कपडाबाट निर्मित खेलौनाको नमूना पुस्तिका

unicef
for every child

FHAN
नेपाल हस्तकला महासंघ

पुस्तिकाको नाम : कपडाबाट निर्मित खेलौनाको नमूना पुस्तिका

प्रकाशक : नेपाल हस्तकला महासंघ तथा युनिसेफ नेपालको संयुक्त प्रयास

परियोजना कार्यदल सदस्यहरु:

क्र.सं.	नाम	पद	आवद्ध संस्था
१	श्री प्रचण्ड शाक्य	संयोजक	नेपाल हस्तकला महासंघ, हस्तकला डिजाईन तथा विकास केन्द्र
२	डा. दिपु शाक्य	सदस्य	युनिसेफ नेपाल
३	श्री राम चरित्र साह	सदस्य	जनस्वास्थ्य तथा वातावरण प्रवर्द्धन केन्द्र (CEPHED)
४	डा. मीनाक्षी दाहाल	सदस्य	बिषय विज्ञ
५	श्री मेघराज आचार्य	सदस्य	मेडपा -टि.ए.

तयारकर्ता : निलम ताम्राकार

बिषयगत विज्ञ : लीला जोशी, गौरी भण्डारी

डिजाईन : विजय अफसेट, धपगाल, ललितपुर

फोटोग्राफी : निपूर्ण बज्राचार्य, Courtyard Studio Pvt. Ltd.

प्रकाशन मितिः २०७९ साल

नेपाल हस्तकला महासंघ
FEDERATION OF HANDICRAFT ASSOCIATIONS OF NEPAL
FHAN

आभारका शब्दहरु

UNICEF नेपाल तथा यस महासंघको संयुक्त प्रयासमा स्थानीय खेलौना प्रवर्द्धन, विकास तथा स्थानीय उत्पादकको पहिचान सम्बन्धी परियोजना कार्यान्वयन गर्न पाउँदा मलाई अत्यन्त खुशी लागेको छ । यस परियोजनाको कार्यक्षेत्र भित्र रही कपडाको सुरक्षित बाल खेलौना सम्बन्धी नमूना पुस्तिका तयार पारिएको छ । यस पुस्तिकामा समावेश भएका विषय वस्तुहरुले कपडाको खेलौना उत्पादन गर्ने उत्पादकहरुका साथै यस विषयमा जिज्ञासा राख्ने सबै उद्यमी, व्यवसायी, कलाकार तथा कालिगढहरुका लागि यो पुस्तिका उपयोगी हुनेछ भन्ने मैले विश्वास लिएको छु ।

खेलौनाहरूले बालबालिकाहरूको मनोरञ्जन, शारीरिक तथा मानसिक विकासका साथै बालबालिकामा सिर्जनशीलता, रचनात्मकता, क्रियाशिलता, समस्या समाधान गर्ने खुबी जस्ता विभिन्न सीप तथा क्षमताहरूको विकासमा खेलौनाले मद्दत पुऱ्याउदछ । यो नमूना पुस्तिका तयार पार्नुको मुख्य उद्देश्य कपडाको बाल बालिकाका लागि सुरक्षित र गुणस्तरीय खेलौना उत्पादन गर्न मार्गनिर्देशन गर्नुका साथै परम्परागत खेलौनालाई उजागर गर्नु रहेको छ ।

यस महासंघको स्थापना कालदेखि हालसम्म महासंघको हस्तकलाको समग्र विकास र व्यवसाय प्रवर्द्धन गर्ने उद्देश्य परिपूर्तिमा निरन्तर रुपमा सघाउ पुऱ्याउने नेपाल सरकार अर्न्तगतका विभिन्न निकायहरु, राष्ट्रिय एवं अन्तर्राष्ट्रिय साझेदार संघ संस्थाहरु, सहयोगी निकायहरु तथा सम्पूर्ण हस्तकला प्रेमी नेपाली दाजु भाई तथा दिदी बहिनीहरुमा यस अवसरमा म हार्दिक आभार व्यक्त गर्दछु । यस्तै प्रकारले आगामी दिनहरुमा पनि सबैबाट महासंघलाई सहयोग, सद्भाव र न्यानो माया प्राप्त भईरहने विश्वासका साथ हस्तकला उद्योग व्यवसायको संरक्षण, प्रवर्द्धन र विकासमा समर्पित रहने प्रतिबद्धता व्यक्त गर्दछु ।

अन्तमा म यो नमूना पुस्तिका तयार गर्न सघाउने सम्पूर्णमा हार्दिक आभार सहित धन्यबाद ज्ञापन गर्न चाहन्छु ।

२०७८/१२/२९

प्रचण्ड शाक्य
अध्यक्ष तथा संयोजक,
युनिसेफ परियोजना कार्यदल

G.P.O. Box No.: 784, Upama Marga, Thapathali Height, Kathmandu, Nepal
Tel: 5343015, 5344231, Fax : 977-1-5322940
E-mail: info@fhan.org.np / fhan1972@gmail.com, http://www.fhan.org.np

www.fhan.org.np

बिषय सुची

१. नमूना पुस्तिकाको परिचय र उद्देश्य १
२. आवश्यक सामाग्री र औजारहरू २
३. पुस्तिका प्रयोगबाट हुने लाभ र ध्यान दिनु पर्ने कुरा ३

खेलौना बनाउने विधिहरू :

१. हात्ती खेलौना बनाउने विधि ५
२. जिराफको खेलौना बनाउने विधि ९
३. हाँसेको मुहारको झोला बनाउने विधि १३
४. बल बनाउने विधि १७
५. पुतली बनाउने विधि २१

सुरक्षित बाल खेलौना सम्बन्धी नमूना पुस्तिका बारेमा

स्थानीय स्तरमा उपलब्ध श्रोत साधन, कच्चा पदार्थ, परम्परागत सीप तथा कलाको संरक्षण, प्रवर्द्धन तथा सदुपयोग गर्ने उद्देश्यबाट नेपालमा उत्पादन गर्न सकिने खेलौना सम्बन्धी नमूना पुस्तिका तयार पारिएका छ। उक्त पुस्तिकामा कपडाका वस्तुबारेमा उल्लेख गरिएको छ । यस पुस्तिकामा समावेश भएका विषय वस्तुहरुले कपडा जन्य वस्तु उत्पादनमा संलग्न तथा अन्य खेलौना उत्पादन गर्ने उद्यमी, व्यवसायी, कलाकार तथा कालिगढहरुका लागि यो पुस्तिका उपयोगी हुनेछ ।

उद्धेश्य

बालबालिकाहरुको विभिन्न आवश्यकतामध्ये खेलौना पनि एक हो । बालबालिकाहरुले ज्ञान हासिल गर्न सक्ने किसिमका विभिन्न वस्तुबाट बनेका खेलौनाका नमूनाहरु समयअनुसार परिवर्तन भइरहन्छ। यातायात र सञ्चारको सिमितताले गर्दा एक स्थानको खेलौना प्रयोग गरी बालबालिकाहरुले खेल्नको लागि अर्को स्थानमा पुग्न नसकेको कारण र आर्थिक क्षमता कम भएको कारण बालबालिकाहरुको चाहना पूर्ति हुन गाह्रो परेको देखिन्छ । त्यसैले स्थानीय स्तरमा नै बच्चाहरुको ज्ञानको गुणस्तरलाई सुधार गर्न खेलौना र नमूनाहरु बनाउने पेसा गर्नका लागि सजिलो होस् भन्नका लागि कपडाबाट निर्मित खेलौनाका पुस्तिका २०७९ प्रकाशन गरिएको हो ।

आवश्यक सामाग्री र औजार

आवश्यक कच्चा पदार्थहरू:

खेलौना वस्तुअनुसार फरक फरक कपडाहरू
कपडामा राख्ने भित्री (रङ नआउने कपडा प्रयोग गर्ने)
कपास (सेतो)
धागो
डोरी
मोटो धागो
टेलरिङ्ग, चक
पेन्सिल, इरेजर
ड्रइङ पेपर
कार्बन पेपर
पिन
रिबन
घण्टी
रङ्गीन धागो
पोते

औजार उपकरणहरू:

कपडा सिउने सिलाइ मेसिन (खुट्टा वा हातबाट चलाउने)
कपडा काट्ने ठूलो कैँची
धागो काट्ने सानो कैँची
इस्त्री (आइरन लगाउनको लागि)
आइरन बोर्ड
डसना सिउने सियो
सानो लुगा सिउने सियो
स्केल
इन्ची टेप
टेबल
माक्स
क्याप
एप्रोन

पुस्तिका प्रयोगबाट हुने लाभ

१. यो पुस्तिकाबाट खेलौना प्रविधि, सामाग्री र बनाउने तरिकासम्बन्धी जानकारी हासिल गर्न सक्ने छन् ।
२. साधारण लेखपढ गर्न सक्नेले समेत नमूना हेरी नमूनाका आधारमा वस्तु बनाउन सक्ने छन् ।
३. यस पुस्तिका मार्फत प्रशिक्षण प्रदान गर्न खोज्ने निकायलाई योजना तर्जुमा गर्न सजिलो पर्नेछ ।
४. तयारी खेलौना सञ्चालन गरिने व्यवसायिक योजनामा सहयोग पुर्‍याउने छ ।
५. पुस्तिकामा उल्लेखित नमूना कै आधारमा नयाँ नमूना सिर्जना गर्न सहयोग मिल्नेछ ।

कपडाको खेलौना बनाउदाँ ध्यान दिनु पर्ने कुराहरू

१) बालबालिकाको उमेर, क्षमता र रुची अनुसारका खेलौनाहरूको डिजाइन गर्नु पर्दछ ।
२) खेलौनामा उमेर समूह उल्लेख गर्नु पर्दछ ।
३) स-साना गुच्चाहरु, बटन, मोतीका दानाहरु वा त्यस्तै गेडागुडी जडित खेलौनाहरू बनाउँदा विशेष ध्यान दिनु पर्दछ ।
४) कडा कपडा वा प्लाष्टिक/पोलिथिनको प्रयोग गरिएका खेलौनाले बच्चालाई निस्सासिने समस्या आउन सक्ने हुँदा त्यस्ता खेलौना बनाउँदा ध्यान दिनुपर्दछ ।
५) खेलौना प्रयोग गर्दा अपनाउनु पर्ने सावधानीहरूको बारेमा स्पष्ट उल्लेख गरी लेबल अर्थात जानकारीमूलक पर्चा वा सूचीपत्र राख्नु पर्दछ ।
६) खेलौना बनाउन प्रयोग गरिने कपडामा स्वास्थ्यलाई हानी गर्ने रसायनिक वस्तु वा रङहरु जस्तै फरमलडिहाइड (Formaldehyde), इजो डाईज् (Azo dyes), गह्रौं धातु (Heavy metals), अर्गानोटिन कम्पाउन्ड (Organotin compound), क्रोबेन्जिन्स (Chrobengines) को प्रयोग गर्नु हुदैन ।

प्रतिरोधी (Crease resistant finish)	फरमलडिहाइड (Formaldehyde) , साइट्रिक एसिड (citric acid)
एंटी माइक्रोबियल (Anti-Microbial finish)	फिनेल (Phenols), क्वाटरनरी अमोलियम कम्पाउण्ड (quaternary ammonium compounds), अर्गानो चाँदि (organo-silver)
हाइड्रोफोलिक (Hydrophillic finishes)	ओक्सी एथिलेटेड पोलिमाइड (Oxy-ethylated polyamides)
एंटी-स्ट्याटिक (Anti-static finishes)	सिलिकन (Silicone), पोली अमोलियम क्वाटरनरी नुन (poly ammonium quaternary salts)
चिप्लो रहित (Non-slip finishes)	सिलिका जेल (Silica gel)
आगो प्रतिरोधी (Fire resistant finishes)	ब्रोमिनेटेड फ्लेम रिटरडेन्ट (Brominated flame retardant), क्लोमिनेटेड फ्लेम रिटरडेन्ट (Chlorinated flame retardants), फोस्फेरस युक्त फ्लेम रिटरडेन्ट (Phosphorous-containing flame retardants)
सजिलो हेरचाह (Easy care finish)	फरमलडिहाइड (Formaldehyde)
रंगाई (Dyeing)	इजो डाईज् (Azo dyes), disperse dyes

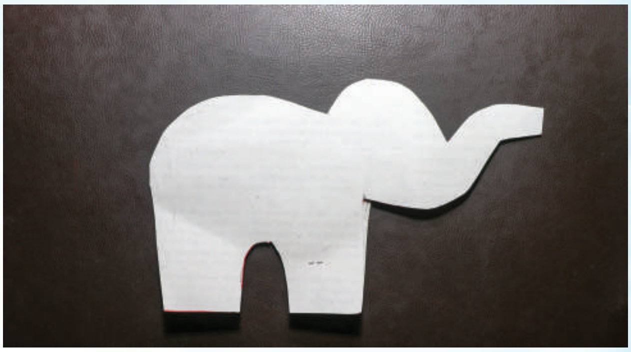
खेलौना बनाउने विधिहरू

हात्ती खेलौना

हात्ती खेलौना बनाउने विधि

१. सबभन्दा पहिला सेतो ड्र्इङ पेपर लिने ।
२. पेन्सिलले हात्तीको चित्र कोर्ने ।
३. कोरेको चित्रलाई ट्रेसिङ पेपरमा उतार्ने ।

४. ट्रेसिङ पेपरमा उतारेको हात्तीको चित्रलाई कार्बन पेपरको सहयोग लिई कार्डबोर्ड पेपरमा उतार्ने ।
५. कार्डबोर्ड पेपरमा उतारेको हात्तीको चित्रलाई कागज काट्ने कैचीले चित्रको बाहिरी लाइनमा काट्ने ।
६. हात्तीको खुट्टा भाग पनि छुट्टै ड्रईङ पेपरमा कोर्ने ।
७. ट्रेसिङ पेपरमा उतारेको हात्तीको खुट्टाको चित्रलाई कार्बन पेपरको सहयोग लिई कार्डबोर्ड पेपरमा उतार्ने ।



८. हात्ती बनाउनको लागि प्रयोग गर्ने कपडा टेबुलमा राम्रोसँग फिजाउने ।
९. कपडा फिजाइ सकेपछि कपडालाई इस्त्री लगाउने ।
१०. इस्त्री लगाइ सकेपछि कपडा माथि हात्तीको ड्राफ्टहरू कपडा माथि राख्ने ।

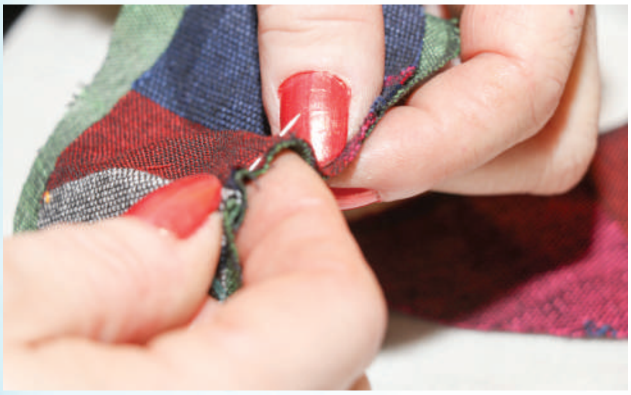
११. कपडा माथि राखेको हात्तीको ड्राफ्टहरू वरिपरी टेलरिङ चकले कोर्ने ।
१२. कोरि सकेपछि कपडा काट्ने कैंचीले कोरेको लाइनमा बिस्तारै ड्राफ्ट अनसार काट्ने ।

१३. हात्तीको खुट्टाबाट सुरु गरेर सिउने र पेटको तल्लो भागमा पुगेपछि एक इन्च (१") जति प्वाल बन्द नगर्ने ।

१४. सिलाइसकेपछि खुट्टाको पाईतालामा खुट्टा टेकाउनको लागि पोते थोरै प्वालबाट छिराउने ।

१४. सिलाइ सकेपछि हात्तीको दुई वटा कानलाई पनि नमूना अनुसार काटने अनि उल्टो गरी सिउने ।

१५. कान बनाइ सकेपछि हात्तीको टाउकोमा दुईवटा कानलाई जोड्ने ।



१५. पहिला पाइतालामा पोटे थोरै राख्ने पछि खाली गरेको प्वालबाट कपासलाई घुसाइ हात्तीको शरीरमा भर्ने । यही कपास टाउकोसम्म भर्न अप्ठ्यारो परेमा मसिनो काठको लट्ठीको सहयोगले मिलाउने ।

१६. हात्तीको शरीरमा कपास भरि सकेपछि प्वाललाई बन्द गरी सिलाउने ।

१७. हात्तीको पुच्छरलाई पनि काटेर उल्टो गरी सिउने ।

१८. सिलाएको पुच्छरलाई सुल्टो पार्ने ।

१९. सुल्टो पारि सकेपछि हात्ती पछाडि भागमा पुच्छरलाई (सियो धागोको सहयोगबाट) जोड्ने ।

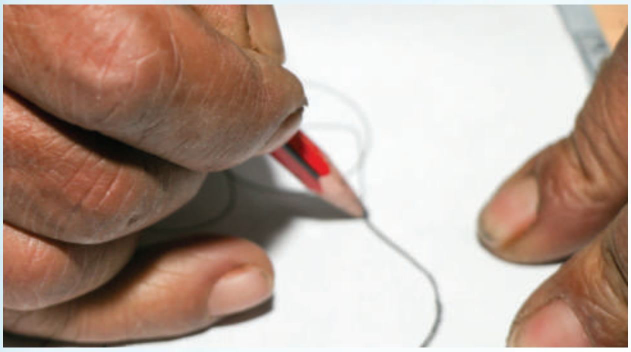
२०. हात्तीको घाँटीमा रिवन बाँध्ने ।

२१. अन्तमा हात्तीको अनुहारमा आँखा राख्न धागोले बेर्ने ।

२२. यसरी कपडाको खेलौना हात्ती तयार हुन्छ ।

जिराफ खेलौना

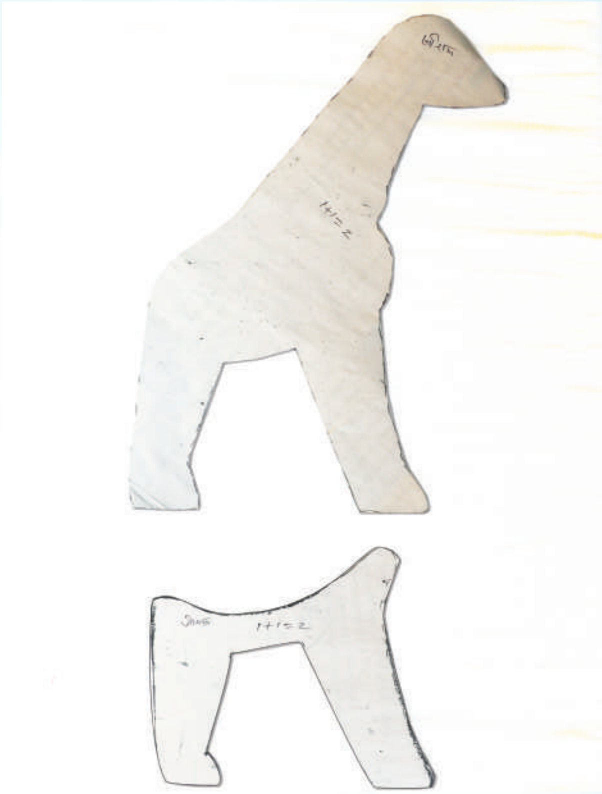
जिराफ खेलौना बनाउने विधि



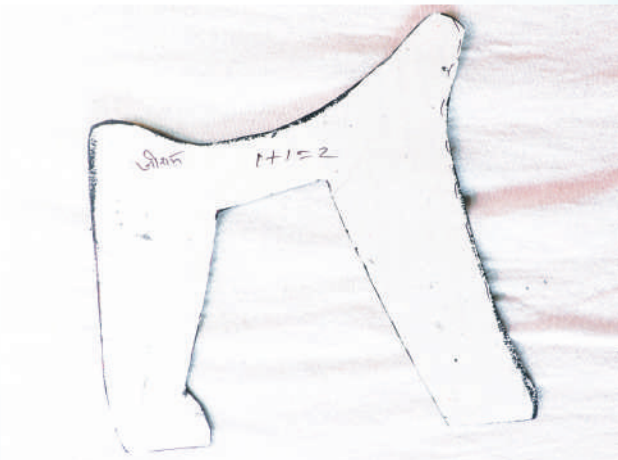
१. सबभन्दा पहिला सेतो ड्रइङ पेपर लिने ।
२. पेन्सिलले जिराफको चित्र कोर्ने ।
३. कोरेको चित्रलाई ट्रेसिङ पेपरमा उतार्ने ।

३. ट्रेसिङ पेपरमा उतारेको चित्रलाई कार्बन पेपरको सहयोग लिई कार्डबोर्ड पेपरमा उतार्ने ।
४. कार्डबोर्ड पेपरमा उतारेको चित्रलाई कागज काट्ने कैँचीले चित्रको बाहिरी लाइन मा काट्ने ।

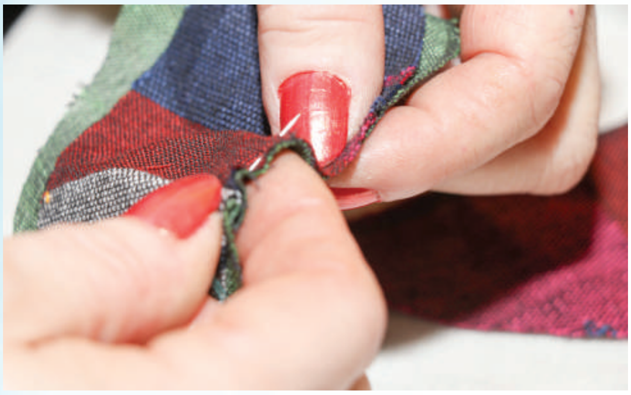
५. जिराफ बनाउन आवश्यकता अनुसार कपडा लिएर टेबलमा राम्रो सँग फिजाउने । कपडा खुम्चेको छ भने इस्त्री लगाउने ।



६. टेबलमा फिजाएको कपडा माथि जिराफको लागि काटेको ड्राफ्ट राख्ने ।
७. ड्राफ्टअनुसार कपडामा चारैतिर टेलरिङ चकले लाइन कोरि दिने ।
८. कोरेको लाइनमा कैँचीले कपडा काट्ने ।



९. यसरी नै खुट्टाको ड्राफ्टलाई पनि त्यही कपडा माथि राखी पेपरमा सानो मास्किङ टेप लगाई ड्राफ्ट अनुसार मार्कर पेनले लेखेको/कोरेको लाइनमा कैँचीले काट्ने ।



१०. जिराफ बनाउनको लागि काटेको कपडा सिलाउन खुट्टाको भागबाट सिलाई सुरु गरेर अन्तमा पेटको भागमा सानो प्वाल छोडि दिने ।

११. सानो प्वालबाट सुल्टो पार्ने ।

१२. सानो प्वालबाट पहिला चारैवटा खुट्टामा खुट्टाले टेकाउन अलि अलि पोते राख्ने ।

१३. राखी सकेपछि त्यही प्वालबाट कपास घुसाउने । यही कपास टाउको सम्म घुसाउन अप्ठ्यारो भएमा मसिनो काठको लट्ठीले भित्र पठाएर कपास मिलाउने ।

१४. जिराफ तयार भएपछि १.५ ईन्च लाइनको जिराफको कानको लागि कार्डबोर्ड पेपर काटेर ड्राफ्ट बनाउने ।

१५. ड्राफ्ट जिराफ तयार गर्न प्रयोग गरेको कपडा माथि राखी कपडा काट्ने ।

१६. कानको लागि तयार गरेको कपडा सिलाउने ।

१७. जिराफको टाउकोमा कान जोड्ने ।

१८. यसरी जिराफको खेलौना तयार हुन्छ ।

झोला

झोला बनाउने विधि

१. सबभन्दा पहिला सेतो ड्इङ पेपर लिने ।
२. पेन्सिलले झोलाको नमूना चित्र कोर्ने ।
३. कोरेको चित्रलाई ट्रेसिङ पेपरमा उतार्ने ।

३. ट्रेसिङ पेपरमा उतारेको चित्रलाई कार्बन पेपरको सहयोग लिई कार्डबोर्ड पेपरमा उतार्ने ।
४. कार्डबोर्ड पेपरमा उतारेको चित्रलाई कागज काट्ने कैंचीले चित्रको बाहिरी लाइनमा काट्ने ।

५. १६" X १६" को ड्राफ्टको नाप अनुसारको कार्डबोर्ड पेपरलाई काट्ने ।
६. झोलाको पिँध (तल्लो भाग) मा प्रयोग गर्नको लागि ड्राफ्टको नाप अनुसार ३"X३" मा काट्ने ।

७. झोला बनाउनको लागि सबै ड्राफ्ट अनुसार काटि सकेपछि कपडा काट्नको लागि टेबलमा कपडा फिजाउने र कपडामा इस्त्री लगाउने ।
८. इस्त्री लगाइ सकेपछि कपडा माथि झोलाको ड्राफ्टहरू १६"X१६" को फिजाउने र टेलरिङ चकले बाहिरी भागमा इन्ची टेपको सहयोगले चिह्न लगाई काट्ने ।

९. फेरि झोलाको पिँध मुनि राख्ने बुट्टेदार कपडालाई टेबलमा फिजाई इस्त्री लगाउने ।
१०. इस्त्री लगाइएको कपडा माथि पेपरको ड्राफ्ट राखी इन्चीटेपको सहयोग लिई टेलरिङ चकले चिह्न लगाउने ।

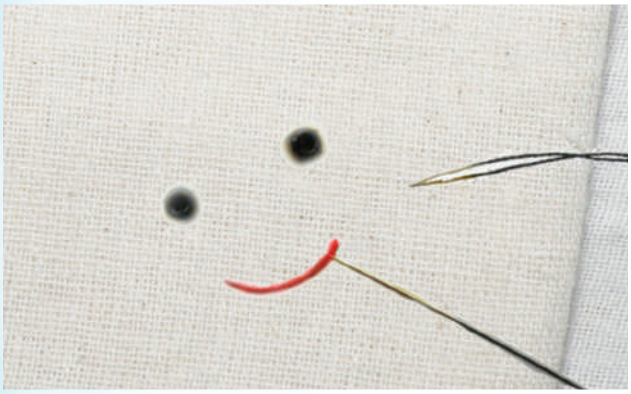
१२. झोला मुनि राख्ने कपडाको अर्को साइडमा ३"X३" को कानको ड्राफ्ट राखी फेरि टेलरिङ चकले कपडामा कोरि सकेपछि कैंचीले दुबै कानको नाप अनुसार कपडा काट्ने ।

१३. सबैभन्दा पहिला झोलाको तल्लो भागमा राख्ने बुट्टेदार कपडालाई चारैतिर सिउने ।
१४. तल्लो भागको कपडा सिलाइ सकेपछि बिचमा राख्ने सेतो कपडालाई पट्याउने ।
१५. पट्याएको भाग मुखमा पारेर तल्लो भागमा राख्ने कपडासँग जोडेर सिलाई भित्र पारेर सिउने ।

१६. १/२" ग्याप गरेर सिलाएको भाग तिर एउटा कान जोड्ने ।
१७. कान जोड्नको लागि कानलाई सिलाएको कपडाको तल्लो भागमा दायाँ र बायाँ दुबैबाट पट्याएर कानको आकार ल्याउनुपर्छ ।
१८. १/२" ग्याप गरेर सिलाएको भागबाट १" तल आएर एउटा कान जोड्ने ।
१९. एउटा कान जोडि सकेपछि त्यसको बिच भागमा २" ग्याप गरेर अर्को कान जोड्ने ।

२०. दुबै कान जोडि सकेपछि झोला बन्द गर्न मुखतिर ग्याप गरेर सिलाएको इजार घरमा डोरी राख्ने ।

२१. डोरी राख्दा ७६ से. मी. को दुईवटा दुवैतिर निस्कने तरिकाले एउटा डोरीले बन्द गर्ने । एउटा डोरीले खोल्न मिल्ने तरिकाले राख्ने ।



२२. झोलाको लागि सिलाउने र डोरी राख्ने कार्य पूरा भइ सकेपछि सेतो कपडाको बिच भागमा कालो रंगको धागोले आँखा राख्ने । रातो रंगको धागोले हाँसेको मुख भर्ने ।

२३. अन्तमा सिलाएको ठाउँहरूमा धागोहरू निस्केको छ भने धागोलाई काटेर सफा गर्ने । प्लास्टिक ब्यागले कभर गरेर राख्ने ।

२४. यसरी हसिलो अनुहार झोला तयार हुन्छ ।

बल खेलौना

बल बनाउने विधि

१. सबभन्दा पहिला सेतो ड्इङ पेपर लिने ।
२. पेन्सिलले झोलाको नमूना चित्र कोर्ने ।
३. कोरेको चित्रलाई ट्रेसिङ पेपरमा उतार्ने ।

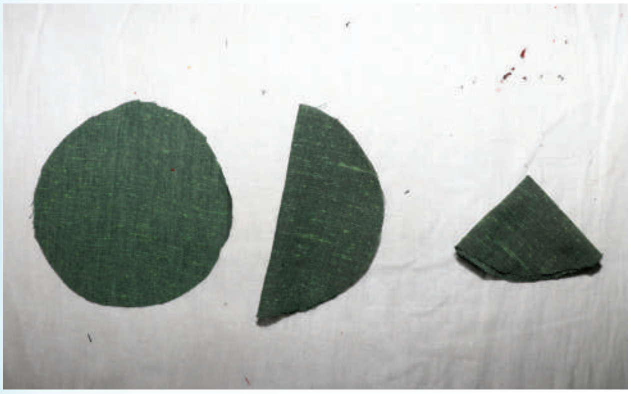
४. ट्रेसिङ पेपरमा उतारेको चित्रलाई कार्बन पेपरको सहयोग लिई कार्डबोर्ड पेपरमा उतार्ने ।
५. कार्डबोर्ड पेपरमा उतारेको चित्रलाई कागज काट्ने कैंचीले चित्रको बाहिरी लाइन मा काट्ने ।

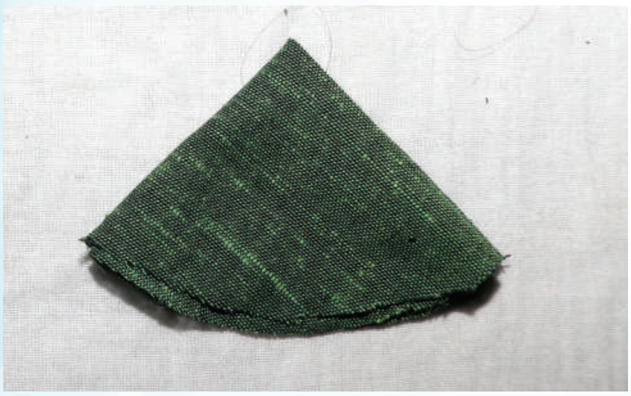
६. बल बनाउन आवश्यकता अनुसार दुई रङको कपडा आधा/आधा मिटर लिने ।

७. कपडालाई राम्रोसँग टेबलमा फिजाउने ।
८. कपडा खुम्चेको छ भने इस्त्री लगाउने ।

९. टेबुलमा फिजाएको कपडा माथि कार्डबोर्ड पेपरबाट काटेको ड्राफ्ट राख्ने ।
१०. ड्राफ्टको लाइन बाहिर वरिपरी टेलरिङ चकले ड्राफ्ट अनुसार लाइन माथि कपडालाई काट्ने ।

११. पात आकारको नमूना १२ वटा नमूना काट्ने ।





१२. भि(V) आकारको नमूनालाई २४ वटा काट्ने

१३. पात आकारको नमूना र भि आकारको नमूनालाई चित्र अनुसार कपडा मिलाई सिलाइकन कपडा जोड्ने ।

१४. माथि गरे जस्तै चार वटा जोडेको तयार गर्ने ।

१५. कपडा जोडि सकेपछि भी आकारको तल्लो भागमा सानो प्वालबाट कपास भित्र भर्ने र सिलाउने ।

१६. यदि भित्रसम्म कपास सबै ठाउँमा फिजाउन भर्न अप्ठ्यारो भएमा काठको सानो टुल्सले मिलाउने ।

१७. हरेक जोडीलाई कपास भित्र राखी सिलाइ सकेपछि ४ वटा भी आकारको चुच्चोमा मिलाई जोडेर सिलाउने । यसरी बाँकी भी आकारको फेरि अर्को चारवटालाई पनि जोड्ने ।

१८. भी आकारको टुप्पोलाई तलको भी आकारको टुप्पोसँग जोड्दै सिलाउने ।

१९. पछि चार वटा फूलको पत्र जस्तो नमूनालाई जोडी सिलाउने । चित्र देखाउने

२०. यसरी १२ वटा तयार गरेको पिस जोडी सकेपछि कपडाको बल तयार हुन्छ ।

पुतली खेलौना

पुतली बनाउने विधि

१. सबभन्दा पहिला सेतो ड्रईङ पेपर लिने ।
२. पेन्सिलले झोलाको नमूना चित्र कोर्ने ।
३. कोरेको चित्रलाई ट्रेसिङ पेपरमा उतार्ने ।

३. ट्रेसिङ पेपरमा उतारेको चित्रलाई कार्बन पेपरको सहयोग लिई कार्डबोर्ड पेपरमा उतार्ने ।
४. कार्डबोर्ड पेपरमा उतारेको चित्रलाई कागज काट्ने कैँचीले चित्रको बाहिरी लाइनमा काट्ने ।

५. आवश्यकता अनुसार १ १/२ मिटर जति कपडा लिने कपडालाई टेबलमा फिजाउने ।
६. फिजाएको कपडालाई इस्त्री गर्ने ।

७. कपडामा फिजाइ सकेपछि ड्राफ्ट अनुसार सबै छुट्टाछुट्टै गरेर कैँचीले कपडाहरु काट्ने ।
८. काटेका सेतो कपडाहरु छुट्टाछुट्टै राख्ने ।

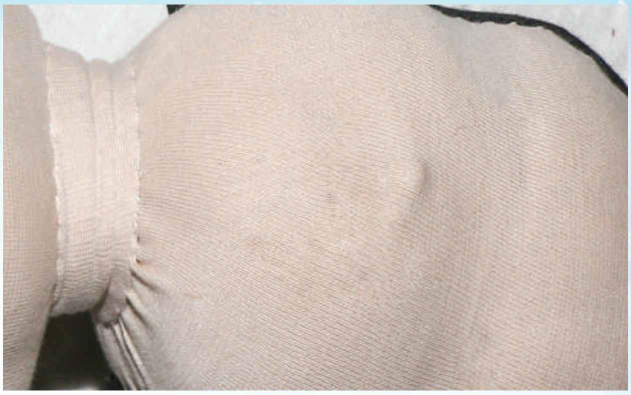
९. सबैभन्दा पहिला जिउलाई काटेको कपडा उल्टोबाट सिउने । जिउको तल्लो भागमा पर्ने थोरै प्वाल राखेर सिउने ।
१०. हात, खुट्टाको लागि काटेको नमूनालाई पनि कपडा उल्टो पारी सिउने । जोड्ने भागमा सानो प्वाल खाली गर्ने ।

११. टाउकोलाई काटेको नमूनालाई पनि कपडा उल्टोपारी सिउने । तल्लो भाग खाली गर्ने ।

१२. सबै भागका कपडाहरु सिलाइ सकेपछि पुतलीको लागि जिउ बनाउन सिलाएको कपडा सुल्टो पारी तल्लो भागबाट कपास छिराउने । यदि सबै भागमा कपास नमिलेको अवस्थामा काठको मसिनो लट्ठी भित्र छिराएर मिलाउने ।

१३. हात र खुट्टामा कपास घुसाउँदा खेरी जोड्ने भागमा सानो प्वालबाट घुसाउने ।

१४. जिउ र हातखुट्टामा कपास भरि सकेपछि कपास भरेको प्वाललाई सिलाई गरी बन्द गर्ने ।



१५. टाउकोको लागि सिलाएको कपडा भित्र पनि कपास घुसाइदिने । कपास भर्दा गोलो अण्डाकार भइसके पछि भित्रको कपासको अनुहार पनि लेयसा नाकको भाग उच्च देखाउन डल्लो गरी सानो भाग सिउने र आँखा र निधारको बीचमा अलि गाडेको देखाउन मसिनो सुतिको डोरीले बेरिदिने । अर्को सेतो कपडाले ढाक्ने । यसले गर्दा आँखाको लेभल मिलाउन या देखाउन सजिलो हुनेछ ।

१६. पुतलीको टाउकोमा कपाल आउने भागमा कालो कपडाले टाउको पछाडि मात्र हुने गरी बेरी हातले चारैतिर सिलाउने ।

१७. पुतलीको सबै शरीरको मुख्य पार्टहरु बनिसकेपछि हात जोड्दा दुवै कुहिनोको दायाँ बायाँबाट साधारण टाकालाई अलि खुकुलो पारी मोटो सूति धागोले जोड्ने ।

१८. हात जोडे जस्तै दुबै खुट्टालाई पनि जोड्ने ।

१९. टाउको शरीरमा जोड्दा घाँटी भागमा खाली दुई राखेर जोड्ने र घाँटीको भागमा २" को कपडा माथिबाट राखी पछाडि भागमा हातले सिलाउने ।

२०. सबै भाग जोडेर पुतलीको पूर्ण शरीर तयार भइसकेपछि पुतलीको अनुहारमा लामो छोटो स्टीजबाट आँखालाई कालो धागोले भरिदिने ।

२१. मुख रातो रङको धागोले लामो स्टीजले भर्ने ।

२२. पुतलीको शरीर भाग पूरा तयार भएपछि आधारभूत आवश्यकता अनुसार लुगा, टोपी, पेटी भोटो र सुरुवाल लगाउन कपडा लिने ।

२३. कपडा खासगरी १ १/२ (१ मिटर ५० से. मी.) मिटर जति लिने ।

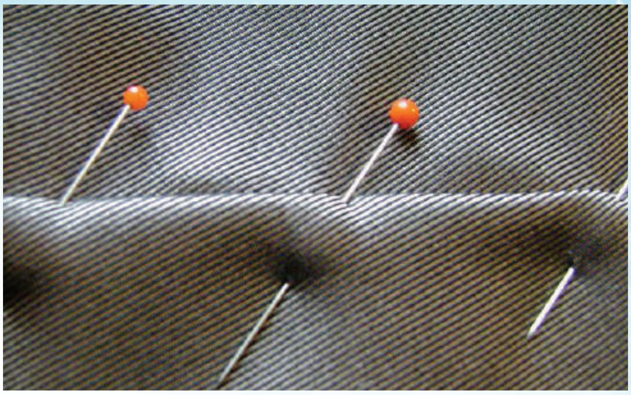
२४. १ १/२ (१ मिटर ५० से. मी.) मिटर कपडामा टोपी, भोटो, चौबन्दी, सुरुवालको लागि भित्री राख्ने कपडा पनि १ १/२ भित्री नै लिने ।

२५. कपडा तयार गर्न पुतलीलाई इन्चीटेपको सहयोगले नाप लिने ।

२६. नाप अनुसार ब्राउन पेपरमा ड्राफ्ट गर्ने ।

२७. ब्राउन पेपरमा कोरेको ड्राफ्ट अनुसार बाहिरी कपडा र भित्री कपडामा इन्ची टेपले ड्राफ्ट अनुसार काट्ने ।

२८. माथिको कपडाको ड्राफ्ट अनुसार बाहिरी कपडा र भित्री कपडाहरुसँग सँगै काट्नुपर्छ ।



२९. भित्री कपडा र बाहिरी कपडालाई मिलाएर तीन चार वटा पिनको सहयोग लिई अस्थायी रूपमा जोड्ने ।

३०. यस्तै पेटी, भोटो, टोपी भोटो, सुरुवाललाई पनि भित्री कपडा र बाहिरी कपडालाई एकै ठाउँमा राखी पिन लगाउने । अस्थायी रूपमा जोड्ने ।

३१. पिनले जोडेको भित्री बाहिरी लुगाको लागि उल्टो गरी सिलाई मेसिनबाट सिलाउने । थोरै प्वाल राख्ने ।

३२. लुगा जस्तै टोपी, पेटी, भोटो, भोटो सुरुवालको पनि बाहिरी कपडा र भित्री कपडा मिलाई सिलाई मेसिनबाट सिलाउने र हरेक वस्तुमा सिलाउँदा सिलाइ भाग छोडी थोरै प्वाल राख्ने ।

३३. लुगा सिउँदा बाँकी राखेको प्वालबाट लुगाहरुलाई सुल्टो पार्ने । बाँकी राखेको प्वाल बन्द गर्ने/सिलाउने ।

३४. टोपी, भोटो पेटी, भोटोमा नाप अनुसार तयार भएपछि सबैमा आवश्यकता अनुसार तुना लगाइदिने ।

३५. सुरुवालमा पनि कमरमा पर्ने जुन इजारघर सिलाएको भागमा इजार राख्ने ।

३६. यसरी पुतलीको लुगा, पेटी भोटो, सुरुवाल तयार गर्ने ।

३७. तयार भएको लुगालाई इस्त्री लगाउने

३८. इस्त्री लगाइ सकेपछि पुतलीलाई लगाइ दिने ।

३९. यसरी पुतली तयार हुन्छ ।

उपसंहार

UNICEF नेपाल तथा नेपाल हस्तकला महासंघको संयुक्त प्रयासमा स्थानीय खेलौना प्रवर्द्धन, विकास तथा स्थानीय उत्पादकको पहिचान सम्बन्धी परियोजना संचालन गरिएको थियो । यस परियोजना अर्न्तगत सुरक्षित बाल खेलौना सम्बन्धी नमूना पुस्तिका तयार पारिएको छ । यस पुस्तिकामा समावेश भएका विषयहरुले खेलौनामा अभिरुचि राख्ने व्यक्तिहरुका साथै विशेष गरी खेलौना उत्पादन गर्ने उत्पादक, उद्यमी, व्यवसायी, कलाकार तथा कालिगढहरुका लागि यो पुस्तिका उपयोगी हुने विश्वास लिईएको छ ।

बालबालिकाहरूको शारीरिक, सामाजिक, भाषिक तथा बौद्धिक विकास र सिर्जनशीलता, रचनात्मकता, क्रियाशिलता, समस्या समाधान गर्ने खुबी आदि जस्ता विभिन्न सीप तथा क्षमताहरूको विकासमा खेलौनाले मद्दत पुर्‍याउने गर्दछ । यो नमूना पुस्तिका तयार पार्नुको मुख्य उद्देश्य बाल बालिकाहरुको लागि कपडाबाट तयार पारिएका सुरक्षित र गुणस्तरीय खेलौना उत्पादनका बारेमा जानकारी दिनु, स्थानीय सीप र श्रोतको सदुयोग गर्नु रहेको छ । यस पुस्तिकामा उल्लेख भएका विषयहरुबाट स्थानीयस्तरमा उच्च गुणस्तरयुक्त खेलौनाहरू उत्पादन गर्न यो सहयोगी पुस्तिका हुने अपेक्षा राखिएको छ ।