



Heksenhoed brownies

Bak een heerlijke brownie en decoreer deze als heksenhoedjes voor een leuke Halloween traktatie!

Boodschappenlijstje



FunCakes Mix pour Brownie 1kg

F10525
6,76 €



FunCakes Pâte à Sucre Raven Black
250g

F20135
2,28 €



Wilton Recipe Right Grille de
Refroidissement Antiadhésive
40x25cm

03-3136
6,85 €



Patisse Feuilles de Papier Sulfuré
38x30cm pcs/20

P01733
3,85 €



FunCakes Colle Alimentaire 50g

F54755
2,44 €



FunCakes Pâte à Sucre Royal Purple
250g

F20200
2,85 €



PME Bâtonnets à Sucette 20cm pk/25

LS173
3,35 €



Dekofee Profi Brush 1

DF0703
3,50 €

Ingrediënten

- FunCakes Bakmix voor Cake Brownie 1kg
- FunCakes Eetbare Lijm 50g
- FunCakes Rolfondant Zwart 250g
- FunCakes Rolfondant Donkerpaars 250g
- FunCakes Eetbare Metallic Verf Donkergoud 30ml
- Abrikozengelei
- 2 eieren
- 40 gram zachte boter
- 75 ml water

Benodigheden

- Wilton Rolstok met Ringen
- Wilton Recipe Right Non-Stick Afkoelrooster 40x25cm
- Patisse Bakpapier vellen 38x30cm
- PME Mini Vierkante Plunger Uitsteker
- PME Lollipop Stokjes 20cm
- Dekofee Profi Penseel 1
- Kwastje
- Scherp mesje

Stap 1: Maak de FunCakes mix voor Brownies

Verwarm de oven voor op 175°C (heteluchtoven 160°C). Maak 360 gram FunCakes mix voor Brownies volgens de aanwijzingen op de verpakking. Vul een ingevette bakvorm met het beslag en bak de brownie in 40 minuten gaar. Laat het afkoelen op een taartrooster. Snij daarna in 8 punten.

Stap 2: Rol het fondant uit

Rol het paarse en zwarte fondant uit op een met suikerbakkerspoeder bestrooid werkblad. Snij hier driehoeken uit ter grootte van de brownie punten. Smeer de punten in met een beetje warme abrikozengelei en plak de driehoeken erop. Rol het gele fondant dun uit en snij stroken van. Steek daarna met de plunger 2 maten uit om de gespen te maken.

Stap 3: Plak de stroken en gespen op de hoedjes

Plak de stroken en gespen op de hoedjes en verf ze goud. Steek aan de onderkant een stokje erin en versier ze eventueel met een lintje.

Mede mogelijk gemaakt door FunCakes