Meerestiere aus Styropor

Anleitung Nr. 1786

Schwierigkeitsgrad: Einsteiger

O Arbeitszeit: 1 Stunde

Herzlich Willkommen in unserer kleinen Unterwasserwelt. Unsere **Meeresbewohner** lassen sich ganz einfach selber basteln und suchen noch einen Platz bei Ihnen zuhause. Wie wäre es zum Beispiel mit dieser maritimen Dekoration im Badezimmer oder als Spielgefährten für Ihre Kinder?

Da Qualle, Krebs und Co so einfach zu gestalten sind, können Sie auch toll **mit Kindern zusammen gebastelt** werden. Auch eine großartige Idee für den **Kindergeburtstag** – da sind die Kinderhände bestimmt gerne und fleißig dabei.



So basteln Sie die süßen Tiere:

Beginnen Sie damit, die **Styroporkugeln** mit **VBS Bastelfarbe** zu bemalen. Die Farben lassen sich sehr gut mit einem **Malschwamm** auftragen. Für deckende Ergebnisse können Sie nachdem die Farbe getrocknet ist, einen zweiten Farbauftrag durchführen. Lassen Sie alles gut trocknen.

Aus **Chenilledraht** werden Tentakel, Beine, Krebsscheren und Flossen geformt. Diese werden dann mit etwas Bastelkleber in die Styroporkugeln gedrückt. Die Wackelaugen werden ebenfalls mit etwas Bastelkleber an den Kugeln fixiert.

Mit dem **Posca Marker** können Sie Münder, Augenbrauen und auch Wimpern aufmalen. Mit der Bastelfarbe im Farbton Corall können noch Wangen und Zungen aufgemalt werden.

Fertig ist Ihre eigene kleine Unterwasserwelt mit vielen verschiedenen Meeresbewohnern.

Quinn Qualle Franzi Fisch



Karl Krebs





Susi Schildkröte



Artikelangaben:

Artikelnummer	Artikelname	Menge
630535	VBS Chenilledraht "Farbenmix", 50 cm, 100er-Set	1
601093	VBS Wackelaugen zum Aufkleben "Mix", 100 Stück	1
111065	VBS Bastelkleber	1
560078-80	VBS Bastelfarbe, 15 mlWeiß	1
560078-69	VBS Bastelfarbe, 15 mlBeige	1
560078-30	VBS Bastelfarbe, 15 mlRot	1
560078-25	VBS Bastelfarbe, 15 mlOrange	1
560078-92	VBS Bastelfarbe, 15 mlCorall	1
560078-50	VBS Bastelfarbe, 15 mlGrün	1
560078-47	VBS Bastelfarbe, 15 mlMarineblau	1
567732-07	POSCA Marker PC-3MSchwarz	1
330350	VBS Malschwämme, 3 Stück	1