



Pure Chocolade Bonbons met Gouden Touch

Deze pure chocolade bonbons hebben een gouden touch waardoor ze perfect zijn voor oudjaarsavond. Je maakt de bonbons makkelijk zelf met de chocolade vorm van Silikomart en chocolade callets. Vul de bonbons met je favoriete vulling, deze bonbons zijn gevuld met witte chocolade ganache.

Boodschappenlijstje



FunCakes Poudre Alimentaire
Scintillante Classic Gold

F41130
3,99 €



Callebaut Callets de Chocolat Blanc
400g

CB556704
9,69 €



Callebaut Callets de Chocolat Noir
400g

CB556605
11,09 €



Sugarflair Rejuvenator Spirit Alcohol
14ml

K101
4,55 €



FunCakes Poches à Douille 41cm pk/10

F85110
3,89 €



Silikomart Moule en Silicone Semisfera
Ø4cm

SF005
13,79 €



Wilton Brosse à Saupoudrer set/2

02-0-0205
8,45 €

Ingrediënten

- FunCakes Eetbare Glanspoeder Klassiek Goud
- Sugarflair Rejuvenator Spirit Alcohol
- Callebaut Chocolate Callets -Puur
- Callebaut Chocolate Callets -Wit 200 g
- 100 gram slagroom

Benodigheden

- FunCakes Spuitzakken 41cm
- Wilton Poederkwasten Set/2
- Silikomart Siliconen Vorm Halve Bollen Ø4cm

Stap 1: Chocoladevorm

Meng de rejuvenator met eetbare gouden poeder. Besprenkel de halve bollen chocolade vormen met het gouden verfje door een kwastje te gebruiken. Tempereer de pure chocolade en giet deze in de chocoladevorm. Giet het overvloedige chocolade uit de vorm, zodat er een laagje chocolade achterblijft. Zet de vorm in de koelkast en laat het hard worden.

Stap 2: Maak de witte chocolade ganache

Verwarm 100 gram slagroom. Doe 200 gram witte chocolade melts in een kom en giet de hete slagroom over de chocolade heen. Roer door totdat je een glanzende samenstelling krijgt. Laat de ganache afkoelen.

Stap 3: Vul de bonbons

Doe de ganache in een spuitzak en vul de vormpjes. Smeer de bonbons af door met een spatel gesmolten chocolade over de vorm te smeren. Zet de vorm weer in de koelkast tot het hard is geworden. Druk daarna de bonbons uit de vorm.

Stap 4: Deel deze heerlijke pure chocolade bonbons uit tijdens de feestdagen!