

Verspieltes Armband in Blautönen



Benötigtes Material:

Nylonfaden transparent, Rocailles Ø 2,6 mm hellblau, Glasperlen Polaris Strass aqua, Glasschiffperlen Ø 4 mm aqua, Anhänger - Set - antik, Metallperlen Stardust, Glasperlen Polaris aqua, Zwischenring Ø 8 mm

Benötigtes Werkzeug:

Zange, Maßband, Schere

Verspieltes Armband in Blautönen

Hast du noch zu wenig Armbänder zu Hause und willst dir aber kein neues kaufen, dann haben wir eine hübsche und ganz einfache Alternative mit den verschiedensten Perlen zum Selberbasteln!!

Handgelenksumfang (cm)	Armband (cm)
15,00	16,50
16,00	17,15
16,50	17,75
17,00	18,50
17,50	19,00
18,50	19,75
19,00	20,30
19,50	21,00
20,00	21,50
21,00	22,25
21,50	23,00

Miss den Umfang deines Handgelenks ab und schaue in der Tabelle, wie lange das Armband werden muss.



Nun schneidest du dir drei gleich lange Nylonfäden auf dein abgemessenes Maß zu. Zu deinem Maß rechnest du noch ca. 7 cm dazu.

Anschließend kannst du jedes Armband beliebig gestalten.

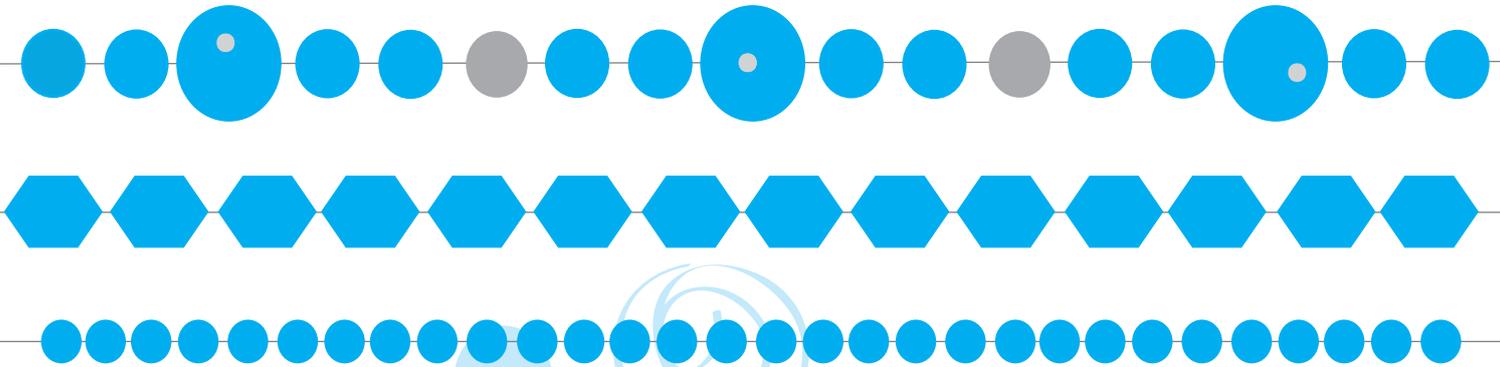
Benötigtes Material:

Nylonfaden transparent, Rocailles Ø 2,6 mm hellblau, Glasperlen Polaris Strass aqua, Glasschiffperlen Ø 4 mm aqua, Anhänger -Set - antik, Metallperlen Stardust, Glasperlen Polaris aqua, Zwischenring Ø 8 mm

Benötigtes Werkzeug:

Zange, Maßband, Schere

Verspieltes Armband in Blautönen



Wenn du mit allen drei Ketten fertig bist machst du einen doppelten Knoten an das Ende und klebst mit einem tropfen Alleskleber alles gut fest. Anschließend schneidest du den überstehenden Faden ab.

Nun nimmst du zwei Zwischenringe und einen Anhänger zur Hand und hängst sie aneinander.

Zum Schluss klemmst du den Zwischenring an die Mitte der drei Ketten. Und schon kannst du sie tragen.

Fertig ist dein Armband!

Viel Spaß beim Basteln!

Benötigtes Material:

Nylonfaden transparent, Rocailles Ø 2,6 mm hellblau, Glasperlen Polaris Strass aqua, Glasschiffperlen Ø 4 mm aqua, Anhänger -Set - antik, Metallperlen Stardust, Glasperlen Polaris aqua, Zwischenring Ø 8 mm

Benötigtes Werkzeug:

Zange, Maßband, Schere