

# Keelelahing – noorte keelemängude loomise konkurs

## Konkursi tingimused ja osalemise kord

### 1. Üldsätted

1.1. Keelelahingu konkursi korraldab Eesti Keele Instituut. Konkurss viiakse ellu „Eesti keele õppe ja keeleõppe arendamise“ ehk Keelesammu programmi raames ja seda kaasrahastab Euroopa Liit.

1.2. Konkursi eesmärk on innustada 8.–12. klassi õpilasi looma harivaid ja loovaid keelemänge, mis toetavad võõrkeele õppimist ja kasutust mängulisel ja kaasahaaraval viisil.

1.3. Konkursi tingimustes reguleeritakse osalemise kord, tööde esitamise nõuded, hindamiskriteeriumid ja tulemuste teatavaks tegemise kord.

### 2. Konkursi ajakava

- Ideekavandite esitamise tähtaeg: 31. oktoober 2025.
- Inspiratsioonipäev: 6. november 2025.
- Tööde arendamine ja prototüüpide valmimine: oktoober 2025 – märts 2026.
- Konkursitöö esitamise tähtaeg: 2. märts 2026.
- Mängude mess ja võitja väljakuulutamise: 26. märts 2026.

### 3. Osalemise tingimused

3.1. Konkursil võivad osaleda Eesti üldhariduskoolide 8.–12. klassi õpilased kahes vanusegrupis:

- 8.–9. klassi vanuserühm,
- 10.–12. klassi vanuserühm.

3.2. Osaleda võib individuaalselt või kuni 5-liikmelise grupina.

3.3. Iga osaleja võib esitada mitte rohkem kui ühe individuaalse või ühe grupitöö.

3.4. Soovituslik on eelregistreerumine, kuid see ei ole kohustuslik.

3.5. Konkursitöö peab olema

- eestikeelne;
- eesti keele või mõne muu võõrkeele õppimist toetav;
- osalejate originaallooming;
- sihtgrupile sobivate ja selgete mängureeglitega;

- vabalt valitud vormis (lauamäng, kaardimäng, digimäng, põgenemismäng, rollimäng jms).

## 4. Tööde esitamine

### 4.1. Konkursitöö koosneb

- 2–5-minutilise videoklipist, kus tutvustatakse mängu ja selle kasutamist;
- kuni 2-leheküljelisest kirjeldusest, mis sisaldab
  - mängu ideed ja sihtgrupi kirjeldust,
  - tööprotsessi ülevaadet,
  - eesmärki ja kasutusvõimalusi;
- mängu prototüübist tehtud fotodest või digitaalsel kujul esitatud prototüübist.

4.2. Tööde esitamise tähtaeg on **2. märts 2026**. Töö tuleb esitada aadressil **keelelahing@eki.ee** (failid või link pilvekeskkonda).

### 4.3. Esitamisel lisada

- osaleja(te) nimi ja sünniaeg,
- kool ja klass,
- kontakttelefon ja e-post,
- mängu nimi,
- juhendaja andmed (kui on).

4.4. Konkursitöö originaali tuleb säilitada vähemalt **1. juulini 2026**.

## 5. Hindamine

5.1. Tööde hindamiseks moodustab korraldaja žürii, kuhu kuuluvad keele-, hariduse ja mänguloome asjatundjad.

5.2. Hindamisel arvestatakse järgmisi aspekte.

- **Eesmärgipärasus.** Mäng peab toetama keele õppimist - see võib olla sõnavara laiendamine, lausete moodustamine, häälduse harjutamine, õigekirja või muul moel keeleoskuse arendamine. Oluline on, et mängul oleks keeleline sisu ning see aitaks õppijal keelt paremini mõista või kasutada.
- **Loovus ja kaasahaaravus.** Mäng on põnev, eakohane ja eristub millegi poolest teistest. Hinnatakse mängu originaalset ideed ja seda, kui hästi see suudab õppija tähelepanu hoida.
- **Formaat.** Mäng võib olla füüsiline või digitaalne. Vormipiirangut ei ole - tähtis on, et mäng sobiks noortele ja toetaks keeleõpet.
- **Praktilisus.** Mäng peaks olema keeleõppes lihtsasti kasutatav - nii õpetaja juhendamisel (nt koolitunnis või huviringis) kui ka iseseisvalt.

- **Prototüübi kvaliteet.** Hinnatakse, kui hästi mäng töötab, kui selged on juhised ja kas mängija saab aru, mida ja kuidas tegema peab. Samuti on oluline, et mängu oleks enne esitlemist vähemalt mõnes grupis testitud ja vajaduse korral täiendatud.

5.3. Žürii valib finalistid, kes esitlevad oma võistlustöid **26. märtsil 2026 mängude messi laval**. Kõik konkursil osalejad on samuti oodatud mängude messile oma mängu tutvustama.

## 6. Tulemused ja auhinnad

6.1. Konkursil valitakse võidutööd kahes vanusegrupis:

- 8.–9. klass,
- 10.–12. klass.

6.2. Lisaks antakse välja **eriauhind parimale eesti keele kui teise keele õppele suunatud keelemängule**.

6.3. Parimate tööde autoreid tunnustatakse auhindadega ja nende töid tutvustatakse avalikult.

6.4. Võimalus avaldada oma mäng trükituna või digitaalsel kujul.

6.5. Korraldajatel on õigus jagada lisaauhindu või jätta auhinnad välja andmata, kui konkursitööde tase ei vasta nõutud kriteeriumitele.

## 7. Autoriõigused ja töö loomine

### 7.1. Töö loomine ja originaalsus

Töö esitamiselega kinnitab ja nõustub osaleja või tema seaduslik esindaja, kui osaleja vanus on alla 18 aasta, et

- töö on loodud iseseisvalt ja see ei riku teiste isikute õigusi;
- kõik tööks kasutatud andmed, teave ja allikad on korrektselt nimetatud ja viidatud;
- töö ei sisalda plagiaati ning kõik väited, ideed ja materjalid, mis ei ole autori enda loomingu osa, on viidatud vastavalt õigusnormidele.

### 7.2. Töö korraldajate poolt kasutamine

7.1. Esitades oma töö konkursile, kinnitab osaleja, et

- korraldajad võivad töö autorile viidates kasutada tööd täies mahus või selle üksikuid osi ilma autoriga kooskõlastamata;
- tööde kasutamine võib hõlmata nende esitlust näitustel, fikseerimist fotodel, avaldamist massiteabevahendites või sotsiaalvõrgustikes ning nende levitamist piiramata ulatuses ja ajavahemikul Eestis ja väljaspool Eesti piire;

- töö autor annab korraldajatele õiguse kasutada oma tööd turundus- ja haridusalastes materjalides, sealhulgas veebilehtedel ja trükistes.

7.2. Korraldaja jätab endale õiguse kaaluda silmapaistva(te) ja unikaalse(te) mängu(de) tootmist, mille detailid lepitakse kokku osapoolte vahel.