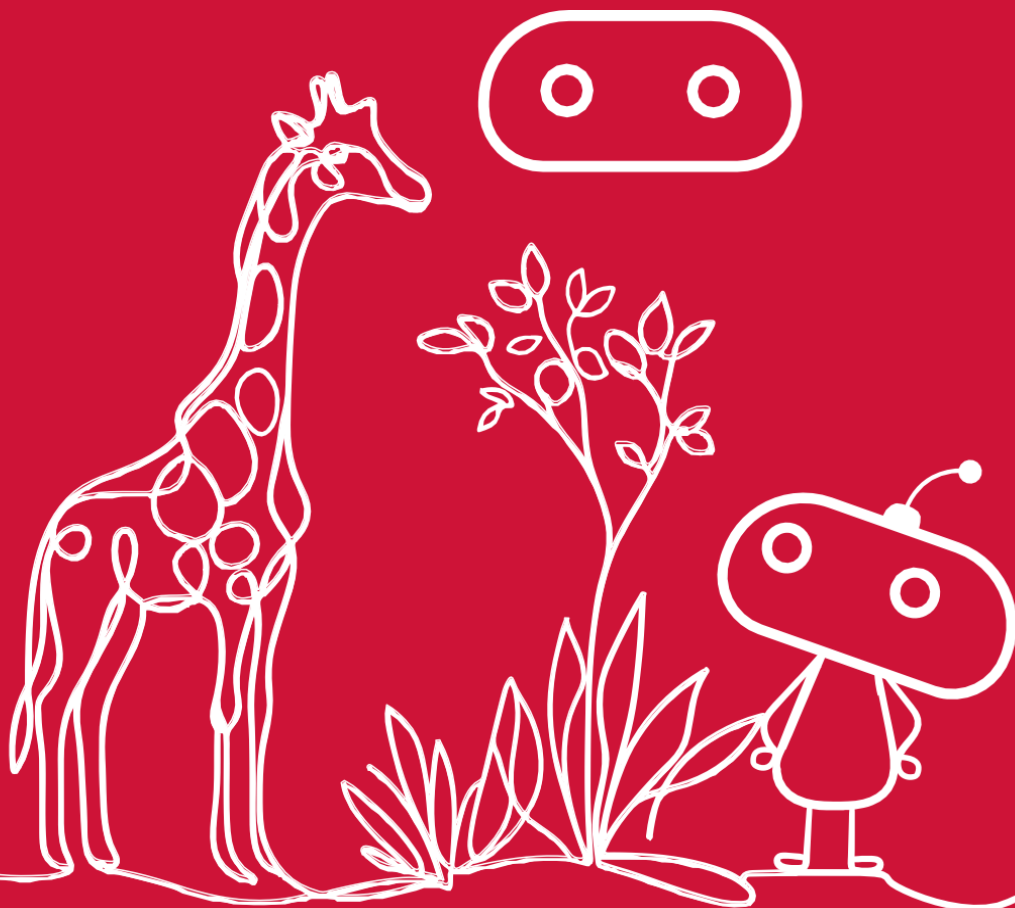




robotex
International

ROBOLIIGA 2026

Näituse koordinaator:
[**info@robotex.ee**](mailto:info@robotex.ee)

Sisukord

1	Tutvustus	3
2	Näitusetöö ja robot	7
3	Tiim	7
4	Esitlemine	8
5	Tagasisideastamine	8

1 Tutvustus

Roboliiga 2026

Roboliiga näituse teemaks on sel aastal „Robot Zoo”.

Roboliiga näitus on hüppelauaks lasteaia- ja algkoolilastele arendavasse robotikamaailma.

Erinevalt teistest Robotexi võistlustest ei ole Roboliiga näitusel tähtis kiirus ja jõud ning ei selgu 1.-3. koha võitjaid. Selle asemel tähistame kõikide võistlejate Robotexile jõudmist kui põnevat õppimise teekonda ja väärtustame tiimitööd, loovust ning hariva roboti programmeerimise oskust. Sel aastal annab Roboliiga näitus lastele võimaluse rääkida oma nägemusest, kuidas näeb välja tuleviku loomaaed.

Lisaks lasteaedadele, koolidele ning huviringidele ootame Roboliigas osalema ka kõiki perekondi. Registreeruda saavad 3-5 liikmelised ja kuni 12-aastastest lastest koosnevad tiimid.

» Registreerimine toimub keskkonnas: <https://game.robotex.ee/>

Küsimuste korral kirjuta: info@robotex.ee

Inspiratsiooniks

„Robot Zoo“

Ühel päikeselisel hommikul jooksid **Mia ja Marten** elevusega maja ees ringi, sest täna oli eriline päev – nad pidid külastama uut ja täiesti teistsugust loomaaeda.

„Kas seal on päris loomad?“ küsis **Mia**, kui nad värava juurde jõudsid.

„On küll,“ vastas isa, „aga seal aitavad loomade eest hoolitseda targad robotid.“

Värav avanes pehmelt ja nende ette sõitis väike läikiv robot, kelle silmad vilkusid sõbralikult.

„TERE TULEMAST ROBOT ZOOSSE!“ ütles robot rõõmsa häälega. „Mina olen **Robit** – nutikas loomaaia abiline.“

Mia ja Marten vaatasid teineteisele otsa. See polnud sugugi tavaline päev.

„Kas sa oskad rääkida?“ küsis **Marten**.

„Ma oskan rääkida, mõelda ja õppida,“ vastas **Robit**. „Mul on tehisintellekt, mis aitab mul loomade eest hoolitseda.“

Just siis kostis kuskilt kaugemalt lõvi vaikne möire.

„Tähelepanu!“ ütles **Robit**. „On aeg alustada päevatööga. Loomad ootavad süüa.“

Mia ja Marten noogutasid ja jooksid robotile järele.

Robit liikus mööda rada, peatus hetkeks ja tema ekraan vilgatas.

„Analüüsin... tuvastan... lõvi vajab süüa.“

Robot keeras paremale ja liikus kindlalt edasi, kuni jõudis lõvi aedikuni. Ta aetas toidu ettevaatlikult maha.

Lõvi raputas oma lakka ja möirgas rahulolevalt.

„Ülesanne täidetud,“ ütles **Robit**.

Mia plaksutas käsi. „Sa tead täpselt, mida iga loom vajab!“

„Jah,“ vastas robot. „Ma kasutan andmeid ja õpin iga päev juurde.“

Nad liikusid edasi järgmise ala poole, kuid seal valitses segadus.

Väike ahv istus jää peal ja värises, samal ajal kui pingviin vaatas segaduses puu otsa.

„See ei ole õige,“ ütles **Marten**.

„Parandan olukorra,“ vastas **Robit** rahulikult.

Robot sõitis ahvi juurde ja ütles: „Tere, ahv. Sinu kodu on džunglis.“

Ta näitas suunda ja ahv hüppas rõõmsalt tagasi roheliste puude vahele.

Seejärel pöördus **Robit** pingviini poole: „Pingviin, sinu koht on jääalal.“

Pingviin paterdas rõõmsalt tagasi oma sõprade juurde.

Mia naeratas. „Sa aitad loomadel õigesse kohta minna!“

„See on minu ülesanne,“ vastas robot. „Ma tuvastan loomad ja juhendan neid.“

Nad jätkasid teed, kuid äkki jäi **Robit** keset rada seisma.

„Tähelepanu! Takistus ees,“ teatas robot.

Marten vaatas ettepoole. Rajal oli kast, mis takistas liikumist.

„Mis nüüd saab?“ küsis ta.

Robit vaikus hetkeks. Tema tuled vilkusid kiiremini.

„Arvutan uut marsruuti... leitud!“

Robot pööras ümber, valis teise tee ja liikus sujuvalt edasi.

Mia vaatas imetlusega. „Sa mõtled ise!“

„Ma õpin kogemustest,“ vastas **Robit**. „Iga probleem aitab mul targemaks saada.“

Kui nad lõpuks loomaaia keskplatsile jõudsid, oli kõik rahulik. Loomad olid söönud, igaüks oli oma õiges kohas ja päike paistis soojalt.

Robit peatus ja ütles: „Tänan teid abi eest. Täna töötasime me meeskonnana.“

Marten naeratas. „Sa ei ole lihtsalt robot. Sa oled nagu loomade sõber.“

Mia lisas: „Ja ka meie sõber.“

Robit vilgutas oma tulesid pehmelt.

„Minu eesmärk on hoolitseda ja aidata. Koos inimestega suudan ma teha maailma paremaks.“

Mia ja Marten vaatasid veel viimast korda loomaaeda ja teadsid, et see ei ole lihtsalt koht loomadele.

See oli koht, kus inimesed ja robotid töötavad koos, hoolitsevad üksteise eest ja õpivad iga päev midagi uut.

Ja võib-olla, mõtles **Mia**, on just selline tulevik kõige parem.

2 Näitusetöö ja robot

1. Näitusetööks (edaspidi töö) on ise valmistatud matt või keskkond, mis on tiimi idee prototüübiks, mille mõõtmed võivad olla 0,4 x 0,4 x 1 m (P. L, K). Töö koos robotiga peab olema transporditav ja mahtuma 0,5 x 1m lauale.
2. Töö võib olla valmistatud erinevatest materjalidest ja tükkidest, seal hulgas looduslikud või 3D prinditud materjalid.
3. Töö peab sisaldama vähemalt ühte programmeeritud robotit, mis sooritab vähemalt kolm tegevust ja/või stseeni. Soovituslikult võiksid tegevused olla kooskõlas tiimi näituseks valitud ideega. Näiteks võib robot mati peal liikuda punktist A punkti B (esimene tegevus), tantsida (teine tegevus), ütelda midagi (kolmas tegevus) jne.
4. Näitusele kvalifitseeruvad erinevad programmeeritavad robotid, mis sobivad vanusele kuni 12 eluaastat. Näiteks: LEGO- WeDo, Bee-Bot, Blue-Bot, Codey Rocky, InO-Bot, Pro-Bot, Ozobot, Edison, Sphero, Strawbees Quirkbot, Dash, Dot, mBot, Engino ERP Mini ja muud sarnase taseme ning keerukusega robotid.

3 Tiim

1. Tiim koosneb kolmest kuni viiest 12-aastasest või nooremast lapsest ja täiskasvanud saatjast.
2. Saatja võib olla õpetaja, ringijuht või lapsevanem ja tal ei tohi olla samal ajal mitut tiimi (kontrollitakse registreerumisel). Saatjal on oma tiimiliikmete nimekiri ja kontaktandmed.
3. Saatja vastutab kohapeal laste heaolu ja turvalisuse eest.
4. Tiimil on suurest rahvahulgast paremaks eristumiseks soovitatav kanda sarnaseid riietusesemeid.
5. Tiim vastutab oma kaasavõetud isiklike asjade turvalisuse eest, sh töö ja robot.

4 Esitlemine

1. Robotexile jõudes tuleb kohapeal enne näitust läbida registratuur.
2. Näituse teemaks on „Robot Zoo”.
3. Tiimi lastel on oma töö esitlemiseks aega kolm minutit (3 min) ja see peab hõlmama:
 - a. töö ehk kangelaslugu kajastava mati ja roboti poolt teostatavate tegevuste tutvustust
 - b. roboti tööks vajaliku programmikoodi ehk algoritmi tutvustust
 - c. tiimi liikmete ja nende rollide tutvustust
4. Robot peab esitluse ajal püsima matil.
5. Roboti kinnijäämisel võib teda kaasa aidata, tõstes käega robotit või mänguväljakuelemente.

5 Tagasisidestamine

1. Näitusetöödele annavad tagasisidet mentorid, kes käivad tiimide juures, et anda nende tööle tagasisidet ning küsida vajadusel laste käest täpsustavaid küsimusi.
2. Tööde tagasisidestamisel pööratakse tähelepanu järgmistele elementidele:
 - a. idee – särav idee ja loovus;
 - b. teostus – mati/keskkonna ehk prototüübi ja tegevuse/stseeni terviklikkus (roboti liikuvus, detailsus ja läbimõeldu)
 - c. programm – eelistatult on roboti programmeerimisel kasutatud originaalset koodi või tegevust, kus kood ehk algoritm pole sisestatud eelprogrammeeritud moel (näiteks triipkoodi skaneerimisel vms).
- a. tiimitöö – ülesannete jagamine, kõikide liikmete kaasamine ja esitus.
3. Tiimidele antakse tagasisidet samal päeval.
4. Mentoritele on oluline, et kõik lapsed saaksid ürituselt hea ja positiivse kogemuse. Koha peal tekkinud küsimused ja probleemid lahendavad mentorid ja/või korraldaja.