



Baby Boy Donuts

Deze heerlijke donuts zijn perfect voor een babyshower of een geboortefeest! Dit recept legt stap voor stap uit hoe je deze leuke Baby Boy Donuts maakt. De blauwe kleur is ook perfect voor een gender reveal party! Pak ze leuk in en deel ze uit!

Boodschappenlijstje



FunCakes Mix pour Donuts 500g

F10165
3,96 €



FunCakes Nonpareils Argent-Blanc 80g

F51550
2,65 €



FunCakes Metallic Sugar Rods XL Bleu 70g

F52590
3,99 €



FunCakes Food Colour Gel Baby Blue 30g

F44125
3,55 €



Biscuits Emporte-pièce Anneau Pro Ø 7 cm

K095111
5,85 €



Ingrediënten

- FunCakes Mix voor Donuts 500 g
- FunCakes Mix voor Dip 'n Drip Wit
- FunCakes Eetbare Kleurstof Gel Babyblauw
- FunCakes Musketzaad Zilver-Wit
- FunCakes Metallic Sugar Rods XL Blauw 70g
- 215 ml water
- 55 gram plantaardige olie

Benodigheden

- Koekjes Uitsteker Ring Ø 2 cm
- Koekjes Uitsteker Ring Pro Ø 7 cm
- Frituurpan

Stap 1: Maak het deeg voor de donuts

Kneed 500 gram FunCakes mix voor Donuts met 215 ml water en 65 ml (55 g) plantaardige olie met een mixer met deeghaak gedurende 5 minuten zoals is aangegeven op de verpakking. Kneed het even met de hand door en rol het deeg uit tot een dikte van ca. 5 mm. Steek de donutvormen uit en laat 25 minuten rusten onder een schone theedoek.

Stap 2: Bak de donuts

Verwarm de frituurpan op 180°C. Bak de donuts goudgeel in ca. 90 sec. per kant en laat ze uitlekken op keukenpapier.

Stap 3: Verwarm de FunCakes Dip 'n Drip

Verwarm de FunCakes Dip 'n Drip 10 seconden in de magnetron tot het vloeibaarder wordt. Kleur daarna de dip 'n drip het lichtblauw. Dit doe je door een paar druppels van de FunCakes Eetbare Kleurstof Gel Babyblauw bij de dip 'n drip te doen en daarna goed te roeren. Blijf dit herhalen tot de gewenste kleur is bereikt.

Stap 4: Decoreer de donuts

Dip de bovenkant van de donuts in de dip 'n drip en sprinkle direct de FunCakes Metallic Sugar Rods en de FunCakes Musketzaad erop. Zo blijft het namelijk direct goed plakken.

Stap 5: Geniet heerlijk van de Baby Boy Donuts!