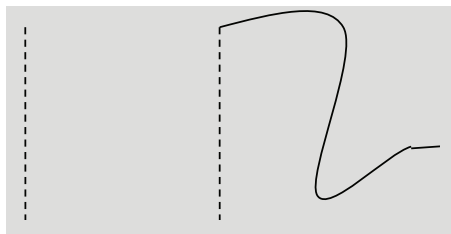
Шьём капор

Крой

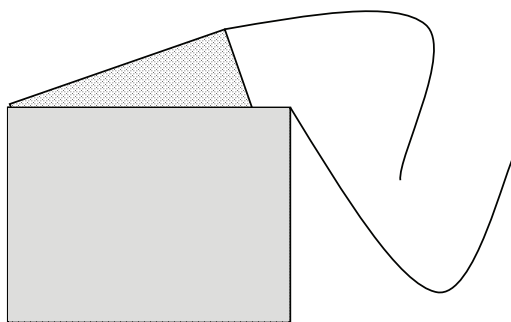
1. Целый лист бумаги согнуть дважды, чтобы получилась $\frac{1}{4}$ часть. Эта часть будет простой выкройкой для шапочки. Ткань выбираем такую же, как для пелерины.
2. Кладём прямоугольник на ткань с изнаночной стороны, обводим карандашом, вырезаем.

Пошив

1. Сгибаем прямоугольник из ткани лицом внутрь. «Намёточным» швом сшиваем заднюю часть шапочки.



2. Одновременно подгибаем переднюю часть капора на 2 см и нижнюю часть на 1 см.
3. Подшиваем капор «намёточным» швом впереди. По низу шапочки на расстоянии 0,5 см от края делаем завязку так же, как и в пелерине с длинными концами нитей, чтобы завязывать их на шее куклы.



Рассматриваем готовые работы, обсуждаем удачные цветовые решения. Обсуждаем, в какие игры можно играть с куклой в новом наряде.