



## BASTELIDEE

N°104.820 - GLÜCKSBINGER

# Schlüsselanhänger Glücksbringer

✂ Aduis.

SCHWIERIGKEITSGRAD: *einfach*



ZEITAUFWAND: *ca. 1h*



## Material:

- ♥ FIMO WEIß, SCHWARZ, ROT, GRÜN
- ♥ BÄNDER/MASCHEN
- ♥ SCHLÜSSELANHÄNGER
- ♥ FIMOROLLER
- ♥ SCHMUCKVERSCHLUSS
- ♥ MODELLIERSTAB



## Glückspilz

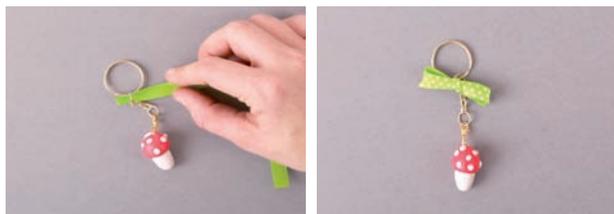
1. Schneide mit dem Modellierstab ein Stück von dem weißen Fimoblock ab und forme daraus den Stiel für den Pilz. Für den Hut formst du eine rote Kugel.



2. In diese steckst du nun das Ende des Schmuckverschlusses mit Karabiner. Setze nun den Stiel und den Hut zusammen und forme viele kleine weiße Punkte. Sobald du die Punkte angebracht hast, kannst du den Glückspilz für 30 Minuten bei 110°C in den Backofen geben.



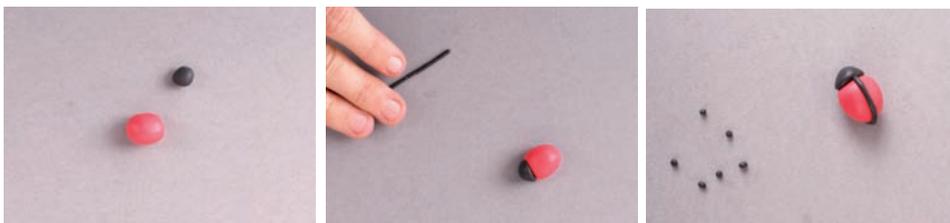
3. Wenn der Pilz ausgekühlt ist, klippst du ihn an die Kette des Schlüsselanhängers. Zu guter Letzt bindest du noch eine kleine Schleife an das obere Ende der Kette.



## Glückskäfer



1. Forme eine große rote längliche Kugel für den Körper und eine kleinere schwarze für den Kopf und setze die beiden zusammen. Rolle nun eine dünne schwarze Schnur und setze diese mittig auf den Körper. Die schwarzen Punkte verteilst du gleichmäßig auf den beiden Rückenhälften.



2. Für die Augen setzt du einen winzigen schwarzen Punkt auf einen kleinen weißen Kreis. Den Schmuckverschluss drückst du nun in die Stelle des Mundes. Nachdem der Käfer im Backrohr ausgehärtet ist, klippst du ihn auch wieder an den Schlüsselanhänger und bindest eine kleine Masche an den Anhänger.



## Glücksklee

1. Rolle einen grünen Kreis aus und forme daraus 4 herzförmige Blätter und setze diese zusammen. In die Mitte gibst du einen schwarzen Punkt und fransst diesen mit dem Modellierstab nach außen hin aus.



2. Den Schmuckverschluss fixierst du auf der Rückseite mit einem schwarzen Punkt und lässt auch den wieder nach außen hin fransig verlaufen. Nach dem Aushärten im Backofen wird auch hier der Schlüsselanhänger wieder mit einer kleinen grünen Masche verziert.



BASTELIDEE

N°104.820 - GLÜCKSBINGER