**Bâtons de maréchaux, ganache gianduja *Pour les biscuits :****- 100 g de poudre de noisettes  
- 4 blancs d'oeufs  
- 70 g de sucre glace  
- 40 g de sucre en poudre  
- 20 g d'amandes hachées*  
  
Pour la ganache gianduja (facultative) :  
  
*- 70 g de pâte de gianduja (ou gianduja en tablette)  
- 10 cL de crème fleurette  
- 30 g ce chocolat noir  
- 15 g de beurre mou  
  
(Copié-collé de la recette)*Pour les biscuits, préchauffer le four à 200°C.

Monter les blancs en neige ferme avec une goutte de jus de citron et une pincée de sel. Quand le mélange devient mousseux ajouter le  sucre en poudre.  
  
Mélanger le sucre glace et la poudre de noisettes. Ajouter à ce mélange les blancs en neige et mélanger à la spatule délicatement.   
Mettre la pâte dans une poche à douille (j'ai pris la douille de 7 mm) puis sur une toile de cuisson (ou papier sulfurisé beurré) dresser des bâtonnets.   
Parsemer d'amandes hachées.   
  
Ne pas dresser de bâtonnets trop larges car à la cuisson, la pâte va s'étaler un peu et vous risquez d'obtenir un biscuit plat genre langue de chat.   
Pour éviter d'obtenir cet effet "langue de chat", j'ai dressé un premier bâtonnet sur lequel j'en ai superposé un 2ème.

Enfourner immédiatement  pour 15 min. Les biscuits doivent être légèrement colorés.   
(A la sortie du four comme beaucoup de biscuits ils seront encore mous mais ils durciront en refroidissant).  
  
Laisser complètement refroidir les biscuits sur une grille avant de garnir de ganache.

Pour la ganache, faire bouillir la crème. Hors du feu la verser sur les deux chocolats en 3 fois en émulsionnant à la maryse pour obtenir un mélange brillant.   
Ajouter le beurre mou et bien mélanger.   
Mettre la ganache dans une poche à douille et réserver au frais le temps qu'elle refroidisse (30 min environ).

Garnir le côté plat d'un biscuit sur deux de ganache  puis poser un deuxième biscuit sans ganache dessus.  
  
Conserver les biscuits dans une boîte hermétique.

[](http://storage.canalblog.com/60/36/479194/55124651.jpg)