

Sternen-Lichtkegel aus Modelliermasse

Anleitung Nr. 1665

Schwierigkeitsgrad: Einsteiger 🍴🍴🍴🍴

Arbeitszeit: 30 Minuten

Für diese Stern-Lichtkegel muss man nicht das Töpfer-Handwerk erlernt haben. Mit Modelliermasse, die zu einer porzellanartigen Oberfläche aufdrocknet und nur wenig Hilfsmitteln gelangen die tollen Lichtobjekte in kurzer Zeit.



So einfach können Sie Lichtkegel modellieren

Die **Modelliermasse** wird auf **Styroporkegel** geformt. Damit diese sich später problemlos vom Grundkörper trennen lässt, laden Sie sich zunächst die Motiv-Vorlage herunter und übertragen diese auf **Backpapier**. Schneiden Sie das Backpapier zu und umwickeln Sie damit je einen Styroporkegel in 12 cm und in 20 cm Größe.

Die Modelliermasse wird nach Produktanleitung zu einer geschmeidigen Masse vorgeknetet und anschließend mit dem Acrylroller zu einem flachen Modellerteig verarbeitet. Legen Sie die Motiv-Vorlagen auf diese Teig-Platte und schneiden Sie die entsprechenden Formen aus. Mit **Ausstechformen** entfernen Sie die Sterne. Umwickeln Sie die Styroporformen mit den modellierten Platten, feuchten Sie die Enden mit etwas Wasser an und verbinden Sie so die Kanten miteinander bis keine Naht mehr vorliegt.

Nachdem die geformten Sternkegel getrocknet sind, können die Innenkörper aus Styropor entfernt werden. **Bemalen** Sie die Kegel innen mit zitronengelber Farbe, dadurch erhält der Lichtschein später eine besondere Wärme.

Sobald die Farbe getrocknet ist, wird jeder Kegel auf einen Glas-Untersetzer gestellt und mit einem LED Teelicht versehen.



Must Have



Modelliermasse "Porcellana fantastica", 500 g

● **14,99 €** (1 kg = 29,98 €)
UVP 40,05 €

[🔗](#) Artikeldetails

Anzahl:



1



In den
Warenkorb



Neue Anleitungen

Jede Woche direkt in deinem Postfach

Jetzt anmelden >

Artikelangaben:

Artikelnummer	Artikelname	Menge
600088	Styroporkegel 20 cm	1
511483	FIMO Acryl Roller	1
27479	VBS Bastelfarbe, 50 mlVanille	1
121255	VBS Grundierpinsel "Größe 2", 18 mm, 10 Stück	1
687980	VBS LED-Teelichter, 4 Stück	1