## Klangspiel dekoriert mit Alcohol Ink

Anleitung Nr. 2130

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Arbeitszeit: 1 Stunde 30 Minuten

**Alcohol Ink** schafft wunderschöne farbintensive **Farbverläufe**. Diese Technik ist auch für Anfänger geeignet und Sie können auch ohne Vorwissen tolle Ergebnisse erzielen. Legen Sie also gleich los. Dieses tolle **Klangspiel** ist ein Hingucker!



## So wird das Klangspiel gemacht:

Alcohol Ink sind hochpigmentierte Farben auf Alkoholbasis. Das hat den Vorteil, dass selbst getrocknete Farben wieder mit etwas Alkohol gelöst werden können. Die flüssige Konsistenz schafft spektakuläre Farbverläufe und die Farben sind sehr farbintensiv.

Gestalten Sie die **Acrylscheiben** mit Alcohol Ink.
Dafür geben Sie etwas Tinte auf eine Acrylscheibe.
Sie sehen, wie sich die Tinte kreisförmig ausbreitet.
Tropfen Sie nun die Tinte einer anderen Farbe neben den Alkohol Ink Kreis und die Farbe verdrängt sich gegenseitig. Sie können nun nach Belieben mit den verschiedenen Farben spielen und den **Extender** einsetzen. Es ergeben sich tolle Farbverläufe und umwerfende Effekte.

Lackieren Sie den **Lampenring** mit Edding Spray in Ihrer Wunschfarbe.

Nachdem Sie zufrieden sind mit dem Ergebnis Ihrer Acrylscheiben und diese getrocknet sind, hängen Sie diese am äußeren Ring des Lampenschirm-Ringes mithilfe einer Perlonschnur helixförmig auf.

An den inneren Ring befestigen Sie die **Klangstäbe** ebenfalls helixförmig.

Zum Aufhängen des Windspieles schneiden Sie drei

gleich lange Stücke der Jutekordel ab und befestigen damit das Klangspiel.

## Must Have



## Artikelangaben:

Artikelnummer	Artikelname	Menge
11835	Marabu "Alcohol Ink"Enzian	1
11836	Marabu "Alcohol Ink"Aquagreen	1
11834	Marabu "Alcohol Ink"Karibik	1
11878	Marabu Alcohol Ink, Extender	1
685085	Klangstäbe "Massiv", Silberfarben	2
240964	VBS Lampen-Ringe, weiß, Ø 20 cm	1
593182	Acryl-Trenn-/Malscheibe "Rund", Ø 12 cm	10
755276-33	edding 5200 "Permanentspray", SeidenmattElegant Nachtblau	1
601108	Perlonfaden, Stärke 0,3 mm, 100 m	1