

Temps de cuisson : 40 minutes

Temps de préparation : 25 minutes

Degré de difficulté : facile

Portion : 1 bundt



Monkey Bread aux pommes

Ingrédients :

Pâte :

- 1 ¼ tasse de babeurre tempéré
- ¼ tasse de sucre
- 3 tasses de farine
- 2 c. thé de levure instantanée
- ½ c. thé de sel
- 6 c. table de beurre non salé, fondu

Garniture :

- 3 tasses de pommes, coupées en petits dés
- le jus d'un demi-citron
- ¾ tasse de beurre non salé, fondu
- 1 tasse de cassonade
- 1 tasse de sucre
- 2 c. thé de cannelle

Marche à suivre :

1. Dans un bol, mélangez le babeurre et le sucre. Réserver.
2. Mélanger la farine, la levure et le sel à la cuillère de bois ou au batteur avec le crochet à pétrir.

3. Ajouter le mélange de babeurre et mélanger vigoureusement jusqu'à ce que la pâte commence à se former.
4. Incorporer le beurre graduellement et pétrir la pâte pendant 5 minutes au batteur sur socle ou à la main sur une surface enfarinée.
5. La pâte sera collante et c'est normal.
6. Mettre dans un bol légèrement huilé et couvrir d'un linge humide et laisser reposer dans un endroit tiède et humide pendant 1 heure.
7. Préparer le mélange à garniture composé de la cassonade, du sucre et de la cannelle dans un bol. Faites fondre votre beurre dans un autre bol. Réserver.
8. Mettre le 1/3 du mélange de cassonade dans un bol et y ajouter les pommes. Réserver.
9. Beurrer généreusement un moule Bundt.
10. Séparer la pâte en 40 morceaux de différentes grosseurs.
11. Tremper les boules de pâte dans le beurre et les rouler dans le mélange à la cassonade restante.
12. Déposer les boules de façon aléatoire dans le moule Bundt en déposant de temps à autre un peu du mélange du pommes.
13. Mélanger le reste du mélange à la cannelle et du beurre fondu et le couler sur les boules de pâte.
14. Laisser reposer 45 minutes dans le moule recouvert de pellicule plastique dans un endroit tiède et humide.
15. Retirer la pellicule et faire cuire pendant 40 minutes sur la grille du centre à 350 degrés. Faire reposer 30 minutes avant de démouler.