

OPDRACHTEN UITVINDERSWEDSTRIJD 2025



SAMEN ONTDEKKEN
WE **JOUW**
UITVINDERSTALENT

UITVINDERSWEDSTRIJD 2025

FINALE-EVENEMENT

Alleen voor door de jury geselecteerde uitvinders en hun klas.

- Vrijdag 20 juni 2025 in De Ontdekabriek in Eindhoven

De finale vindt plaats in de ochtend van 10.00-12.00 uur.

Ook dit schooljaar is er weer een geweldige Uitvinderswedstrijd voor alle basisscholen in Nederland! Je kunt aan de wedstrijd meedoen met de groepen 5 tot en met 8.

De avonturen Goochelen met Techniek en De Beestenbende voor de groepen 1 tot en met 4 bevatten geen wedstrijd.

Deelname aan de Uitvinderswedstrijd 2025 is GRATIS.

SPELREGELS UITVINDWEDSTRIJD 2025

- » Inzenden van uitvindingen op www.deuitvinders.com is mogelijk tot en met 30 mei 2025.
- » De online inzendingen worden beoordeeld door de jury. De jury beoordeelt deze inzendingen op basis van originaliteit, uitwerking, presentatie en aantal stemmen.
- » Een week na de uiterste inzenddatum horen de deelnemers of ze zijn geselecteerd voor een finale. Daar mogen de finalisten hun uitvinding presenteren aan de jury die de uiteindelijke winnaars kiest. De hele klas is dan uitgenodigd!
- » Voor alle zekerheid: het oordeel van de jury is bindend. Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd.

UITVINDERSOPDRACHTEN

De Uitvindersopdrachten voor de groepen 5 t/m 8 vind je verderop in dit document. In de tandwielen zie je welke opdracht voor welke groep geschikt is.

Wil je de opdrachten uitbreiden met een lesprogramma? Kijk dan op www.deuitvinders.com/avonturen.

OPDRACHTEN



De Uitvinders in Afrika



De Uitvinders en Het Grote Mensen Mysterie



De Uitvinders en De Verdronken Rivier



De Uitvinders en Het Verborgen Oog



De Uitvinders en Het Zonnewiel

5

DE UITVINDERS IN AFRIKA

Iris is naar Afrika verhuisd. Ze heeft een vriend die Jabali heet. Samen maken ze speelgoed en muziek. Jabali wil zijn zelfgemaakte speelgoed verkopen op de markt. Met zijn nieuwe bakfiets kan hij veel speelgoed naar de markt vervoeren. Naast hagedissen, shakers en de xylofoon die hij zelf gemaakt heeft kan er nog veel meer speelgoed mee. Kun jij Iris en Jabali helpen?

UITVINDERSOPDRACHT - MAAK SPEELGOED VAN OUDE SPULLEN

Deze opdracht doe je alleen, in groepjes of klassikaal.

Bedenk, ontwerp of maak jouw eigen speelgoed van afvalmaterialen voor de marktkraam van Jabali. Jabali kan het door jou ontworpen speelgoed dan gaan verkopen op de markt.

Mogelijke onderdelen van jullie ontwerpproces

- » Maak een woordweb en/of ga brainstormen. Mogelijke onderwerpen: Afrika, afval, materialen.
- » Ontwerp zelf speelgoed voor Jabali. Ontwerp vragen: Hoe speel je er mee? Van welke materialen maak je het speelgoed?
- » Maak schetsen en tekeningen.
- » Maak een model van het speelgoed.
- » Verzin een mooie naam voor het speelgoed.
- » Maak een korte omschrijving. Denk aan: hoe werkt het, hoe zijn we op het idee gekomen, wie gebruikt het speelgoed, welke materialen gebruiken we, wat is er bijzonder aan, wie zijn de uitvinders van dit speelgoed, etc.
- » Presenteer jullie ontwerp op de website van De Uitvinders. En werf stemmen voor jullie uitvinding.





DE UITVINDERS EN HET GROTE MENSEN MYSTERIE

Finn wil uitvinder worden. Maar niemand heeft echt iets aan zijn bouwsels. Kiki bestudeert mensen met hun eigen verhaal. Eigen talenten en dromen maar ook behoeftes en hulpvragen. Dat is nou precies wat Kiki zo interessant vindt. Ze wil graag oplossingen bedenken om de wijkbewoners te helpen. Met behulp van het uitvinderstalent van Finn kan Kiki dat. Ken jij iemand in jouw wijk die wel een uitvinding kan gebruiken?

UITVINDERSOPDRACHT BEDENK EEN UITVINDING DIE HET LEVEN VAN EEN WIJKBEWONER LEUKER OF MAKKELIJKER MAAKT

Deze opdracht doe je alleen, in groepjes of klassikaal.

Mogelijke onderdelen van jullie ontwerpproces

- » Maak een woordweb en brainstorm over het leven van je wijkbewoner. Mogelijke onderwerpen: hobby's, werk, uiterlijk, dromen, talenten, uitdagingen, karakter, handicaps etc.
- » Bedenk met welke uitvinding je jouw wijkbewoner kunt helpen.
- » Maak een ontwerp van je uitvinding. Ontwerp vragen: Hoe ziet de uitvinding eruit? Van welke materialen is de uitvinding gemaakt? Welke techniek is er nodig om de uitvinding te laten werken?
- » Maak schetsen en tekeningen.
- » Bouw een maquette (dat is een kleine versie van jouw ontworpen uitvinding)
- » Verzin een mooie naam voor je uitvinding
- » Maak een korte omschrijving. Denk aan: hoe werkt het, hoe zijn we op het idee gekomen, wie gebruikt uitvinding, welke materialen gebruiken we, wat levert het op, wie zijn de uitvinders van deze uitvinding, etc
- » Presenteer jullie ontwerp op de website van De Uitvinders. En werf stemmen voor jullie uitvinding.





6/7



DE UITVINDERS EN DE VERDRONKEN RIVIER

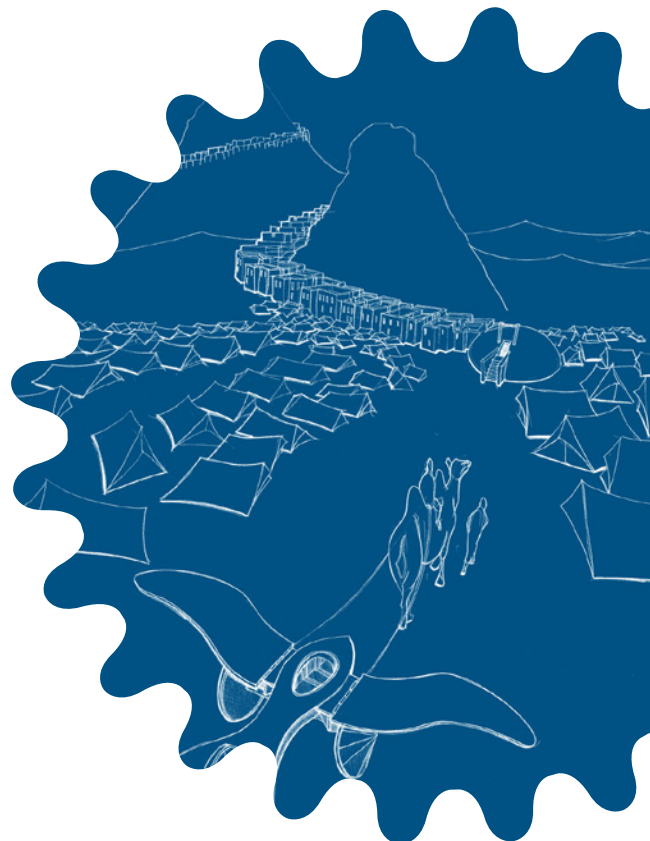
Eva vliegt met haar zelfgebouwde machine. Ze raakt verdwaald en landt in de woestijn. Daar wordt ze opgevangen door gastvrije dorpsbewoners. Maar het dorp is in problemen. Door een oorlog in een naburig land zijn er een heleboel vluchtelingen komen wonen. Die leven in een tentenkamp. Zoveel gasten in een klein dorp in de woestijn waar het toch al moeilijk is om te overleven. Het is er zo droog dat er bijna geen planten, dieren en mensen kunnen leven. Overdag is het bloedheet en 's nachts is het ijskoud. Hoe kun je toch een geschikt huis bouwen voor de vluchtelingen?

UITVINDERSOPDRACHT - BEDENK HET IDEALE HUIS VOOR IN DE WOESTIJN

Deze opdracht doe je alleen, in groepjes of klassikaal.

Mogelijke onderdelen van jullie ontwerproces

- » Maak een woordweb en/of ga brainstormen. Mogelijke onderwerpen: woestijn, water, klimaat, materialen, transport.
- » Ontwerp jouw ideale huis voor de woestijn. Ontwerp vragen: Wat ga je in je huis doen? Waar moet een huis in de woestijn aan voldoen?
- » Zoek uit van welke materialen je het huis kunt bouwen.
- » Maak schetsen en tekeningen.
- » Bouw een maquette (dat is een kleine versie van jouw ontworpen huis).
- » Verzin een mooie naam voor je uitvinding.
- » Maak een korte omschrijving. Denk aan: hoe werkt het, hoe zijn we op het idee gekomen, wie gebruikt het huis, welke materialen gebruiken we, wat levert het op, wie zijn de uitvinders van dit huis, etc.
- » Presenteer jullie ontwerp op de website van De Uitvinders. En werf stemmen voor jullie uitvinding.





DE UITVINDERS EN HET VERBORGEN OOG

Het schip van De Uitvinders is op weg naar de wereldtentoonstelling in Sjanghai. Ze hebben in het geheim aan uitvindingen gewerkt die de wereld verbeteren... of leuker maken. Tijdens een heftige storm vergaat hun schip bij een verlaten eiland. Kunnen jullie helpen met het maken van nieuwe uitvindingen? Bedenk welke uitvinding je zelf graag op de wereldtentoonstelling zou willen presenteren.

UITVINDERSOPDRACHT

BEDENK EEN UITVINDING DIE DE WERELD VERBETERT OF DIE DE WERELD LEUKER MAAKT.

Deze opdracht doe je alleen, in groepjes of klassikaal.

Mogelijke onderdelen van jullie ontwerpproces

- » Maak een woordweb en/of ga brainstormen. Mogelijke onderwerpen: klimaat, transport, voedsel, dierenleed, vrijetijd.
- » Ontwerp een uitvinding die wereld verbetert of leuker maakt. Ontwerp vragen: Wat wil je verbeteren? Wie gaat het gebruiken? Welke materialen wil je gebruiken?
- » Maak schetsen en tekeningen.
- » Bouw een model of maquette.
- » Verzin een mooie naam voor je uitvinding.
- » Maak een korte omschrijving. Denk aan: hoe werkt het, hoe zijn we op het idee gekomen, wie gebruikt het, welke materialen gebruiken we, wat levert het op, wie zijn de uitvinders, etc.
- » Presenteer jullie ontwerp op de website van De Uitvinders. En werf stemmen voor jullie uitvinding.





DE UITVINDERS EN HET ZONNEWIEL

Sibrand de uitvinder gaat op zoek naar de ultieme bron van groene energie voor zijn elektrische auto. Dankzij Aïsha uit het circus weet hij die uiteindelijk te vinden. Ze willen hun ideeën aan de hele wereld laten zien in een karavaan van duurzame uitvindingen! Hoe langer de karavaan is hoe beter natuurlijk. De elektrische auto van Sibrand rijdt al mee. Maar de karavaan kan nog veel meer voertuigen gebruiken. Help jij Sibrand en Aïsha hierbij? Wat laat jouw wagen zien? Een nieuwe bron van groene energie? Een idee over hoe je energie kunt opwekken? Of bedenk je een nieuw vervoersmiddel?

UITVINDERSOPDRACHT - BEDENK EEN UITVINDING VOOR DE ENERGIE-KARAVAAN

Deze opdracht doe je alleen, in groepjes of klassikaal.

Mogelijke onderdelen van jullie ontwerproces

- » Maak een woordweb en/of ga brainstormen. Mogelijke onderwerpen: groene energie, reizen, vervoersmiddelen, energie opwekken.
- » Ontwerp een uitvinding voor de karavaan. Ontwerp vragen: Wie gaat je uitvinding gebruiken? Hoe zorgt je uitvinding voor een beter milieu?
- » Hoe wordt je uitvinding gebruikt? Welke materialen wil je gebruiken?
- » Maak schetsen en tekeningen.
- » Bouw een model of maquette.
- » Verzin een mooie naam voor je uitvinding.
- » Maak een korte omschrijving. Denk aan: hoe werkt het, hoe ben je op het idee gekomen, wie gebruikt het, welke materialen gebruik je, wat levert het op, wie zijn de uitvinders, etc
- » Presenteer je ontwerp op de website van De Uitvinders. En werf stemmen voor jouw uitvinding.

