

VIRUMAA
VANAD
LASTE-
MÄNGUD

Mall Hiemäe

Eesti Kirjandusmuuseum
Eesti Rahvaluule Arhiiv

VIRUMAA VANAD LASTE- MÄNGUD

Mall Hiemäe

Viru Instituut

Eesti Kirjandusmuuseumi Teaduskirjastus

Rakvere–Tartu 2012

Koostanud ja toimetanud Mall Hiimäe
Illustreerinud Mari Hiimäe
Kujundanud ja küljendanud Pille Niin
Korrektuur: Kadri Tamm

Toetanud:
Kohaliku omaalgatuse programm (Lääne-Virumaa)

Kaane kujunduses on kasutatud Elsa Jekimi ja Salme Kiislari joonistusi.
ERA II 87, 203 (3) < Narva (1935); RKM II 274, 49 (7) < Jõhvi (1970).

ISBN 978-9949-490-25-7

Sisukord

Sissejuhatus 7

PAAR PUNASTE PÜKSTEGA POISSI...	16
PAGARI PIPARKOOK	19
MIBIDA SIBINA TABIHAD?	21
AINO AA, APATAA	24
KELL ÜKS – MUNA KÜPS	26
KUIDAS LIISKU VÕETAKSE	28
ÜKS HELEVALGE TUVI	32
TAIBUMÄNGUD	41
PANDILUNASTAMINE	56
SISSEVEDAMISMÄNGUD	62
VIRUMAA PEITUS ON PITT	66
JÕU- JA OSAVUSMÄNGUD	71
JOOKSU- JA TAGAAJAMISMÄNGUD	79
PLAKSUTAMISMÄNGUD	92
SILD ON KATKI, SILD ON KATKI	94
TEEN AEDA, TERITAN TEIVAST	100
PIMEDAMÄNGUD	105
VISKA JA PÜÜA	112
KIVIMÄNG	119
KEKSKASTIMÄNG	123
KRIHVLI JA TAHVLIGA, PLIIATSI JA PABERIGA	128
LAADALE KIRJU HOBUSEGA	134
VEERE, VEERE, MUNAKENE	137

Allikad 139

Mängude register 141

Sissejuhatus

Seda raamatut koostades mõtlesin praegusaaja lastele, aga veel enam neile lastele, kes elasid saja aasta tagusel Virumaal – Kadrina, Haljala, Väike-Maarja, Viru-Nigula, Rakvere, Viru-Jaagupi, Simuna, Lüganuse, Jõhvi, Iisaku ja Vasknarva kihelkonnas. Vana aja lastemänge mängiti külavainul, koduõuel ja toas, suvel karjas käies ja talvel koolis. Paljud sellal oma vanematelt ja teistelt lastelt õpitud mängud on unustusse jäänud, kuid paljusid mängitakse nüüd ja edaspidigi. Kui ikka mängitakse – sest 21. sajandi lastel on palju muid harrastusi ja täiskasvanute maailm tundub nii põnev. 2007. aasta küsitlusele kooliõpilaste mänguharrastuse kohta vastas Väike-Maarja kooli 6. kl õpilane Taavi Eba-verest, et ta arvutimänge enam ei mängi – “vanasti mängisin”, ja Helerin Porkunist, et “olen juba 14 ja ei mängi õues”.

EFA, KP 27, 10 ja 97.

Soome laste mänguharrastuse kohta on väidetud: “Üha nooremad lapsed on võtnud omaks need mängud, millega varem tegelesid 10-aastased. Just viimased olid varem küla- ja õuekampade kuningad ja vanemad, need, kes oskasid mängu ja õpetasid nooremaile. Vesteldes on märgatav, et just see vanuseaste on praegu murrangulises seisus.” (Ekrem 1996: 133)

Miks mängu vaja on? Sellele pealtnäha lihtsale küsimusele on vastatud mitmeti. Muidugi on mängimise eesmärgiks lõbusalt aega veeta, ent mängus on nii loovust kui loomingulisust, mida täiskasvanuna vaja läheb. Populaarses laulusalmis öeldakse, et “mäng on väikese inimese töö”. Meie tuntu- maid sportlike eesti rahvamängude propageerijaid Aleksander Kalamees (1973: 5) mainib mängude kohta: “Nende varal on võimalik noortes edendada kõiki kehalisi

võimeid – osavust, kiirust, jõudu ja vastupidavust.” Kuid alles tänapäeval on seoses laste kasvatusraskustega hakatud esile tooma mängimise ja mängude sotsiaalset poolt, nende n-ö suhtekorralduslikku mõju. Traditsioonilises mängurühmas kuulub laps kogukonda, rõhutab ungari pedagoogikateadlane Katalin Lázár. “Mängukaaslaste seltskonnas õppis ta erinevates situatsioonides õigesti käituma ja kahe rühma ühismängudes teistega koostööd tegema, et just tema rühm eesmärgile jõuaks. Ta õppis teisi märkama ja nendega suhtlema – seega sotsialiseerus laps mängude kaudu. Teatud rühma kuulumine ja seotuse tunnetamine aitasid tal ületada üksindust ja tunda end vajalikuna. Nii suurenes tema enesekindlus ja enesemääratlustunne.” (Lázár 2004: 203–204) Küllap võib mängureeglite kohandamistki mängu algul või mängimise käigus – rühma omavahelise kokkuleppena – võrrelda diplomaatilise suhtluse algõppega.

Mängurühmas pannakse huumorimeel proovile. On ju nii, et kes kergesti vihaseks läheb, seda narritakse enamasti rohkem, kes ei tee väljagi, see jäetakse peagi rahule. Lastepärimuse tähelepanuäratavaim ja kõige tüüpilisem aines ongi narritamised, väidab Soome rahvaluuleteadlane Leea Virtanen (1984: 125), ja tuleneb see üksikisiku vajadusest määrata selle kaudu iseennast.

Siin esimesena toodud ütlust võib laste suust kuulda ka tänapäeval: “Kes ees, see

mees, kes keskel, see keiser, kes taga, see kana saba.”

A 14549 (3) < Vaivara khk, Narva-Jõesuu 6-kl algkool (1923).

Väike-Maarja kihelkonnas Mõisamaa külas jutustas 73-aastane Therese-tädi kord mulle, kuidas ta narrijale vastas. ““Kits läks kii-deldes Kihleveldi kapsaaeda,” öeldi. Minu isa oli Kihlevelt. Mina ütlesin vastu: “Sealt tema hüppas Selja Linda õunaaeda.””

RKM II 336, 552 (22), (1979).

Lüganuse khk Tarumaa k koolipoiss Endel Tarum kirjutas, kuidas “omi” hea sõnaga iseloomustati ja “võõrastele” pahasti öeldi, et enesehinnangut tõsta: “Tarumaa targad, Virunurme virgad, Rääsa räbalad, Reo ribalad, Savala sandid, Uniküla hundid.”

A 15938 (12), (1935).

Kes endast ülearu heal arvamusel oli ning liialt esile tõusta püüdis, sellele leiti kohane vastulause. “Neile, kes armastavad ennast kiita ja alati öelda: “Mina ise,” öeldi vanasti: “Iset ei ole enam. Ise uppus Jamburi jõkke kõige präänikukoormaga.””

ERA II 177, 276 (3) < Jõhvi khk, Kohtla k – Endel Mets (1927).

Käesolevasse raamatusse mängukirjeldusi valides jätsin narritamissalmid enamikus meelega kõrvale, et neid kurjasti ei kasutataks, kuid sissevedamismängudest ei raat-

sinud päriselt loobuda. Näiteks, kui laps saadeti olematut asja tooma – olgu poest sääsetõrva ostma või teisest perest vorstipainepakku küsima, sai talle sellega selgeks, et ei maksa pimesi teiste veidraid käske täita, vaid tuleb ikka ka oma peaga mõelda.

Mänguvõimalused polnud kõigis lastega peredes kaugeltki ühesugused. Mängukirjeldustest selgub, et üllatavalt palju on lastele mängu õpetanud nende endi vanemad pereliikmed, sh vanavanemad. Sellest traditsiooni edasikestmise viisist – täiskasvanult lapsele – kirjutab Katalin Lázár (2004: 204): “Kui tal lõpuks olid endal lapselapsed, mängis ta nendega samu mängu, mida oli mängitud temaga tema lapsepõlves.”

Vististi üks siiramaid improvisatsioonilisi väikeste laste rollimänge on oma kodu ja vanemate tegevuse matkimine.

“Meie mängukohaks oli koduõu ja selle ümbrus. Mängumuru oli küll väga suur. Rannaäärsed maad on väga liivased ja vähese rohukasvuga. Pealegi asus selle suure muru keskel veel liivaaук. Liivaga oli siin hea mängida, see oli minu armsaim mängupaik. Siin me valmistasime liivakooke ja tegime jalakoopauid. Liivast sai valmistatud isegi väike majakese mudel ja sinna juurde aiake. Aiaks tegime metsast toodud võsukesi ja oksaraagusid. Majakese juurde kuulusid põllulapikesed, kuhu sai midagi külvatud. Teradeks kasutasime lilleseemneid, kartuliteks kivikesi. Selle mänguga käis kaasas ka nagu rehepeksmine. Nägime, kuidas vanemad seda tööd teevad ja püüdsime matkida.

Need olid ilusad mänguvõimalused. Kui veel meid, lapsi, rohkem koos oli ning igaüks kasutas enda mõtlemist ja plaani, olid meie päevad sisukalt täidetud.”

RKM II 415, 271/2 (1–2) < Viru-Nigula khk, Kutsala k < Mahu rand, Männikküla – Helmi Heino (1988).



Rahvamängude kartoteek:
pandilunastamised.
A. Madisson 2012.

Laste mängutraditsiooni uurijate hinnangul eelistavad kuni 10-liikmelistes koduõuede mängurühmades poisid ja tüdrukud koos mängida, ka kuuluvad samasse mänguseltskonda erivanuselised lapsed. Alevis, linnades ning samuti kooli vahetundides, kui koos on rohkem lapsi, eelistavad poiste ja tüdrukute rühmad pigem eraldi olla. Taluõuede mänguvõimalusi on professor Virtanen pidanud “lasteks nimetata-



vale metsikule hõimule” kõige sobivamaks: nii saavad nad võimaluse kuuluda oma kogukonda eraldi täiskasvanute loodud maailmast. (Virtanen 1984: 7) Inglise koolipärimust kogunud ning uurinud Iona ja Peter Opie (1967: 1–2) sõnutsi on tegemist omamoodi salaseltsiga, mille siseelu pole täiskasvanutele teadmiseks. Koolis see “salaselts” lausa omapäi tegutseda ei saa, see-eest on siin head võimalused uute mängude kiireks levikuks. Hõreda asustuse ja hajaküladega Virumaal olid väikesed maakoolid otsekui uute mängude õppimise keskused. Teise maailmasõja eelse Virumaa linnades olid kõige suuremateks lastemängude vahendajateks

Eesti Rahvaluule Arhiivi
vanemate kogude hoiuruum.
A. Madisson 2012.

Rakvere ja Narva koolid. Nagu selgub mängukirjeldustele lisatud kohaandmetest, õppis Rakvere koolides palju eri piirkondade lapsi. Narvas aga oli enam kokku-puuteid eri rahvustest lastel.

Mängude kogumine võeti Eesti Rahvaluule Arhiivis aastatel 1934–1935 kooli-õpilaste abiga ette pärast seda, kui oli edukalt katsetatud lastehirmutiste teemaga. Ülemaaline lastemängude kogumisvõistlus korraldati koostöös Eesti Haridus-ministeeriumi koolivalitsusega. Aktsiooni tulemuseks oli 15 000 mängukirjeldust 22 köites. Maakondade järjestuses kuulus Virumaale kolmas koht Tartu- ja Harjumaal järel mängude, ning neljas koht Tartu-, Harju- ja Järvamaa järel lastelaulude arvestuses. Virumaal oli esikohal Rakvere khk (koos Rakvere linnaga), järgnesid Narva linn, Simuna ja Lügä-nuse khk. Avinurme loeti Torma khk juurde. Kuid arvesse tulid omaaegsed



Walter Andersoni rahvaluulekogu (ülal).
A. Madisson 2012.

b. o.

ERA-I saadud 12. II 1935.

Eesti Rahva Muuseumi
Eesti Rahvaluule Arhiivile.

653

Saadaku Teile siinjuures spilease
Melany'e Arak'a kogutud materjali
rahvapäraste mängude kohta.
Nim. spil. on korralik ja üsna hoolas,
teilepärasest soovitan temale tänu tohust
saata raamat.

Laekveres,

7. febr. 1935. a.

Austavaat

W. Thaurib

Laekvere bnl. algkooli-
juhataja.

Narvataguse koolid. Tagant esimesteks jäid seekord Vaivara, Iisaku ja Viru-Nigula khk.

Tartu Ülikooli rahvaluuleprofessori Walter Andersoni algatusel koguti Eesti koolides lastelaule. Nii laekus aastatel 1921–1939 rohkesti mängualguse liisklugemisi, mängu, sala-keelenäiteid jm kokku üle 110 000 kirjapaneku. Virumaalt võttis osa (praeguse Ida-Viru alla kuuluvaid Avinurme kandi koole juurde arvates) 55 kooli.

Eesti taasiseseisvumisel sai Eesti Rahvaluule Arhiiv tänu kooliõpilaste kaastööle Iisakust, Narvast, Väike-Maarjast,

Õpetaja kaaskiri saadetisele.
ERA II 88, 653.

Jõhvist, Kohtla-Järvelt, Põlulast jm tänapäeva lastemängude ja harrastuste kohta täiendust 1992. ja 2007. a korraldatud kogumiskonkursside tulemusel. Häid mängukirjeldusi on Virumaa eri piirkondades kogunud ning oma lapsepõlvemänge meenutanud mitmed rahvaluulekorrespondendid, näiteks Meeri Kaasik ja Gustav Kallasto Lüganuse khk-st, Salme Kiislar ja Endel Mets (mõlemad Jõhvi khk), Linda Palu Rakverest, Ella Rajari ja Viru-Nigula kodu-uurijad,



Meeri Kaasik ja Gustav Kallasto Kiviõlist.
ERA Foto 9825 ja 9828. E. Kivaste 1971.



Linda Palu Rakverest, Salme Kiislar Kohtla-Järvelt, Oskar Surva Iisakust. ERA Foto 9853, 9847, 9850. E. Kivaste 1971.

Marsell Ross (Väike-Maarja khk), Oskar Surva (Iisaku khk). Kohaliku rahvaluulekogujana olen ka ise lastemänge kirja pannud kodukihelkonnas Iisakus ning hiljem Eesti Rahvaluule Arhiivi välitöödel Kadrina, Haljala, Väike-Maarja, Viru-Nigula ning Viru-Jaagupi khk-s.



Kellele see raamat on mõeldud? Esiteks nimetan eakaid, kelle juured on vanal Virumaal. Jätab ju lapsepõlvemängude aeg mälestusi kogu eluks. Loodan, et selle raamatu mänguvalik aitab neid esile tuua. Tahaksin ka, et andmete seast, nagu neid tekstide juurde on tavaks märkida, leitaks nt 1935. aastal mängu kirja pannud õpilaste ja ka kunagiste väikeste algkoolide tuttavaid nimesid. Teisalt on see raamat mõeldud praegustele Lääne- ja Ida-Viru lastele nii 5–15 aasta vanuses, samuti nende perevanematele ning kõigile neile, kes oma ameti poolest lastepärimuse vastu huvi tunnevad – lasteaiakasvatajatele, huvijuhtidele, kooliõpetajatele üle Eestimaa.

Kuidas kogu rahvamängude korpust ka liigitatud pole: mängutegevuse iseloomu, eesmärgi, otstarbe, motiivide jne alusel, jääb terviklik süsteem sündimata. Eesti Rahvaluule Arhiivi kartoteegi liigitus on järgmine: mänguasjad; imitatsioonimängud; narritismängud; talvised mängud; jooksumängud; kivimängud; viske- ja löögimängud; pallimängud; keksumängud; peitemängud;

Mall ja Mari Hiimäe. Minek kogumisretkele.
Viru-Nigula khk, Mahu k. ERA Foto 1549.
M.-A. Remmel 1994.

pimedamängud; kirjutamismängud; seltskonnamängud; pandilunastamised; kaardimängud; pühademängud; jõu- ja osavusmängud. On selge, et paljud neist mängudest kuuluvad enam kui ühte jaotusse. Nõndasamuti tuli toimida käesolevasse väljaandesse tekste valides. Eelistasin selliseid, mis võiksid praegusajalgi lastele huvi pakkuda. Mõnedki heas sõnastuses kirjapanekud on üsna hiljutised.

Parandusi on tekstides tehtud võimalikult vähe. Ega nt Entel-tentel-tüüpi liisklugemiste puhul polegi seda “õiget” kirjakuju igakord võimalik välja pakkuda. Koolide nimetustes on ühtlustatud suure ja väikese algustähe kasutust. Haldusjaotus kihelkonna, valla, küla, talu järgi on endisaegne. Mõnigi küla on koos oma pisikese kooliga tänaseks pea jäljetult kadunud, nt Tuusna (Iisaku khk), mõnigi külanimi teisenenud, nt endine Naraka – nüüd Männisalu (Väike-Maarja khk).

Mis laste endi joonistustesse puutub, siis need said valitud erineva mängutundmise ja eri vanusega tänapäevaste huviliste ringi silmas pidades. Loodetavasti pakuvad illustatsioonid täiendust väljaande sisust ja meeleolust osasaamisel. Arhiiviköidetes leiduvate visandite ning mängukirjelduste järgi joonistas neid lisaks Mari Hiiemäe. Illustratsioonide skaneerimise eest kandsid hoolt Siret Roots ja Astrid Tuisk. Organisatoorselt olid tegevad Marge Lepik Viru Instituudi poolelt ja Risto Järv Eesti Rahvaluule Arhiivi poolelt. Palju tänu kõigile!

PAAR PUNASTE PÜKSTEGA POISSI...

Ühe ja sama häälikuga algavatest sõnadest on mõnus lauseid kokku seada. Tegemist oleks justkui nuputamisülesandega, aga saab ka nalja nagu muudegi sõnamängude puhul. Kui neid naljaütlemiste sõnu lähemalt uurida, selgub, et mõnigi kord kipuvad sõnade esimese silbi häälikud üldse korduma: “**P**ai **p**apa, **p**ane **p**aadile **p**urp**u**rpunased **p**urjed **p**ea**le**.” See on ju algriim – meie vanade rahvalaulude vormivõtte. Siin on võrdluseks ühe üldtuntud lastelaulu sõnad:

Sõit, **s**õit **s**õsele,
üle **o**ja **o**nule,
läbi **l**aane **l**ellele,
toa **t**aha **t**ädile.

Meie rahvalaulikud on algriimi aastasadu kasutanud, niimoodi ritta pandud sõnu oli ka hõlpsam meeles pidada ja omalt poolt natuke muuta.

Laste traditsioonis on “Paar punaste pükste-ga poissi” üks enamtuntutest. Paiku, kuhu

need punaste pükstega poisid purjetavad, on õige mitmeid. Virumaa päritoluga tekstides on purjetatud ikka Peipsi, kuid ka Piritale, Paide ja Pärnu ning isegi Peterburi praäni-kuid proovima. Hästi varieeruva sõnaloendi näiteks võib tuua tekstid, kus Vihula val-lavanem vaati vastu Viru väravat virutab. Viru värava nimetust kannab üks peergu-dest kokku seatud mänguasi. Selle valmista-miseks sobivaid peerge saab tänapäeval vist küll ainult Avinurmest.

Tekstinäited on siin tähestiku järjekorras.

Juudas juhatas juuti jumala juure ja jumal jutustas juudile jutluse.

A 7740 (5) < Väike-Maarja khk, Porkuni v, Naraka k, Metsa t – Meinhard Tooming, Väike-Maarja algkooli VI kl (1925).

Kargu Kaarel kõmpis kraavi kaldal. Kai kut-sus Kaarli kohvi klõmpsama.

A 15937 (7) < Jõhvi khk, Mäetaguse v, Kiikla k, Kaidu t – Selma Soolep, Tarumaa algkooli VI kl (1935).

Kõik sõnad sama tähega:

Kukk kires katusel, kisa kostus kaugele.

RKM II 463, 502 (14) < Viru-Nigula khk, Malla v, Villavere k – M. Hiimäe < Märt Mõtus, 20 a (1994).

Kulleri Kaarli kurjad koerad kiskusid Kaie kuldse kalli kollase kasuka kümneks killuks.

A 14888 (5) < Narva < Jõhvi khk, Kohila k – H. Kaukver (1924).

Kütt kuulis kitse karjamaal karjumas, kütt küsis kohe karjase käest, kas karu karjas käind.

A 7740 (1) < Väike-Maarja khk, Porkuni v, Naraka k, Metsa t < Meinhard Tooming, Väike-Maarja algkooli VI kl (1925).

Paar pisikest päkapiku-poisikest palusivad papat: "Pai papa, pane paasapühiks punase paadile punasest purpurist purje peale."

Papa pani punase paadile punasest purpurist purje peale. Poisid purjetasid Paasiku poole. Paasikul peeti parajasti pulmi, Paasiku poisid paugutasid püssa.

A 18153 (1) < Haljala khk, Palmse v, Võsu k – E. Elberg, Võsu algkooli VI kl (1924).

Paar päeva pärast paasa püha palusid paar pisikest punase peaga poissi: "Pai papa, pane paadile punased purjed peale, purjetame Peipsi poole, pärast Pärnu poole, püüame parte, praeme panni peal pruuniks, pistame pintsli."

A 1179 (2) < Jõhvi khk ja v, Tammiku mõis – Hella Kinschmann, Jõhvi 6-kl algkooli V kl (1922).

Pika paksu pilli papa pasuna puhuja parem poeg Paul Pärkman.

A 9779 (8) < Kadrina khk, Vohnja v, Undla-Metsküla, Liivaku t – J. Piiskoppel, Tõdva-Kõnnu algkooli IV kl (1927).

Pärnu postimees pistis Paide postimehele pajupulga pihku.

A 12522 (IX) < Iisaku khk, Tudulinna v, Onurme k – Alma Mittendon, 14 a, Tudulinna 6-kl algkool (1923).

Roua ja reili rääkisid rantsuse keelt, raavisid raegu ruusitult teelt rahteri ees riipsu pealt raavi. Raginal roska raagusid täis, raavil roska all roua leit lõhki, reili leihv lekkides.

Arvatav tõlge: Proua ja preili rääkisid prantsuse keelt, traavisid praegu kruusata teelt trahteri ees kriipsu pealt kraavi. Praginal troska pragusid (?) täis, kraavis troska all proua kleit lõhki, preili šleif plekkides.

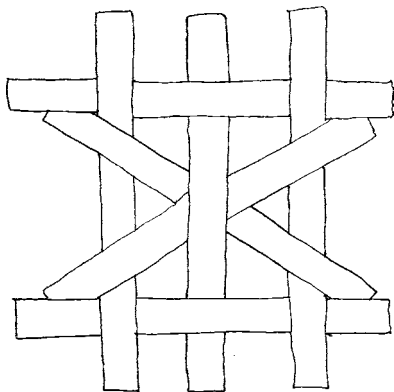
A 5174 (1) < Haljala khk, Aaspere v, Liiguste k < Kärmu k – Albert Maiberg, Liiguste 6-kl algkool (1924).

Sass, säh söö saia sooja soustiga, siis saad sea seljas Simuna sõita!

A 760 (8) < Simuna khk, Salla v, Kärü k – Helene Kask, Simuna kõrgema algkooli V kl (1922).

Sass, säh söö sina see soe seasaba, siis saad Sirevere sepa selliks.

A 5311 (13) < Narva, Paemurru – Hilda Lao, Narva I Eesti algkooli V kl (1924).



Vallavanem võttis viis vaati viina, viskas vastu Viru väravat. Viru värav värises. Viru väravaid valvasid viis vahti. Vahid võtsid vallavanema, viisid vangi. Vallavanem vaatas varbude vahelt välja.

A 9775 (7) < Kadrina khk, Vohnja v, Järve t – R. Kiviberg, Tõdva-Kõnnu algkooli IV kl (1927).

Vana Vihula vallavanem Villem Vihane vedas Viljandist viis vaati vedelat virtsavett. Viimase, viienda vaadi viskas vastu Viru värava võlvi. Viru värava võlv värises.

A 7724 (2) < Väike-Maarja khk, Vao v, Vesioru – Johannes Kleitsmann, Väike-Maarja algkooli VI kl (1925).

Vana Viru Villem viskas viis vaati virret vastu Viru väravat. Viru värav võnkus, vankus, vaos viimaks viltu.

A 5200 (3) < Haljala khk, Aaspere v, Rõmeda k – Leida Traks < vennalt (1924).

Vana Võhma vallavanem Villem Vihane võttis viis vaati vana vihmavett, viskas vastu Viru väravat, Viru värav võbises valjusti.

RKM II 371, 287/8 (3) < Viru-Jaagupi khk, Kulma k, Proosa t < Simuna khk, Paasvere Vana-küla – K. Kleimann < Alma Maasik, snd 1910 (1984).

Mõeldakse välja lauseid, kus kõik sõnad algaksid sama tähega. Tuntud lugemisi (“o” asemel öeldakse siinkandis “õ”):

“Õrav õli õtsind Õtsamardi ödraõraselt õblikaid ja õsavalt õksendand õksa õtsast õtse õjasse.”

EKRK I 19, 337 (13) < Iisaku khk, Roostoja, Lõpe ja Metsküla – M. Proodel (1957).

PAGARI PIPAR- KOOK

Mäletan, et vend tuli koolist koju ja käskis mul hästi kiiresti korrata: “Koka papa.” Minul tuli see, nagu “kopakapa” või miskit veel hullemat: “kopakaka”. Selle peale hakkas tema naerma ja mina mossitama. Eks kiirkõneks valitaksegi niisugused sõnad, mille häälikud kipuvad suus segi minema. Nende õige väljaütlemine õnnestuks vaid siis, kui kõik selleks vajalikud hääletekitamisorganid, eriti keel ja huuled, neile antud ülesande korralikult täita jõuaksid. Aga ei jõua ju! Kiirkõnede sõnavalikul on veel teinegi tagamõte. Kui sõnade kiirkordaja kogu tähelepanu on antud ülesande täitmisel, siis ta ei märkagi, et ajab hoopiski rumalaid sõnu suust välja, ning satub niimoodi piinlikku olukorda. Selle poolest võiks küll kiirkõnesid ka sissevedamismängude hulka liigitada.

Laste kiirkõned

Minu lapsepõlves ninda mängiti ja harjutati. Pidi ütleva kümme korda õige kiirest, kee eksis, siis pidi veel kümme korda ütleva.

Perä õlid sõnad ninda segamine, need err'id ja ell'id, et üks võrin vade. Need ei õlled üksikud sõnad, vaid kolm-neli sõna rias.

Koka papa must müts.

Vana ree loderik.

Toore kala rasv.

Pagari piparkook. (See on uuem ütlemine.)

Said jo viis vai kuus korda ööldud, siis püüs segamine minemä: “Kokka paka muts müst.” Keel akkas suus liperdama, jäidki jänni, siis akkas tõine laps vuristama.

RKM II 161, 298 (209) < Lüganuse khk, Püssi as, Lohkuse k – A. Källo < Helene Liivak, snd 1897 (1963).

Raskestihääldatavad laused kiireks lugemiseks:

Mina tark laua all.

Natiots.

Roosikrants.

ERA II 177, 53 (74) < Jõhvi khk, Kohtla v ja k, Metsa t – Endel Mets, snd 1921 < oma vanematelt ja tuttavatelt (1937).

Kummitus kummitas kummutis. – Hästi ruttu öelda. Vist Tõnn-Kaarli käest kuulsin.

EFA II 57, 24 (1) < Viru-Nigula khk, Koila k – Alli Tõnissoo, 71 a (2011).

Kiirkõne:

Vene keeles ütled kiiresti: “Люблю, люблю...” Люблю, люблю...

RKM II 436, 503 (15) < Viru-Nigula khk, Malla v, Villavere k – M. Hiimäe < Märt Mõtus, 20 a (1994).

Minu lapsepõlves tunti kiirkõnena “Meie papa must müts”. Lapsed lugesid neid lauseid kiiresti senikaua kui läksid sega-mini.

Vanemad käskisid minna kápuli laua alla ja lugeda kolm korda: “Mina tark laua all.” Kui see oli öeldud, vastati: “Kui sa tark oled, mis sinna laua alla pugesid!” Nime nendel kiirkõnedel ega ütlustel ei olnud.

RKM II 146, 103/4 (9) < Jõhvi khk, Kohtla k – Endel Mets, snd 1921 (1962).



MIBIDA SIBINA TABIHAD?



Alles hiljaaegu jutustas mu 75-aastane lellepoeg Tõnu, kuidas ta poisikesena lehmadega tee ääres karjas oli ja sealt läksid mööda Ralf ja Arvo. Need omaküla poisid olid hakanud Tõnuga võõras keeles rääkima. “Aga ma ei saanud mitte midagi aru,” ütles Tõnu. “Ja nii nad rääkisid kohe pikalt, siis ütlesid eesti keeles “Head aega” ja läksid edasi. Alles pärastpoole sain teada, et see pidi pi-keel olema.”

On ikka vahva küll, kui oskad “omadega” rääkida salakeelt, nii et “võõrad” sellest ei taipa. Niisugune keelekasutus rõhutab ka sõpruskonna ühtekuuluvustunnet. Üks levinud nimetusi on märksa enam kui saja aasta eest olnud “karjaste keel” – ju siis karjalapsed vanasti sellist omavahel rääkides meeleldi kasutasid.

Kuna siintoodud keelenäited on kooliõpilaste poolt kirja pandud, on neis sagedasti mainitud kooli: “Kabis sibina läbihed kobii li?” jne. Kui sõnade sisse lisatakse rõhuline täheühend “pi” või “bi”, on tegemist pi-(bi)-keeleaga. See laste endi pandud nimetus kehtib üldistatuna ka muude häälikuühendite lisamise või mingi sõnaosa ärajätmisega ähmastatud sõnakasutuse kohta. Vahel läksid need omatehtud keelereeglid sassi, nii et salakeeles öeldust arusaamine võis vähem vilunutele pigem mõistatamiseks kujuneda. Küsimus: “Arva ära, mis ma ütlesin?” pole liiast neil puhkudel, kui kasutatakse sõnarõhu esimeselt silbilt mujale paigutamise võtet. Nii lisatakse omakeelsetele

sõnadele võõrkeele (siin ladina keele) maiku: “rebúskus” tähendab rebast, “kikkus kukeleegus” kukke, “laiiskus kontiides” isevärki haigust.

Mängukeelte loomispõhimõtted on rahvusvahelised ning näivad Soomesse tulnud olevat Läänest, väidab Soome rahvaluuleteadlane Leea Virtanen (1980: 44). Moodust, mil kahe sõna algushäälikud omavahel vahetatakse, on Ida-Soomes nimetatud seasaksakeeleks. Mingi häälikuühendi lisamisega silpide vahele saadakse her- ja ver-keel, sageli jäetakse sõna lõpp ära (vrd eesti “siiver-saaver-suuver”, “lähver-kohver”).

Pii-keel

Kui poisikesed õlime, siis rääkisime lastega pii-keelt, et vanemad aru ei saand.

Mibida sibina tabihad? – Mida sina tahad?

Teine keel: Lääver kooover. – Lähme kodu.

Kolmas keel: Tuhver mehver. – Tule meile.

Lähver kohver. – Lähme kodu.

Ähver plähver. – Ära plära.

RKM II 186, 302 (14) < Lügänuše khk, Kiviõli I < Gustav Kallasto, snd 1894 (1964).

Kabis sibina tubiled hobimme kobili.

(Kas sina tuled homme kooli?)

A 5326 (2) < Narva – Aliide Silmato, Narva linna Eesti algkooli V kl (1924).

Kapis sibina tubinned sepida kepielt?
Epi mibina epi tubinne topida kepielt.
(Kas sina tunnend seda keelt? Ei, mina ei tunne toda keelt.)

A 7737 (4) < Väike-Maarja khk, Vao v, Mõisamaa k, Kustu t – H. Reise, Väike-Maarja algkooli VI kl (1925).

Mis sina tahad

Mibis sibina tabihad?

Mibina tabihan sübiia.

Mibina tubilen täbina tebeile.

Sibina tubile obimme mebeile.

(Bi-keel lapsepõlves.)

Mina lähen:

Miiver lääver oomer kooover,

siiver saaver suuver.

(Mina lähen homme kooli. Sina saad sageda! – Lastekeel.)

RKM II 230, 193 (286; 287) < Lügänuše khk, Püssi as – Aino Källo, snd 1909 (1966).

Laste saladuslik keel

Kui lapsed tahavad midagi salaja üksteisele ütelda, et teine mitte aru ei saa, näituseks “lähme mängima”: lääver, meever, määver.

A 7727 (9) < Väike-Maarja khk, Kirikumõis < Vao v – Paul Lassel, Väike-Maarja algkooli VI kl (1925).

Siiver tuuver meever miiver tuuver teeveer.
Sina tule meile, mina tulen teile.

A 15937 (10) < Jõhvi khk, Mäetaguse v, Kiikla k,
Koidu t – Selma Soolep, Tarumaa algkooli VI kl
(1935).

Migina tugilen tägina signu jugiirde.
Mina tulen täna sinu juurde.

A 15979 (18) < Jõhvi khk, Illuka v, Kurtina k, Kivi-
saare t – Linda Sammelsoo, Illuka algkooli V kl
(1936).

Mina tulen täna sinu juurde. –
Mibirna tubirna täbirna sibirna jubirna.

A 15960 (12) < Jõhvi khk, Illuka v, Edivere k,
Piiri t – Leida Lausa, Illuka algkooli IV kl (1936).

Migidis ogidis kogidis lagidis kägidis igidis
pägidis kogidis.
(Mina olen koolilaps ja käin iga päev koolis).

A 5333 (10) < Vaivara khk, Peetri k – Hilda Sall,
Narva linna Eesti algkooli VI kl (1924).

Mis see tähendab?
Kassaksagii teritataa? –
Kas saaks saagi teritada.
Undiituliitulgaana? –
Hundid tulid hulgana.

RKM II 336, 557 (6) < Kadrina khk, Kihlevere k
< Mägiküla – M. Hiimäe < Tiina Miilpalu, 35 a
(1979).

AINO AA, APATAA

Siintoodud sõnamängudel pole isegi kindlat nimetust, kuid sõnavänamisreeglid näikse küll olemas olevat. Valitakse mis tahes häälik ja hakatakse seda enamasti “salmikese” esisilpidesse paika panema. Silpide arv ja sõnarütm jäävad samaks. Sarnaneb salakeelega, kuid sõnadel tähendust polegi, ainult üks lalin, ühele vaimukas, teisele tüütu. Miks selliseid lugemisi üldse harrastada? Küllap see on natuke naljakas, teiseks – natuke võistluslik, – et kes saab rohkem eri variante ühtesoodu ritta panna, kolmandaks: algussõna kohale saab valida kellegi nime. Ühele mõjub tema nime nimetamine tunnustusena, teisele narritamisena. Jõhvi khk tekstinäiteid ongi nimetatud pilkesalmideks, Narva koolilapsel aga on salmide seadmine sedavõrd hästi selge olnud, et ta on algussõnad koguni tähestiku järgi tuletanud ja salmid ritta pannud.

Soome nimevänamistest olgu siin toodud üks sarnastest Jussi kohta:

“Jussi juu, jupataa, jupallilisko jussassaa.” (Virtanen 1980: 87) Kuid kiusamissoovi kõrval võib selline nime riimiseadmine muudki väljendada: naudingut sõnade teisenemisest, mängurõõmu, soovi kontakti saada. Näiteks saavutatakse, et asjaosaline hakkab tema nime pruukinut taga ajama, nagu see on mis tahes tagaajamismängus. (Samas: 88)

Ene-ee epa-tee
Eeverikku, ellistikku essi, essi.

RKM II 298, 37 (55) < Haljala khk – Anne Pukk, 13 a, Haljala 8-kl kool (1973).

Pilkesalmid eesnimedest

Adolf: Assi aa, assi taa aserikku arriskukku, Assi ja assi.

Endel: Essi aa, essi taa, eserikku erriskukku, Essi ja essi.

Juku: Jussi aa, jussi taa, juserikku jurriskukku, Jussi ja jussi.

ERA II 177, 55 (77) < Jõhvi khk, Kohtla v ja k – Endel Mets, snd 1921 < oma vanematelt ja tuttavatelt (1937).

Siga sii sipa oli siiveriku sillis kukku, sissi ja sissi.

Lammas laa lapa taa looveriku lollis kukku, lossi ja lossi.

(Olen õppinud Kõnnus.)

A 5197 (1) < Kadrina khk, Vohnja v, Kõnnu k – Anette Tipp, Liiguste 6-kl algkooli IV kl (1924).



Gussev guu gupatuu,
Guveliku gullis kuku.
Gussi ja Gussi!

Hevi hee hepatee.
Heveliku hellis kuku.
Hessi ja Hessi!

Ilmar ii ipatii.
Iveliku illis kuku.
Issi ja Issi!

Juku juu jupatuu.
Juveliku jullis kuku.
Jussi ja Jussi!

Aino aa apataa.
Aveliku allis kaku.
Assi ja Assi!

Boris boo bopattoo.
Boveliku bollis kuku.
Bossi ja Bossi!

Emma ee epatee.
Eveliku elliskuku.
Essi ja Essi!

Feliks fee fepatee.
Feveliku fellis kuku.
Fessi ja Fessi!

Kalju kaa kapataa.
Kavelikku kallis kuku.
Kassi ja Kassi!

Linda lii lipatii.
Liveliku lillis kuku.
Lilli ja Lilli!

Maimu maa mapataa.
Maveliku mallis kuku.
Massi ja Massi!

Niina nii nipatii.
Niveliku nillis kuku.
Nissi ja Nissi!

Otto oo opattoo.
Oveliku ollis kuku.
Ossi ja Ossi!

Polka poo popattoo.
Povelikku pollis kuku.
Possi ja Possi!

Rudolf ruu rupatuu.
Ruveliku rullis kuku.
Russi ja Russi!

Salme saa sapataa.
Saveliku sallis kuku.
Sassi ja Sassi!

Talu taa tapataa.
Taveliku tallis kuku.
Tassi ja Tassi!

Õie õõ õpatõõ.
Õveliku õllis kuku.
Õssi ja Õssi!

ERA II 199, 11/6 (1–18) < Narva
– E. Männioks, Narva linna IV
algkool (1938).

KELL ÜKS – MUNA KÜPS



Kuna dialoog-lugemisi on trükistes üsna palju ilmunud, said siia raamatusse valitud vaid mõned tekstinäited. Liigi poolest on selliseid arvatud lastelaulude hulka, aga kui silmas pidada, et kui n-ö numbriloendite üks eesmärk on arvud ühest kümneni lapsele mängulisel viisil selgeks õpetada, siis võiksid need ju samuti mängude hulka kuuluda. Meelespidamist hõlbustavad järjestus, numbrite rida, küsimus-vastuse vaheldumine, aste-astmeline sisuarendus. Teisalt kasutatakse sedasama vormivõtet, mida regivärsilistes rahvalauludeski – häälikute kordust.

Kahekõnet on kasutatud paljudes vanemates kahe või enama tegelasega mängudes nii meil kui mujal. Tundub, et kõik ühte tüüpi lood on lausa ühesugused, kuid nii see siiski pole. Suuremad lapsed on kahekesi tegutsedes püüdnud meelega valida ootamatuid sõnakombinatsioone, nt “number kuus – sarved suus” jts.

Kell üks

Kell üks – muna küps,
kell kaks – karnaps,
kell kolm – kokal tütar,
kell neli – neitsil poeg,
kell viis – mis siis,
kell kuus – kutsu sööma,
kell seitse – sarved peas,
kell kaheksa – kata laud,
kell üheksa – ütle üles,
kell kümme – küsi järel.

RKM II 370, 112 (5) < Viru-
Jaagupi khk, Küti v, Võhu k
– M. Hiimäe < Leida Maasi,
snd 1924 (1984).

Kell üks – muna küps,
kell kaks – karnaks,
kell kolm – kotil sopp,
kell neli – vala õli,
kell viis – võta tuli,

kell kuus – kutsu sööma,
kell seitse – säti laud,
kell kaheksa – käi süngi,
kell üheksa – ütle mulle,
kell kümme – küllalt sai.

RKM II 336, 321 (66) < Väike-Maarja khk, Pandi-
vere k – M. Hiimäe < Alfred Võrno, 66 a (1979).

Kell üks – muna küps,
kell kaks – karnaps,
kell kolm – koori ära,
kell neli – neela nahka,
kell viis – viida aega,
kell kuus – kutsu võeraid,
kell seitse – seisa paigal,
kell kaheksa – kata lauda,
kell üheksa – hüüa sööma,
kell kümme – küll aita.

RKM II 435, 666 (2) < Viru-Nigula khk, Aarla k
< Kadrina khk, Ahila k – J. Oras < Maria Nelke
kirjapanekust < Juuli Niinemäe (1886–1967),
(1989).

Number üks

Number üks – argpüks.
Number kaks – vana paks.
Number kolm – tuhk ja tolmu.
Number neli – väike veli.
Number viis – mis siis.
Number kuus – varbad suus.
Number seitse – kas su püksid korstnas ei
suitse?

Seal on kümneni välja, aga ma ei tea enam.

RKM II 463, 315 (57) < Viru-Nigula khk, Koila k –
M. Hiimäe < Edvin Reimer, 10 a (1994).

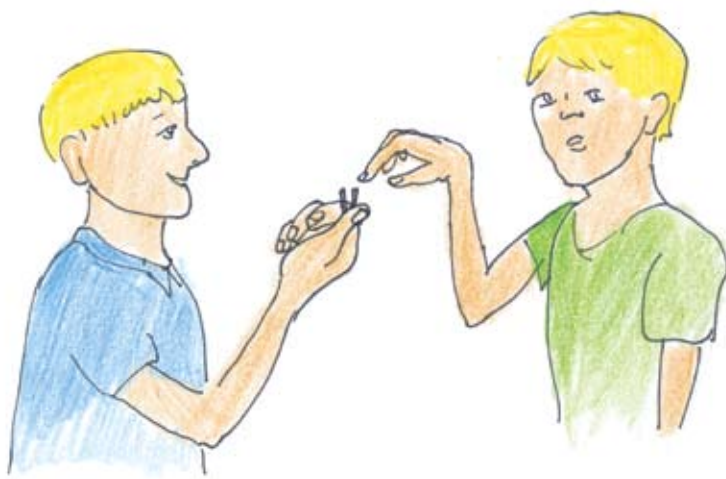
Üks on ikka üks,
kaks on kassil silma peas,
kolm on konnal kihvti suus,
neli on jalga järil all,
viis on viga vinguril seal,
kuus on kuuske kuusikus,
seitse siilu Anu seelikul,
kaheksa kõver kui kapsaraud,
üheksa pulka laisa rehal,
kümnes kisub karvu küsijalt.

A 3536 (VII) < Iisaku khk, Tudulinna v ja k –
Leida Blum, 13 a, Tudulinna 6-kl algkooli V kl
(1923).

Too vett. – Millega?
Potiga. – Potil auk põhjas.
Paika ära. – Millega?
Õlega. – Õlg pikk.
Lõika ära. – Millega?
Kääriga. – Käärid nürid.
Tee teravaks. – Millega?
Luisuga. – Luisk kuiv.
Too vett. – Millega?
Jne.

A 757 (1) < Simuna khk, Avanduse v, Avanduse
mõis < Paasvere v, Muuga mõis – Richard Erapart,
Simuna kõrgema algkooli V kl (1922).

KUIDAS LIISKU VÕETAKSE



See toiming, mida lapsed mängu alustades liisuvõtmiseks nimetavad, on oma muistse päritolu poolest väga vana ja tõsine toiming. Kõige varasemad teated liisuvõtmisest pärinevad meie maal 13. sajandi algupoolest – nimelt Liivimaa Henriku kroonikast, seega ajast enam kui 700 aastat tagasi. Tänapäeva mõistes on see ehk kõige paremini võrreldav loosivõtmisega või kulli ja kirja viskamisega: inimesele olulise otsuse määrab juhus.

Mäletan, kuidas meil lastega oli vaja otsustada, kes läheb metsast karja koju ajama. Vabatahtlikku ei olnud ja vanaema ütles siis, et “võtame liisku”. Tõi ühe kepi, toetas otsa maha, ütles: “Võta keskelt kinni ja hoia! Nüüd teine laps võtab oma käega kõrgemalt, siis jälle sina.” Nii võtsime kordamööda ja liisk langes minule, sest minu käsi sai kepi keskelt kõrgemalt kinni võtta.

Küllap mõned praegusaja vanaemad mäletavad seda vana liisuvõtmise moodust, kuid juba nende lapsepõlves otsustati väga paljude mängude algul osavõtjate jaotus “lugemise” teel. Nimetatud on neid mitmeti: liiskluge-mised, liisutussalmid, liisutused, jne. Kõige tavalisemad on need mängualguse lugemised nende mängude puhul, kus mõnd rolli eriti ei soovita, nagu on peitus või pimesikumäng. Eks siis otsustabki liisuvõtmine, mida näiteks Lüganuse ja Jõhvi khk-s nimetati hoopis sirepi löömiseks (vene k *žerebei* – liisk).

Lisaks võiks veel ära märkida ühe uue liisuvõtmise viisi. See teisest kultuurist pärit “uus”, nimelt “Ameerika kurbmäng” on tegelikult äraunustatud vana. Seltskonnas tõstavad kõik 1–10 näppu üles, nende arv loetakse kokku. Liisk langeb sellele, kellele saadud arvu järjestikku loendamisel langeb viimane number.

Lüsuukepp. Kui kariloomad soos väga kaugele läksid, või vale suuna võtsid kuhu ei tahtnud, etflähevad. Pidi keegi karjalastest soosaarelt minema nende suuna muutma. Sõis võtsid karjalapsed omavahel lüsku.

Võeti paras pihkumahtav malgas metsast ja mõõdeti sõis kelle piirk peale jääb see peab minema.



Lüsuuvõtmine.

Ants lähel.

Sedasi lüsuuvõtmist oli ka mujal kasutatud kui oli vaja kellelgi just kuhugi minna ja kui üks seltskonnast pidi see olema.

Sirepilöömine

Mängude alguses löödi sirepi, mis pidi näitama kahele mängijale, kumb kummalegi poole jääb mängima.

Võetakse pikk kepp. Üks mängijaist võtab kepi otsast peoga kinni ja teine paneb oma rusika selle peale. Nüüd läheb alumine jälle peale ja niikaua, kui kepp on peodega otsani mõõdetud. Kelle rusikas jääb viimasena peale, läheb alguses kokku lepitud poolele mängima.

ERA II 177, 147 (7) < Jõhvi khk, Kohtla v ja k – E. Mets, snd 1921 (1937).

Kes jääb “pidajaks”?

Enne mängu loetakse, kes jääb pidajaks. Viimasel ajal loositakse aga teisiti pidaja. Nimelt võtab üks mängija igale mängijale ühe puutiku või õlekõrre, kõik ühesuguse pikkusega. Paneb nad kõik oma pihku ja jätab otsad välja. Igaüks tõmbab. Kes kõige lühema saab, see peab silmad.

ERA II 87, 537 (1) < Lüganeuse khk, Püssi v, Aa as – Valter Neitsov, snd 1915 (1935).



Lugemised enne mängu

Selleks, et kindlaks määrata, kes peab teatavat mängu alustama või peitemängus lugejaks jääma, teatab üks mängijaist: “Mina luen.” Lugemise ajal seisavad mängijad ringis, samuti lugeja – nii on hõlpsam. Loetakse päripäeva, alates lugeja vasakul käel olevast mängijast.

Iga rõhutatava silbi puhul näidatakse sõrmega järgimööda igale mängijale. Rõhk langeb harilikult iga sõna esimesele silbile. Liitsõnad loetakse tavaliselt osadena. Mängija, kellele näidatakse viimase sõna ajal, on “väljas”. Nüüd loetakse jälle otsast peale, jätkates selle vasakul käel olijast, kes välja jäi. Loetakse seni, kuni jääb ainult üks mängija – see ongi uue mängu alustaja, silmade pidaja peitemängus või muu.

RKM II 61, 203/4 (1) < Iisaku khk, Lõpe k < Roostoja k – M. Proodel < Aliide Roostar, snd 1890 (1957).

Peidumäng Kiviõlis

Mängijad seisavad rivis. Üks keskel loeb igauhele ühe sõna, viimane peab silmad.

Rusikate peal sai loetud. Mängijad olid ringis, käed rusikas ja üks hakkas rusikate peale taguma. Kui viimase rusika peale sai, see sai lahti.

Lugemine oli:

Adina, sudina sitke sai,
pehme maale kulpu kai.
Hiits tiits tepe tamm.
Koska!

RKM II 186, 300 (11) < Lügänuše khk, Kiviõli l < Maidla v, Uniküla – Meeri Kaasik, snd 1907, oma mälestuse järgi (1964).

ÜKS HELE- VALGE TUVI

Liisklugemiste arv Eesti Rahvaluule Arhiivis ulatub tuhandetesse. Osa neist on arusaadava sisuga, teised mitte, justkui oleks tegu salakeelega. Ei saa öelda, et kõik need tähenduseta värsid ja sõnad oleksid teisest keeltest kuulmise järgi üle võetud, või et tegemist on rohkete kirjavigadega. Need mängualguse lugemised otsekui peavadki olema niisugused: paljudel sõnadel pole tähendust ollagi, küll aga jätkub siin rütmi ja häälikukordust, mängulist sõnaväänamist, teiskeelsete sõnade vaba tõlget, valestiütlemist, huumorit, olukorrakoomikat.

Kõige enam oleme terveid salme, nende alguse- ja lõpuosi ning üksiksõnu üle võtnud saksa ja vene keelest. Siin on tekstinäide Rakvere koolilapselt, kirja pandud 1934. aastal.

Enika penika sigari saar,
skolkostoja kalpassaa.
Trika peki pala viina
adjustajat Katariina.

Alates teisest värsist võib ära tunda, et aluseks on venekeelsed sõnad: Palju maksab vorst. Kolm kopikat pool, vastab Katariina.

Soomes elavate rootslaste kohta on Carola Ekrem (1996: 130) toonud näite vanadest liisklugemistest: “Nad olid üles ehitatud keelemängule või ei tähendanud midagi, nagu näiteks järgmine tekst: *Esiki tesiki tookon lookon siniki mati kolta kati tieder tippan tettan pettan pois.*” Ometi on vaid see viimane sõna “pois” pärit soome keelest (tähendab: ära, välja!), märgib Ekrem ja lisab: “Selliseid nonsensliisutusi esineb üle kogu maailma, neil on tihti üsna sarnane ülesehitus ja toimivad sama tüüpi efektid.” (Samas.) Meiegi liisusalmide lõpul tuleb ette sõna “poiss” (*Illen tillen tippes poiss* jt) – kust mujalt, kui soome traditsioonist. Nii Eestis kui kaugemal ongi olnud tavaks, et ühte ja sama liisutussalmi loetakse mitu korda järjest ning iga kord saab see mängija vabaks, kellele salmi lõpusõna langeb (näiteks laenud saksa keelest: *vonn > von* – välja; *looss > los* – lahti; *prii > frei* – vaba; *toot > tod* – surnud). Soome *pois* kõlab eesti keeles nagu “poiss”, sestap on eriti Lüganuse khk Tarumaa algkoolis ja Jõhvi khk Illuka algkoolis 1935. aastal olnud väga populaarseks lõpuvormeliks “Sina oled sellest süüst prii poiss”.

Euroopa rahvaste seas hästi tuntud “Üks helevalge tuvi” on Eestis kõige populaarsemate hulgas. Saksa variantides on tegelaseks oaõis või kohviuba.

Eine kleine Kaffenbohne
fuhr nach Engelland,
Engelland war zugeschlossen
und der Schlüssel abgebrochen.
Eins zwei drei,
du bist frei. (Gabrisch 1971: 151)

(Üks väike kohviuba sõitis Inglismaale. Inglismaa oli lukku pandud ja võti katki murtud. Üks, kaks, kolm, sina oled vaba.)

Virumaalt 1930. aastatel kogutud tekstide järgi oli algusvärtsiks “Üks helevalge tuvi” nimelt Kadrina, Halliste, Lügane, Viru-Nigula, Rakvere, Viru-Jaagupi ja Simuna kirjanekutes, ida pool lihtsalt “Üks valge tui” või “üks mees”, ning “oaõis” ainult Rakveres. Küsimus, nagu “Mitu seppa seda parandavad?” on tüüpiline samuti nimelt Virumaal, kuid ka Tartumaal (Vissel 1999: 182–188). Lugemise jätkudes saavad mängijad veel teistki korda põnevusega oodata, kellele liisk nüüd langeb. Liisklugemisi oma väitekirjas analüüsinud Carola Ekrem (1996: 126) kirjutab: “Igaüks mäletab kindlasti, et lugeja võib jätkata, venitada, improviseerida lugemist nii, et lahendus on täielikult tema võimuses.”

Järgnevad tekstinäited on ritta pandud tähestiku järgi ja tüüpide kaupa. Kuna arhiivitekste on tohutult, oli valiku tegemine üpris raske. Variantide erinevuse ja paljuse esiletoomiseks valisin Soomeski ülipopulaarse “Entel-tenteli” – seda tüüpi võib arhiivikogudes leida juba 19. sajandi lõpukümnenendist (Simuna khk). Traditsiooni järjepidevuse tõendiks on mõnedki 1990. aastatel arhiivi laekunud salmid. Väike-Maarjast saabus üks “Entel-tentel” koolipärimuse kogumise võistlusele veel 2007. a. Liisklugemiseks on kasutatud ja kohandatud ka mitut masti tegevusega salmikesi (“Mampsel keetis moosi”, “Vihma hakkab sadama” jt).

A, B, C, D, E,
üks kits läks üle vee,
kaasas kandis palju prahti,
sina oled mängust lahti.

RKM, KP 7, 319 (4) < Iisaku
keskkooli V kl – Veronika
Mäemets, snd 1980 (1992).

A, B, C,
mängust välja läheb see.

ERA II 70, 233 (5) < Rakvere I
– Eliise Karjus, Rakvere ühis-
gümnaasium (1934).

A, B, hakka pähe,
kui ei hakka, viskan lakka.
Kellega, millega?
Suure pika kepiga.

A 12 338 (6) < Haljala khk ja v,
Maheda k – Leida Viitman,
Haljala 6-kl algkooli V kl
(1933).

Adina sudina sutka sai,
vehverments ja kupervoi,
iits tiits tibedam kriska.

ERA II 12, 265/6 (82) <
Simuna khk, Lasinurme k,
Allikmäe t – R. Viidebaum <
Klaara Demidova, snd 1915,
Magda Ennus, u 20 a, ja Leida
Tikker, u 20 a (1928).

Ahti kahti kapitaali,
perva roodu parabaani,
siila potška nitševoo,
taara papa samovoo.

E 57627 < Kadrina khk,
Palmse v, Eru k – Salme Noor <
Frieda Noor (1926).

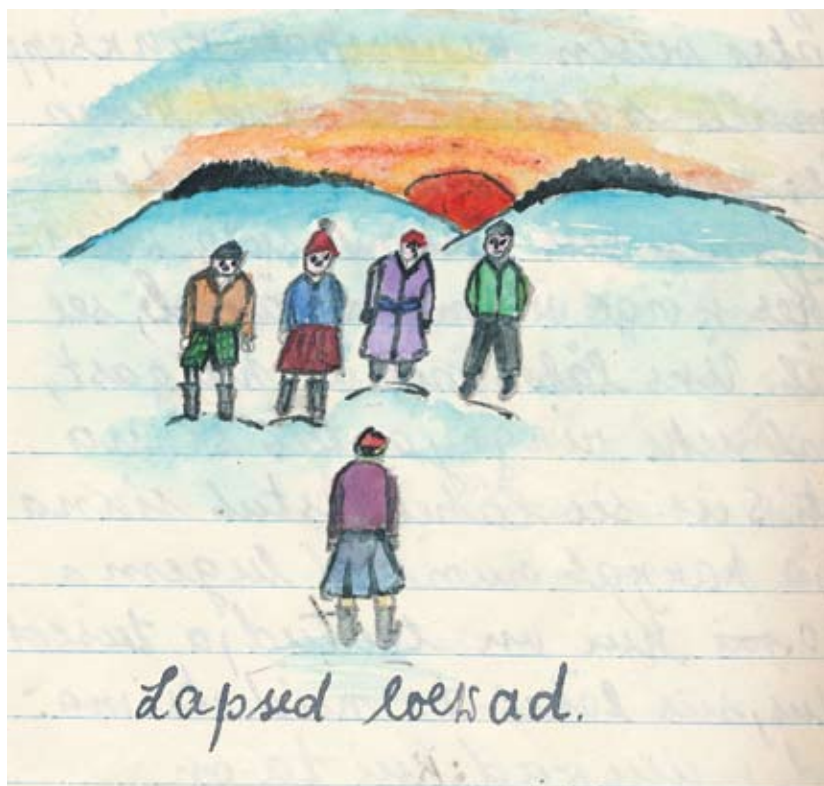
Anku dranku drilla dru
schetver vaver viver vu,
amm damm ritterstamm
vide vide habnekamm.

Olen kuulnud oma isalt.

E 59922 < Rakvere l –
H. Johansson (1927).

Atsik-patsik pahma kuuli,
eeli teeli vahtra kuuli.
Atsik-patsik patsik pomm,
perguroodu taara pomm,
silla pope nikavoo,
eeli teeli sammavoo.

ERA II 70, 382 (18) < Kadrina
khk – Hilja Lammer, Rakvere
ühisgümnaasium (1934).



Lapsed loesid.

Eesikese, teesikese,
teekari, maakari,
kultari, kaltari,
vagaduse valtari,
tippari tillari,
poiss ja karu.

ERA II 250, 638 (24) < Viru-Jaa-
gupi khk, Küti v, Võhu k – Mare
Sepp < Leena Sepp, 50 a (1939).

Eins, zwei drei,
saks siga lõi.
Mis tema sellest sai?
Ise seaks jäi!

A 2705 (2) < Haljala khk,
Vihula v, Mustoja k – Meeri
Hall, 16 a, Vihula 6-kl algkool
(1923).

Lugemine enne peitust. ERA II 88, 522 (1) < Rakvere khk, Järni k –
Elfriide Laskja, Karitsa algkooli V kl (1935).

Ein, tsvei, politsei,
trei, viir, ohvitsiir,
fünf, seks alte eks.
Siben.

A 1223 (4) < Jõhvi khk, Voka v, Konju k – Sohvie
Seestrand, Jõhvi 6-kl kooli VI kl (1922).

Eniku peniku, sigari saar
kalpas tooja, kalpas saar.
Eki, peki, paela viima,
atjustant ja Katariina.

ERA II 131, 84 (81) < Viru-Jaagupi khk, Viru-
Roela k – L. Böckler < Emma Terras, snd 1924
(1935).

Endel tendel tikatrei,
kes minu kapsad ära sõi?
Seda tegid sina.

E 85796 (9) < Rakvere l – Kaupo Valton, Rakvere
ühisgümnaasium (1934).

Entel tentel, treigla ventel,
essut tessut vankuri vessut,
suhkar küüni looss.

Kui “looss” käis, siis oli mängul ots.

ERA II 38, 329 (40) < Viru-Jaagupi khk, Roela v,
Tudu k – R. Põldmäe < Mari Sirts, 76 a (1931).

Entel tentel trikan trei
gnadenbringen medo tei,
läbi aia mulgu,
suure tee algu.

Need on peidu ja matsu mängimise sõnad.

E 84393 (1a) < Simuna khk, Venevere v ja as – Eero
Lembit Treilman, Rakvere ühisgümnaasiumi I kl
(1933).

Entel tentel trika trei,
leidsin kinda kama rei,
tuut tuut, kes on pruut
siirika viirika vibas tuut.

A 4178 (3) < Vaivara khk, Kudruküla – A. Kungas,
Narva-Jõesuu 6-kl algkool (1923).

Entel tentel trika trei,
suure ninaga politsei,
läks aga metsa,
võttis vitsa,
andis poistele vastu püksa.

A 15939 (1) < Jõhvi khk, Illuka v, Ohakvere as,
Telliskivi t – Velda Iro, Illuka algkooli III kl (1936).

Entel tentel trikatrei,
vutsi-katsi kamarei,
meil on kodus meierei.
Sealt meil ema piima tei,
ma siis hapu piima sei,
piima ämbri ümber lei.
Sina oled sellest süüst prii.

Tarvitatakse peitumängude juures.

E 84371 (1) < Viru-Nigula khk – Elmar Ruben,
Rakvere ühisgümnaasium (1933).

Piti mängu juures loetakse, kes jääb pitiks,
siis loetakse:

Entel trentel, zweitaga mentel,
lentsutiisse vangeli viissel,
sukun kühni du bist los.

ERA II 87, 36 (25) < Narva – E. Sula < Hilda
Raspel, snd 1919 (1935).

Eteli keteli keju veju
musta siidi vani ani,
tireli tipes väike poiss.

A 14587 (1) < Vaivara khk, Utria k – Aleksan-
der Tahvanen, Narva-Jõesuu 6-kl algkooli IV kl
(1923).

Hiina keiser ratsutas,
ratsut katki raksatas,
keiser maha vupsatas,
kust nüüd Hiina keisrit saab?

A 18093 (19) < Jõhvi khk, Illuka v, Torni k –
Emma Koppel, Illuka 6-kl algkooli IV kl (1924).

Härä kapten, kannan ette:
teine jalg käib teise ette.

RKM II 370, 447 (26) < Viru-Jaagupi khk, Kan-
nastiku k < Narva – T. Tammo < Maimu Lepik,
58 a (1984).

Mustlase issameie

Iisak siisak seeker maaker,
kilter kulter vagma tillen
tippen poiss.
Ööde, kaade, lööde lääde
viredo vimpsu sutter murdu.
Reino tips.

E 64610 (9) < Narva – Dagmar Pitsar (1930).

Impel pimpel piila paala,
vetru veski, sauna Juula.
Pimpel pimpel piuks.

See on ka mängu alguses. Kõik teiste laste
käest õppisin.

RKM II 336, 291 (4) < Väike-Maarja khk, Kilti
loss – M. Hiimäe < Antek Kasemaa, 7 a (1979).

Issu tissu vanker vissu suken küünis toovis
loovis kadrina sotka satka pämila põõla
võltsin võõla kupsil kuula võltsik vonn.

RKM II 297, 118/9 (11) < Rakvere l – L. Palu < Lilli
Keskküla, snd 1905 (1973).

Itin, tatin, toomi, nooni,
viradi-vimma
kreinu krips.
Koogu murdu,
Kinga küla poiss.

E 84311 (2) < Rakvere l – Lembit Truverk, Rakvere
ühisgümnaasium (1933).

Lugemised, mida loevad lapsed enne mängu
algamist, n-ö liisuvõtmiseks.

Ittis, tattis,
tagavere mattis,
koplis, lelles,
sügevere, mügevere
paabel tuts.

ERA II 131, 84 (80) < Viru-Jaagupi khk, Roela v –
L. Böckler (1936).

Juhan lulli, lääne lalli,
viskas talled taeva alla,
seapõrsa tagant järele.
Ise tema lippas linna poole,
naised-lapsed Narva poole.

RKM II 106, 445 (54) < Rakvere l – A. Liiv <
Robert Kello, snd 1920 (1932–1934).

Jõhvi tänavad on viltu,
kohtu uurijad on maja sees viltu,
Jõhvi raudteejaamas on üks maja viltu.
Viltu ja viltu.

Jõhvis kuuldud.

A 1082 (5) < Jõhvi khk ja mõis < Jõhvi raudtee
juures – Harald Aksel, Jõhvi 6-kl algkooli IV kl
(1922).

Kapten, kapten, kannan ette!
Teie naine kukkus vette,
pea ees, jalad taga,
sina oled mängust vaba!

RKM, KP 7, 374 (4) < Iisaku keskkool – E. Rebina,
snd 1980 (1992).

Peitus ja teistele mängudele.
Karl jõi tassi kohvi,
vaatas taha plunks.

E 84386 (5) < Viru-Nigula khk ja al – Endel Kööp,
Rakvere ühisgümnaasiumi I kl (1933).

Mamsel keetis moosi,
mina moosi mekkima,
mamsel lõi mind kulbiga,
mina tule tukiga.
Mamsel kukkus maha,
mina kapi taha.
Leidsin rubla raha,
ostsin saapa naha.
Kell oli kaksteist löömata,
täkud tallis söömata,
kanad kuuris joomata.
Vihma hakkas sadama,
poisid pistsid plagama.

A 7717 (1) < Väike-Maarja khk, Vao v ja k, Hõbe-
tiku t – Linda Treu, Väike-Maarja algkooli III kl
(1922).

Mina leidsin õlekõrre.
Õlekõrre andsin lehmale.
Lehm andis mulle piima.
Piima andsin pagarile.
Pagar andis mulle saia.

Saia andsin pruudile.
Pruut andis mulle kolm musu:
üks, kaks, kolm!

Aina oled sellest suurest mängust prii.
(Olen kuulnud Ratva koolimajas Mäetaguse vallas Aksel Jõemaa käest.)

A 15998 (6) < Jõhvi khk, Mäetaguse v, Ratva k < Kiikla mõis – Aksel Niilits, Ratva algkool (1922).

Oh sa tuhat seitsesada,
jooksin vastu pudrupada.

RKM II 377, 55 (33) < Viru-Jaagupi khk ja v – M. Oviir < Laste käest üles märkinud (1983).

Peeter pervõi peeretas
suure linna väravas.
Terve linn oli aisu täis,
Peetril endal püksid täis.

RKM, KP 1, 146 (5) < Narva Eesti Keskkool – D. Vavilov, snd 1982 (1992).

Rätsep, rätsep kakaduu
õmbles mulle palitu,
eest oli kitsas, takka lai,
keskelt nagu timbus sai.

RKM, KP 1, 46/7 (28) < Narva – H. Orav, snd 1983 (1992).

Sibuli sabuli sikat sai
veeber maager kuper kai.
Siits tiits tibetamm kriska.

ERA II 253, 400 (39) < Viru-Jaagupi khk, Roela v, Tudu k – Meta Kirsch < Anna Rätsep, 67 a (1932).

Simpel-pimpel piila paula,
vanaeide veski, nõia Juula,
impel pimpel pomm!

ERA II 70, 382 (17) < Kadrina khk – Hilja Lammer, Rakvere ühisgümnaasium (1934).

Täna on meil ilus ilm,
ilus ilm ja kena külm.
Sõitsin aurulaevaga,
linalaka täkuga.
Pipiiradi, papaaradi,
anisuskadi, kalarasvadi,
matskiigadi tuttu.

Olen kuulnud oma vana karjase käest, kes
elab Pärispeal rannas. Enam ma temast ei
tea, aga see oli üks karjane.

A 17490 (3) < Haljala khk, Aaspere v, Rõmeda, Andrekse t – Helmi Lassur, Liigusti 6-kl algkool (1924).

Vanamees, vanamees
kuuskümmend kuus,
poolteist hammast oli tal suus.
Kartis hiirt ja kartis rotti,
kartis nurgas jahukotti.

RKM, KP 2, 641 (2) < Narva Eesti Keskkool – H. Illipe (1992).

Vihma hakkab sadama,
lapsed tuppa magama,
voodi alla pugema,
raamat kätte, lugema.

A 1185 (2) < Jõhvi khk, Jõhvi raudteejaam – Alma Paju, Jõhvi 6-kl algkool (1922).

Ükki, kakki, kommi, nommi,
vanamees läks üle pommi,
pommist käis üks kõva pauk,
vanamees vaatas: püksis auk.

EFA, KP 54, 159 (6) Kohtla-Järve l – Taavi Kalv,
Kohtla-Järve Ühisgümnaasiumi IV kl (2007).

Üks mees läks linna,
tema vankri ratas läks katki.
Ütle, mitu pulka senna vaja on?
– Kolm.

Üks, kaks, kolm. Sina oled sellest süüst prii.
Mina kuulsin selle Narvas, kui olin nelja-
aastane.

A 1112 (2) < Jõhvi khk ja v, Tammiku k < Edise k
– Olga Kriit, Jõhvi 6-kl algkooli IV kl (1922).

Üks mees läks linna,
tema vankri ratas läks katki.
Ütle, mitu pulka sinna vaja on.
Kui sa ei ütle,
jääd sa siia,
kuni jälle lahti saad
ja koju läed,
nii et püksid katki lähevad
kartsumdi.

A 1192 (3) < Jõhvi khk, Järve v, Valaste k < Voka
mõis – Leida Puss, Jõhvi 6-kl algkool (1922).

Üks punase ninaga kardavoi
ütles mulle: “Idi damoi!”
Mina ei mõistnud vene keelt,
läksin ikka oma teed.

ERA II 87, 730 (1) < Haljala khk, Vihula v,
Kavastu k – Otto A. Vebermann, snd 1915,
Rakvere ühisgümnaasium (1935).

Üks uss istus tornis,
seda nägi väike Juss.
Mis värvi oli uss,
seda ütled sina.

See, kellele näidati viimase sõna juures,
nimetab mõne värvi, mida on ka tema enda
riietel. Edasi loetakse:
Kas sul seda värvi on?

Kui sellel, kellele näidati, on küljes nime-
tatud värvi, on ta “lahti” ja lugemist alusta-
takse uuesti, nüüd juba ilma temata.

RKM II 61, 223/4 (13; 2) < Iisaku khk, Lõpe k –
M. Proodel < õdedelt, Kaja ja Anu, Iisaku 7-kl
kool (1957).

Üks valge tui
lendas üle Inglismaa.
Inglismaa oli lukku pandud,
luku võti katki murtud,
vorstid aidast ära viidud.
Kes seda tegi, öelgu: jah.
Üks, kaks, kolm,
sina oled prii.

E 57001 (44) < Iisaku khk, Tudulinna v ja k –
Marta Blum (1926).

Üks vanamees kooris keppi,
viskas nurka põmm!

Kelle peale sõna “põmm” tuleb, see jääb
tudiks või silmade pidajaks, nii kuidas mäng
nõuab.

E 84363/4 (2) < Viru-Nigula khk, Pada v, Kabala k
– Villi Liima (1933).

Üks õun veeres mööda maad.
Kes selle õuna kätte saab,
see on kuninga tütar.
(Narvast olen kuulnud.)

A 17875 (1) < Narva – Agnes Bodenburi, 14 a,
Narva I Eesti algkool (1924).

Enne mängu loetakse, kes peab esimeseks
midagi tegema. Neid sõnu on palju, näiteks:
ütin, katin, toomin, noomin, viradi-vimma,
koogu murdu, kreinu krips, kinga-küla
poiss.

ERA II 70, 319/20 (2a) < Viru-Nigula khk – Ulrich
Kallip, Rakvere ühisgümnaasium (1934).

TAIBU- MÄNGUD

Paljudes mänguväljaannetes tuleb ette mängude liigitamist nende otstarbe järgi. Näiteks leidub maailma rahvaste ja hõimude mängutraditsiooni tutvustavas raamatus “Tuhat mängu” alajaotus nimetusega “Mängud valmisoleku, tähelepanu ja mälu harjutamiseks”. (Zapletal 1984: 270) Kirjelduste juures on märksõnad: tähelepanu, kiirus, osavus, mälu. Enam-vähem samadel alustel sai ritta pandud ka käesoleva raamatu kirev taibumängude valik, kuigi üheselt mõistetava lühikese pealkirja leidmine hästi ei õnnestunud.

Kiiret taipu ja head tähelepanuvõimet nõudvaid mängu on meil üsna palju ning nad kuuluvad meie laste- ja noortemängude raudvara hulka. Üksainus vale liigutus või vale vastus, unustamishetk, reegli rikkumine, teistest mahajäämine – ja tulemus on käes: kas oled mängust väljas, annad pandi, pead uueks mängujuhiks hakkama või jääd lihtsalt viimaseks.

Taibumängud on hea näide rahvapärimuse muutlikkuse kohta, ent ometi jääb põhikuju samaks, nagu pärimuse uurijad seda rahva-

luule ühte põhiomadust paljukordselt esile toonud on. Mängude muutumisest kirjutab Katalin Lázár: “Teisendite ülesandeks on ka teha mängutingimused kõigile osalejatele vastuvõetavaks. Kui rühma liikmed ei suuda mängureegleid täita, võivad nad neid muuta ja mängida sobivamate reeglitega. Muudetud reeglistikuga variandid võivad olla üksnes ajutised, kuid võivad muutuda ka üldkehtivateks.” (Lázár 2004: 208)

“Tipimängust” on siin esitatud kolm varianti: üks Rakvere, teine Väike-Maarja ning kolmas Viru-Jaagupi kihelkonnast. Tipiks nimetatakse eset, mille mängujuht kellelegi vargsi pihku pistab – see tegevus ongi tipimine. Aga mängu vanemates variantides on järele aimatud põllumeeste tava hamba all rukkiterade kõvadust proovida, et selgust saada, kas rukis on küps.

“Rikkis telefonilgi” on olnud eelkäija neist aegadest, mil telefone veel ei kasutatud. Siis oli mängu nimeks “Külanaiste tühi jutt”.

“Laeva täitmist” saab kahekesi küll mängida, kuid “Vanaisa vanad püksid” sobib paremini siis, kui mängijaid on kümmekond. Mitme mängu reeglites kehtib teatud sõnade kasutamise keeld, neist tuletatakse mängu nimigi (“Must, valge, ja, ei”). Et sõnakeeluga laused tulevad üpris naljakad, siis on välja mõeldud naermiskeeld, sest seda reeglit pole kuigi kerge täita. Üsna paljudes mängudes leidub elemente sõnamängudest: tuleb öelda mingi kindla algustähga sõna, loendada arve, vastata küsimustele, jne.

Taibumängude seas on tänapäevalgi kasutatavaid, 2007. a koolipärimuse kogumise võistluse raames Kohtla-Järve, Iisaku ja Väike-Maarja kooliõpilaste saadetutest nt “Laeva täitmine”, “Rikkis telefon”, “Vanaisa vanad püksid”. Kuid leidub ka juba unustusse jäänuid: vana jõulumäng “Liig või paar?”, “Olen sinuga vihane”, “Helsingisse sõit”, “Mütsimäng” jts.

Lind lendab

Mängijad istuvad, käed põlvedel. Mängujuht nimetab loomi, linde ja asju ja lisab iga kord: lendab. Näiteks: lind lendab, lehm lendab, ahi lendab. Ja mängijad peavad vastavalt sellele tõstma käsi põlvedelt. Kui asi tõesti lendab, tuleb käed üles tõsta. Juht ütleb sõnad väga kiiresti ja seepärast tuleb eksimusi sageli. See peab andma pandi.

ERA II 258, 261 (254) < Väike-Maarja khk ja al – Marsell Ross, snd 1923, oma tähelepanekute järgi ümbruskonnast (1939).

Luukere

Luukere on niisugune mäng, et kõik on ringis. Kõnnid ringi ja jutustad. Kui ütled “luukere”, siis peavad kõik ringist välja hüppama. Kes viimaseks jääb, on luukere.

RKM II 463, 183 (7) < Viru-Nigula khk, Kunda l – M. Hiiemäe < Jürmo Jurtom, 8 a (1994).

Kuningamäng

Hoiti kätest kinni, kuningas oli ringi sees. Lausuti:

Kui meil käisid sõelalaevad,
sõelalaevad, nõelalaevad,
vanapoiste puised laevad.

Nüüd lasti kätest lahti ja kükitati maha. Kes esimesena kükitas, jäi kuningaks.

ERA II 88, 112 (2) < Viru-Nigula khk, Sõmeru v, Sämi k – Robert Rosenberg, Tartu Pedagoogiumi VI kl < Toomas Õunapuu, 68 a (1935).

Ants, puhu tuli ära!

Mängijaid vähemalt kaks.

Mängujuht kordab lauset: “Ants, puhu tuli ära!” Teised peavad kordama temaga kaasa. Mängujuht võib sõnu venitada, äkki hästi ruttu öelda või pausi teha. Kaasamängijad püüavad hoida kogu aeg sama tempot. Eksija annab pandi.

Mängivad nii lapsed kui vanad, enamasti talveõhtutel toas, kui peetakse videvikku. Talvel pärast õuetoi-metusi toas kohe tuld üles ei võeta. Istutakse pimedas tööta ja vesteldakse, öeldes enne: “Hakkame videvikku pidama.”

RKM II 61, 113/4 (5) < Iisaku khk, Lõpe k – M. Proodel < emalt, snd 1911 (1956).

Kala mängimine (jõe ääres)

Võeti üks suur lina (mit-mest linast kokku köide-tud) ja igaüks hoidis sellest kinni, millega moodustati ring. Üks oli ringi sees ning lausus käega ringile näidates: “Siin on üks järv ja järve sees on kala (ise oli

kala). Kala ütleb: “Pidage kinni!” siis nemad lasevad lahti. Kui kala ütleb: “Laske lahti!” siis nemad pidasid kinni.

Kes sel juhul lahti laskis, jäi kalaks järve ja nii kordus mäng.

ERA II 88, 85 (11) < Kadrina khk, Undla v, Sootaguse k, Vabini t < Robert Rosenberg, snd 1914. Tartu Pedagoogiumi VI kl (1935).

Kiisapüüdmine

Võeti põll, hoiti neljast nurgast kinni. Räägiti: “Püüan kiisku ööd ja päevad – ei saa kiisapojakest!” Kui hüüti: “Pidage kinni!” pidi lahti laskma. Kes ei lasknud, andis pandi. Kui aga hüüti: “Laske lahti!” tuli kinni hoida. Kes lahti laskis, andis pandi.

ERA II 88, 457 (25) < Rakvere khk ja v, Karitsa as, Jupri t – M. Pöder, Karitsa algkooli juhataja < Amalie ja Karl Tamm, mõlemad snd 1883 (1935).



Kiisamäng kepest kinnihoidmisega. Visandi järgi: ERA II 88, 531 (7) < Rakvere khk, Järni k, Jaanirahva t – Elfriide Laskja, snd 1921, Karitsa algkooli V kl (1939).

Tipimäng

Istusime pingi peal ja hoidsime oma paarimeest kinni. Üks siis tippis: ükskõik mis asi oli, pandi pihu sisse: “Tipin-tipin, mitte ära näita!” Siis hüüdis: “Kelle käes tipi on, see tõusku püsti!”

Paariline siis pidi kõvasti kinni hoidma, et ei saa püsti tõusta. Kui püsti saadi, siis see tippija sai istuma ja see, kes laskis paarilise püsti tõusta, läks tippima.

RKM II 262, 354 (12) < Rakvere khk, Kaarli v, Kohala k, Väljaotsa t – L. Briedis < Gretine Mäe, 65 a (1969).

Tipi-tipi (Hammusta rukist)

Mängust võivad osa võtta kõik nooremad inimesed. Nad istuvad paaris. Kellelgi on käes raha ja ta peab panema raha kellegi pihku paarilise teadmata. Kõik seisavad käed ees ja ootavad. Kui rahaandja käsi on igauhe pihust läbi käinud, hüüab andja: “Hammustage rukist!” Igaüks hoiab nüüd oma paarimeest kinni. Kui aga see, kelle käes raha on, saab püsti tõusta, hakkab ta rahapanijaks ja endine istub tema asemele.

ERA II 104, 204 (1) < Väike-Maarja khk, Vao v, Võnusvere k, Liiva t – Hermann Saage, Avispea algkooli V kl < Elisabeth Saage, snd 1892 (1935).

Kas rukis küps?

Noh, see mäng on niimoodi. Istuvad kõik ringis või ravis, tavaliselt poiss ja tüdruk paaris. Ja üks keskel paneb – kõik hoiavad oma peod – paneb paberi, kivi vms kellelegi pihku. Hüüab: “Rukis küps!” siis see, kellel on peos, püüab ära joosta, ja kui teine ei saa teda kinni hoitud (paariline), läheb ta ise keskele.

RKM II 371, 323 (7) < Viru-Jaagupi khk, Lähtse k < Voore k – K. Kleimann < Hilda Lauri, snd 1924 (1984).

Käärimäng

Lapsi võib olla ükskõik kui palju. Istuvad kõik ringis, üks seisab keskel.

Käärid käivad ühe käest teise. Istuja annab käärid teise kätte, et keskel püsti-seisja ei näe ja küsib püsti-seisja käest järgmiste sõnadega: “Kas otse või risti?” See ei tähenda mitte üldse kääride kohta, vaid selle kohta, kuidas kellelgi istumise ajal jalad on. Kui jalad on teineteise peal ristakuti, see tähendab, et on “risti”. Aga kui püstiseisja ütleb, et “otse”, siis on valesti öeldud ja ta jääb keskele edasi seisma.

ERA II 87, 459 (15) < Lügane khk, Püssi v, Kestla-Ahu – Mihkel Tapner, snd 1922 (1935).

Kuumaalijad

Maalin, maalin kuu, nina, silmad, suu. Mängijad seisavad ringi. Käest kätte käib kepp, millega iga mängija maalib kuu ja sealjuures ütleb: Maalin, maalin kuu, nina, silmad suu.



Maalin, maalin kuu.
Visandi järgi: ERA II 88, 267 (38)
< Rakvere l – Meta Tamvelius,
snd 1919, Rakvere keskkooli
III kl (1935).

Külanaiste tühi jutt

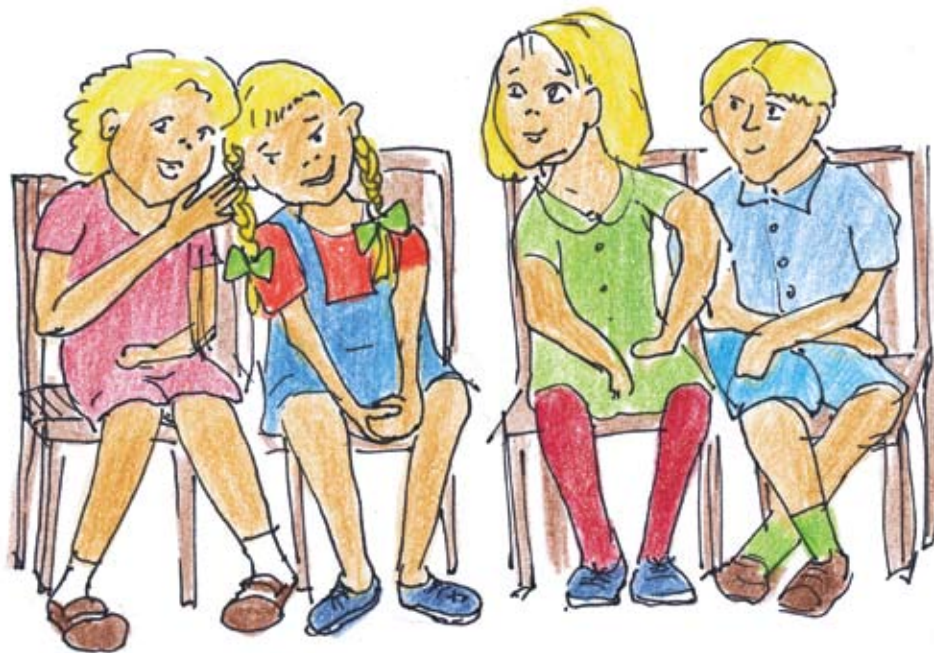
Mängijad istuvad ringis või reas. Üks ütleb esimesele mingisuguse lause vaevaltkuuldavalt, aga teist korda ütelda ei tohi. Teine ütleb kolmandale vaevaltkuuldavalt, mis ta kuulis. See ütleb jälle edasi, niikaua kui rida ots. Viimaselt küsib see, kes esimese lause ütles: “Mis sa kuulsid?” See vastab, mis ta kuulis: “Vat, kus on külanaiste tühi jutt, ma ütlesin “laps kirjutab”!”

Lauset võib võtta igaüks omal soovil. Küsija astub ritta ja eest tema järgmine astub asemele ja mäng jätkub edasi.

ERA II 88, 656/7 (2) < Simuna khk, Paasvere v, Aru k, Leenmani t – Melanje Arak, snd 1922, Laekvere algkooli V kl (1935).

Enne kepi edasiandmist peab ta veel paremasse kätte panema ja kes seda ei tee, see maalis kuud valesti. Ja seda mängitakse senikaua, kui kõik selle viguri on kätte saanud, kuidas tuleb kuud maalida, sest mängu alguses ei öelda, et kepp tuleb enne äraandmist paremasse kätte võtta.

ERA II 87, 296/7 (15) < Väike-Maarja khk, Porkuni v, Kadila k, Lallu t – Hella Ots, snd 1915, Jõhvi ühisgümnaasiumi IV kl (1935).



N6.

Taaldri mäng.

"Armas laps, kas sa oled pime,
et sa ei näe, kust taalder on.

Taalder siin, taalder sääl,
taalder on minu pihu pääl.



Seal annavad raha ühest pihust teise.
ja kes all, tahib raha. Kui näeb, siis ütleb: siin!
läheb ta selle asemele, kelle pihus oli
raha.



Taalrimängu viis. ERA II 88, 675 (20) < Simuna khk, Paasvere v, Paasvere Aru k, Leenmani t – Melanje Arak, snd 1922, Laekvere algkooli V kl < Leena Abner, snd 1872 (1935).

Telefon

Mängijad istuvad reas. Esimene mängijate seast ütleb ühe sõna tasakesi edasi. Teine ütleb selle edasi, mida kuulis. Kel-lele viimane ütles, see ütleb jälle edasi. Nii kestab see kuni lõpuni. Kes vahepeält segamine ajab, see läheb viimaseks. Kui see sõna, mille esimene ütles, öeldakse õigesti, siis läheb esimene viimaseks.

ERA II 87, 348/9 (16) < Lügänu khk, Püssi v, Varja k – Helga Teet-laus, Püssi algkooli V kl (1935).

Korv ümber

Mängijad kas seisavad või istuvad. Kui seisavad, siis on iga seisja ümber tõmmatud ring. Üks on ringi keskel ja seletab teistele: “Korvitäis ilusaid õunu (kartuleid) oli ja siis tuli koer ja ajas korvi küllakile. Korv kukub, kukub, läheb ümber, läheb ümber!” Kui ta aga hüüab: “Läks ümber!” või “Korv läks ümber!” siis peab iga mängija muutma oma asukohta. Jutus-taja püüab omale saada ka uut kohta. Kui ta aga ei saa, jääb uuesti jutustama. Kui aga jääb keegi teine kohata, hakkab see jutustama.

◆ Taalrimäng.
ERA II 88, 529 (6) < Rakvere khk, Järni k, Jaanirahva t – Elfriide Laskja, snd 1921, Karitsa algkooli V kl (1935).

ERA II 258, 278 (281) < Väike-Maarja khk ja al – Marsell Ross, snd 1921 < oma tähelepanekute järgi ümbruskonnast (1939).

Mina täidan laeva

Mängijad istuvad reas ehk ringis, üks nendest ringi keskel. See määrab kindlaks, missuguse tähega sõnad algavad, millega iga mängija laeva täidab. Reast esimene mängija ütleb alguseks: "Mina täidan laeva." Ringi keskel olev isik vastab: "Millega?"

Ütleme, et esimeseks täheks on valitud "s", siis ütleb mängija sõna, mis algab s-ga, näiteks: täidan laeva soolaga, suhkruga, sinepiga, saiaga jne. Iga mängija ütleb korradamööda ainult ühe sõna korraga. Kui teine mängija juba varem ütleb näiteks "suhkruga", siis seda sõna enam korrata ei tohi.

Kui selle algtähega enam lauseid ei leidu, määratakse kindlaks uus, milleks sobib iga täht.

ERA II 177, 42 (21) < Jõhvi khk, Kohtla v ja k – E. Mets < Olga Kruusik, snd 1904 (1937).

Laeva täitmine

Lapsed istuvad ringis. Ühel neist on pall. Võetakse ühe tähega algavad sõnad. Kelle käes pall on, see viskab palli ühele mängijaist ja ütleb: "Ma täidan laeva." Viskajal peab olema selle algustähega sõna valmis, milline on mängu võetud. Kellele visati, see küsib: "Millega?" või: "Kellega?" Kui küsitakse "kellega", peab vastama elusolevust tähendava sõnaga, kui "millega", peab vastama elutaolevust tähendava sõnaga, ja mõlemad mängu alguses võetud algustähega.

Kui ei vasta midagi, peab mängija andma ühe asja panti. Mängu lõpul tuleb pantide

lunastamine: üks mängija paneb silmad kinni ja teine paneb asja pea peale ja küsib: "Mida see pant peab tegema?" Kinnisilmi vastaja ütleb, mida teha tuleb ja pandi omanik peab seda pandi lunastuseks tegema.

ERA II 88, 417 (1) < Rakvere l – Leon Ney, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Loomaaed

Mängijaile antakse mitmesuguste loomade nimed, mida igaüks meeles peab pidama ning, kui tarvis, selle looma häält tegema. Kui nüüd keskel olija hüüab mõne looma nime, peab nimetatu selle looma moodi häälitsema. Kui see ei sünni küllalt kiiresti, annab pikaldane mängija pandi ja läheb keskele.

ERA II 104, 124/5 (24) < Simuna khk, Venevere v, Möisaküla – Paul Kaasan, snd 1923 (1935).

Numbrimäng

Numbrimängus pandi paari poiss ja tüdruk. Istuti ümber seinääre, üks oli üksik kesk pörandat. Üksik pani paaridele numbrid 5–10, 15–20 jne. Kõigile, kes eksis, sellelt võeti pant.

Üksik hakkas kutsuma, kutsus, kes talle meeldis, selle numbri. Siis, kes üksikuks jäi hüüdis jälle ühe numbri. Nii kordus mäng. Ühte numbrit hüüti alati, teine pidi paigal istuma. Siis tehti numbritega vahetust. Siis sai nalja, kui noormees petetud sai: neiu asemel oli noormees, samuti noormehe asemel neiu.

Kes unustasid numbrid või viguri pärast ei tahtnud minna, sellelt võeti pant. Pandiks oli ükskõik, mis asi: pliiats, nuga, kamm või taskurätt. Mängu lõpul algas pandilunastamine. Seltskond otsustas, mis selle pandi omanik peab tegema. Kui oli tüdruku ese, siis otsustasid poisid, kui oli poisi ese, otsustasid tüdrukud.

RKM II 146, 191/3 (5–6) < Lügänuše khk, Kiviõli I < Erra v, Kaunurme k – M. Kaasik < Gustav Kalasto, snd 1894 (1962).

Liig või paar

Mänguvahendeiks pähklid, kompvekid jne. Mõlemad mängijad toovad oma pähkli-, kompveki- või muud tagavarad välja. Üks mängijaist võtab peoga teise mängija pähkleid, kompvekke või muud. Mängija, kellelt võetud, küsib: “Liig või paar?” Teine mängija, kes võtnud, peab nüüd vastama, kas “paar” või “liig”. Kui ta on ühe neist öelnud, loevad nad üheskoos, palju pähklaid on peos. On ta õieti öelnud, näiteks ütles ta: “Paar”, ja lugedes ongi peos paarisarv pähkleid, saab ta need endale. Ütles aga valesti, peab ta teiselt võetud pähklid tagasi andma ja omalt poolt sama palju pähkleid juurde maksma. Selle järel võtab teine ja mäng läheb edasi.

ERA II 88, 158/9 (34) < Rakvere I – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

“Ei” ja “ja” võib vastata

Keegi mängijaist läheb teise ruumi. Sel ajal võetakse ühe asja nimi. Siis kutsutakse ta tagasi. Tema küsimuste peale vastatakse ja või ei-ga. Näiteks küsib äraolija: “On see asi väike?” Võib vastata ainult ei või ja-ga, nii kuidas see on, kas suur või väike jne. Kelle käest ta selle asja nime kätte saab, see läheb järgmine kord teise ruumi.

ERA II 87, 354/5 (26) < Lügänuše khk, Püssi v, Varja k – Helge Teetlaus, Püssi algkool < abiks ema ja tädi (1935).

Tuhat rubla kingin sul

“Tuhat rubla kingin sul, “ei” ja “jaa” ma keelan sul!” Siis küsib kinkija: “Mis sa ostsid selle rahaga?” Ükskõik, mis see siis ütleb. Küsib: “Mitu korda ostsid?” siis ei tohi öelda “ei” ega “jaa”. Kes siis “ei” või “jaa” ütleb, see annab pandi.

ERA II 88, 532 (2) < Rakvere khk, Järni k, Jaani-rahva t – Elfriide Laskja, snd 1921, Karitsa algkooli V kl < emalt, Iida Laskja (1935).

Olen sinuga vihane

Mängiti enamasti toas, peaaesjalikult nooremate inimeste poolt. Mängijate arv pole piiratud.

Algab sellega, et keegi mängijaist viskab ühele mänguosalisele kokkukeeratud taskurätiku sõnadega: “Mina olen sinuga vihane.”

Rätiku saaja küsib: “Miks?”

Viskaja võib vastata, mida soovib, näiteks: “Sellepärast, et sa nii kurb (rõõmus, tusane

jne) oled”; “Sellepärast, et sa pea käele toetatad” jm.

Vastaja võib kasutada rätiku saaja mõnd omadust, poosi, näoilmet jm, kuid võib põhjuse ka vabalt nimetada. Rätiku saaja viskab selle jälle kellelegi edasi, öeldes: “Olen sinuga vihane.”

Uus saaja küsib: “Miks?”

Viskaja peab nimetama põhjuse, jne. Kui kellelgi põhjust valmis pole mõeldud või meelde ei tule, annab, kui on loetud: 1, 2, 3, peale lugemist pandi.

ERA II 87, 736 (18) < Haljala khk, Vihula v, Kavastu k, Mäe t – Otto Vebermann < emalt, Olga Vebermann, 55 a (1935).

Laste mäng

Lapsed istuvad kõik reas (parem, kui ümber ringi). Võetakse taskurätt, visatakse teisele sülle ja öeldakse: “Ma olen su peale vihane.”

Küsitakse, mispärast.

Viskaja ütleb: “Sellepärast, et sa oled ilus”; või et “sul on suur suu” jne. Võib kõiksugu naljasõnu öelda, mida naljakam sõna, seda rohkem naeru. See mäng on lõbus, naerda saab palju, sest igaüks ütleb nalja.

Küsija on rätiku saaja, vastaja on rätiku viskaja.

RKM II 296, 633 (726) < Rakvere l – E. Tuisk < Tiit Alte, snd 1962 (1973).

Proua kinkis sada rubla

Seda mängu mängiti minu lapsepõlves Narva-Jõesuus (1914–1918. a) ja ümbruskonnas. Mulle õpetas selle mängu üks minust vanem tüdruk. Kellelt tema õppis, seda ma ei tea. Koolis seda mängu ei mängitud, väljaspool kooli oli ta meil aga üks eelistatumaid mänge.

Korraga sai mängust osa võtta kaks last: küsija ja vastaja. Kui vastaja mängust välja langes, võis tema kohale asuda uus vastaja või nad vahetasid omavahel kohad. Kui küsija vastajat võita ei suutnud, vahetati ka osad.

Mängu käik (näide).

Küsija: “Proua kinkis sada rubla, mis sa ostad sellega? Musta ega valget ei tohi osta, “ei” ega “ja” ei tohi kosta.”

Vastaja: “Ostan kleidiriide.”

Küsija: “Kas valge?”

Vastaja: “Ostan sinise.”

Kui vastaja ütleks: “Ei, ostan sinise”, langeks ta mängust välja.

Mängiti, kuni mängijad tüdinesid.

RKM II 297, 23/4 (26) < Rakvere l < Vaivara khk, Narva-Jõesuu as – L. Palu < Salme Sarapuu, snd 1904 (1973).

Köögiriistad

Mängijad istuvad ringis. Üks mängijaist paneb istujaile tasakesi köögiriistade nimed. Võivad olla ka muud esemed. Siis hakkab ta küsima, näiteks: “Kas täna on ilus ilm?” Küsitav ei tohi muud vastata, kui seda, mis

talle nimeks pandi. Kui ta muud vastab või naerab, annab pandi.

Pante lunastatakse siis, kui keegi mängureeglite vastaselt teeb, näiteks naerab või ütleb midagi muud, mis mängus keelatud. Mängijaist keegi käsib tuua teist, kellel pant oli, metsast hagu. Teine peab tooma selle asemel õlekõrre. Võib olla ka igasuguseid teisi ülesandeid.

ERA II 87, 339/40 (4–5) < Lüganuse khk, Püssi v, Varja k – Helge Teetlaus, Püssi algkooli V kl < abiks ema Amanda Teetlaus ja tädi Marie Normak (1955).

Mis pildi all ja pääl

Mängijad seisavad või istuvad paaride kaupa. Paremale poole ütleb iga mängija enda kõrval istujale, mis pildi pääl (loomad, inimesed või asjad), pahemale poole, mis pildi alla kirjutatud on.

Kui igal mängijal on need kaks teada, hakkab üksikuks jäänu või mängu korraldaja küsima, mis pildi all, mis pildi pääl. Sääljuures võib küsija panna ette ka igasuguseid küsimusi ja usutleda mängijat, kas see pole vahest omast pääst luisanud. Kui aga mängija sääljuures naerma hakkab, ei saa ta ilma panti andmata. Ei tohi ka ütelda “ei” ehk “ja”. Võib ainult ütelda seda, mis seisab pildi pääl ja mida kirjutatud pildi alla. Nii käsib see, keda küsijaks määratud, kõiki kordamööda.

Samuti mängitakse ka kinkimist, üteldakse ainult selle asemele, mis pildi pääl

ja pildi all on, mingisugune kingitus, mida keegi kinkida tahab, ja teine ütleb, mis sellega teha tuleb. Edasi läheb samuti nagu eelmisel.

Saab mängida ka lunastamismänguna: kes on õigesti toiminud, saab pandi kätte, kes aga pole, lunastagu uuesti.

ERA II 88, 704/5 (3) < Simuna khk, Paasvere v, Rahkla k, Kolkaru t – Heljo Senkel, snd 1921 < emalt ja õelt (1935).

Vanaisa vanad püksid

Üks naerukeeluga mäng mängiti sarnaselt:

Mängujuht ütles enne igale mängijale ühe lause, näiteks “Vanaisa vanad püksid”, “Naabritädi tuli eile meile”, “Konnad krookusvad õues”. Siis hakkas mängujuht esitama igasuguseid küsimusi, kuid see, keda küsitleti, pidi vastama ainult selle lausega, mida mängujuht temale alguses ütles. Naerma ei tohtinud hakata. Kui keegi naerma hakkas, sai mängujuht vabaks ja see naerja läks asemele mängu juhtima.

RKM II 415, 276/7 (10) < Viru-Nigula khk, Kutsala k < Mahu rand, Männikküla – E. Rajari < Helmi Heino, Viru-Nigula kodu-uurimisringist “Kodupaik” (1989).

Räägin uudist

Nõmmise kooli tütarlastel oli ka üks rääkimis- ja naermiskeeldudega mäng. Seda mängu võis ka kahekesi mängida, enamasti aga mängiti väiksemates gruppides. Mängujuht istus näoga teiste poole, et kõikide nägusid hästi jälgida. Siis hakkas mängujuht

jutustama: “Räägin teile uudist, imestate (ehmatate) end juudist. Aga teie ei tohi “ei” ega “ja” ütelda, musta ega valget (sinist ega punast) mainida, “soe” ega “külm” lausuda, nutta ega naerda ka ei tohi! Kes seda teeb, on kõiges süüdi!”

[--] Seejärel hakkas mängujuht vigurküsimusi esitama, kaasmängijailt tabusõnu välja meelitama või vigureid tehes naerma ajama. Oli meil üks selline vallatu tüdruk, kes meid pidevalt naerutas. Naeris ise meeleldi kaasa.

RKM II 415, 200/1 < Viru-Jaagupi khk, Viru-Kabala k – Ella Rajari (1988).

Riimimäng

Kõik, kes mängida tahavad, istuvad ringis. Iga mängija valib endale ühe nime, mida ta teistele enne ei ütle, kui mäng algab.

Mäng hakkab pääle.

“Ma olen Mihkel Merimees.”

Teine vastab: “Ja ujun selge vee sees.” Siis see pöörab teise poole: “Ma olen Liisa Õunapuu.”

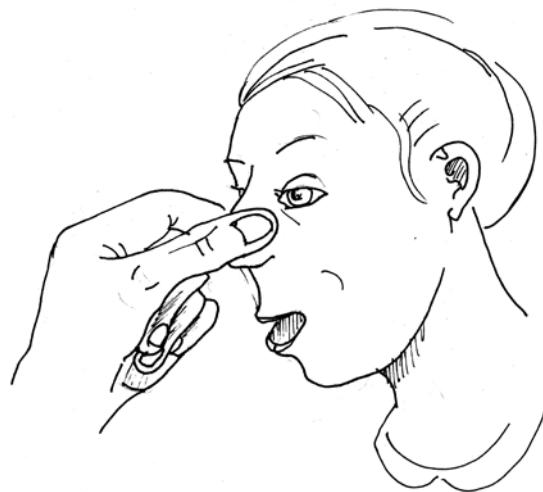
Teine peab kohe vastama: “Mis kasvab nii- kui lehepuu.”

Kes kaua mõtleb, see annab pandi.

ERA II 87, 424/5 (2) < Lügänuuse khk, Püssi v, Kalmestri k – Endla Nurk, Püssi algkooli V kl (1935).

Kes armas?

Oli sellal ka lastel üks armastatud mäng. Iseäranis agarad olid seda tegema tüdrukud. Võeti nina kahe sõrme vahele ja küsiti siis: “Kes armas?”



Vastused olid mitmesugused, nagu: “Isa, ema, teistre pere tema; kerkukell ja raudlabidas.” Kui küsija juhtus olema just teistre pere tema, siis oli asi hää, ja nina lasti ilma näpistamata lahti. Enamasti aga püüti anda kõveraid vastuseid, nagu: “Prussakaga (rosina-)sai, kirp ja täi”; “Papi joru, orelitoru, sina puhusid lõõtsa”; “Kupumari, seakari”; “Vana Ann, kohvikann, rasvapann, sina lakkusid rasvast panni.” Siis võisid kindel olla, et näpistati õige kõvasti nina ja kui veel see oli aeglane või pika mõtlemisega – enda kaitseks midagi ette võtta –, siis oli päris vesi silmas kohe. [--]

Tähtis oli just riimis vastamine ja ruttu, siis võisid kindel olla, et pääsesid näpitsa vahelt kergesti. Olid aga saamatu ja pika

mõtlemisega, siis just säärastega püütigi tempe teha.

RKM II 297, 446/7 (3) < Iisaku khk, Väike-Pungerja k – Oskar Surva, snd 1902, oma mälestuste järgi (1973).

Nüüd lähme Eruusalemma

Mängust võib osa võtta määramata arv inimesi. Mäng algab järgmiselt.

Istutakse maas, pinkidel või üks ta puha, kus ja kuidas, aga nii, et mängija saab kohal ringi keerata. Kõigile pannakse nimed. Keegi, kel nime ei ole, see istub teiste keskel ja räägib teistele midagi juttu, aga niisugust, milles on neid nimesid, mida ta on ise teistele pannud. Näiteks nimed on järgmised: Kukk, Kass, Rebane, Sisalik, Kärbes, Koer jne.

Räägitakse sedasi: “Meil oli kodus palju kanu ja mitu kukke, aga ükskord tuli rebane ja viis ühe kuke ära. Nüüd jäi ainult kaks kukke. Koer ajas küll rebast taga, aga ei saanud kätte. Kui koer tagasi tuli, nägi ta kassi ja ajas kassi maja katusele. Oli noor kass ja see hakkas kärbseid püüdma.”

Ja nõnda edasi. Aga kui see, kelle nime on nimetatud, ennast ei keeruta, siis see peab andma panti.

ERA II 88, 799/801 (1) < Väike-Maarja khk, Vao v, Vorsti k, Uuetoa t – Endel Kiilmaa, snd 1920, Kilti algkooli VI kl (1935).

Sõit Jeruusalemma

Üks juut hakkas reisima Jeruusalemma, võttis kaasa naise, lapsed ja varanduse. Iga mängija saab nime. Mängijad istuvad ringis. Juut jutustab ja kui keegi nimetab kellegi nime, see tõuseb püsti ja teeb ringi. Kui nimetab: “Jeruusalemm”, siis kõik tõusevad püsti ja liiguvad kiiresti näidatud suunas – kas paremale või vasemale. Kui sõit seisma jääb, peab istuma. Kes püsti jäi, on juut.

ERA II 88, 105 (9) < Kadrina khk, Undla v, Sootaguse k, Vabini t – Robert Rosenberg, snd 1914, Tartu Pedagoogiumi VI kl (1935).

Lähen Koluvere laadale

Selle mängu mängimiseks on vaja vähemalt kaheksa osavõtjat, võib aga ka rohkem olla.

Mängijad istuvad ringis toolidel ja valivad endi hulgast kaks mängujuhti. Üks neist on laadaline, teine laadateel vastu tulnud tuttav. Laadaline paneb kõigile osavõtjale asjade nimed, milliseid ta laadateel või laadal näeb või kuidagi nendega seotud on. Näiteks hobune, laadasai, vankriratas, karjakrants, naabrineiu või peiu, keda ta laadal loodab kohata.

Laadaline ja tuttav seisavad ringi keskel ja ajavad juttu. Tuttav pärib üht ja teist ja laadaline peab vastates tarvitama neid sõnu, millega ta osavõtjaid ristas. Kui ta kellegi osavõtja nimeks pandud sõna nimetab, peab see toolilt tõusma ja jooksema ringi ümber mängijate, kuni oma toolini jõuab. Ei tohi

aga siis joosta, kui teda nimetab laadateel kohatud tuttav.

Kes nime nimetamisel toolile istuma jääb või valel ajal jookseb, peab panti andma.

ERA II 88, 475 (1) < Rakvere khk ja v, Tamna k, Kadarpiku t – Agnes Niit, snd 1921, Karitsa algkooli VI kl < tädilt, Eliisa Kruusberg, snd 1885, Väike-Maarja khk, Porkuni v, Nurmetu k < Rakvere khk ja v (1935).

Helsingisse sõit

Mängijad istuvad, üks seisab püsti. See on reisija. Tema kutsub omale teenri mängijate seast. Siis hakkab määrama, mida tuleb kaasa võtta. Teener peab asjad sisse pakki- ma. See käib järgmiselt.

Reisija: “Üks rahakott.”

Teener näitab ühele mängijaist ja ütleb: “Sina oled rahakott.”

Reisija: “Sukki kuus, särke kolm” jne, omal vabal valikul ütleb asju ja teener läheb määrab, kes mängijaist ükski asi on. Kui enam-vähem igal mängijal on oma nimi, siis sõidavad Helsingisse ja lähvad hotelli. Sündmust jutustab reisija.

Hotellis pakitakse asjad välja. Näiteks ütleb reisija: “Rahakott.” Rahakott peab naerma. Ütleb reisija: “Sukad”, peavad sukad naerma ja nõnda edasi. Kui aga mõni mängija unustab oma nime ära ja kui öeldakse tema nimi, siis peab ta määruste järele naerma. Kui ta aga vahetab nimed ära ja naerab valel ajal, või üldse ei naera, kui naerma peab, siis peab ta andma tema kätte pandi.

Mängitakse veel praegugi.

ERA II 258, 259/61 (253) < Väike-Maarja khk, Vao v, Raeküla, Kõrtsi t – Marsell Ross, snd 1921 (1939).

Mütsimäng

Mängijad istuvad ringis. Üks ütleb teisele: “Üks müts.” See sõna käib ringi läbi. Kui jõuab sinna tagasi, kus esimene sõna öeldi, ütleb ta ühe sõna juurde: “Üks müts, üks nahkmüts.”

See läheb jälle ringi läbi. Siis ütleb: “Üks müts, üks nahkmüts. Üks kahe kõrvaga nahkmüts.”

See käib jälle ringi läbi, siis ütleb: “Üks müts, üks nahkmüts, üks kahe kõrvaga nahkmüts, seda saadab minu onupoeg Jüts.”

See käib jälle ringi läbi, siis ütleb: “Üks müts, üks nahkmüts. Üks kahe kõrvaga nahkmüts, seda saadab minu onupoeg Jüts Pariisist ja laseb seda ütelda.”

See käib ringi läbi ja ütleb: “Üks müts, üks nahkmüts, üks kahe kõrvaga nahkmüts, seda saadab minu onupoeg Jüts Pariisist ja laseb seda ütelda, et see on Pariisi linna kõige paremast nahkmütside poest.”

See käib ringi läbi ja siis ütleb: “Üks müts, üks nahkmüts, üks kahe kõrvaga nahkmüts, seda saadab minu onupoeg Jüts Pariisist ja laseb seda ütelda, et see on Pariisi linna kõige paremast nahkmütside poest, nahkmüts, üks müts.”

Siis hakkab mütsitöö õpetus. Esimene, kes mängu alustas, võtab mütsi oma kätte

ja kaks õpilast istuvad teine teiselpool tema kõrval. See, kes keskel on, hakkab mütsitööd kiitma ja õpetama. Kiitmise ajal lööb õpetaja teine kord teisele õpilasele mööda põlve. Õpilane peab aga löömise ajal temale käe peale lööma. Kui käe peale lüüa saab, on töö selge ja ta saab õppimisest vabaks.

Mängijaist tuleb keegi teine tema asemele, nii kestab mäng edasi, kuni kõik on olnud õpilased.

ERA II 88, 666/8 (11) < Simuna khk, Paasvere v, Aru k, Leenmani t – Melanje Arak, snd 1922, Laekvere algkooli V kl (1935).

Jagamismäng

Istemäng. Mängijate arv on vaba.

Mängijad istuvad ringis. Esimene mängija ütleb: “Üks”, teine: “Kaks”, kolmas: “Kolm”, neljas: “Neli”, viies: “Viis”, kuues: “Kuus”, seitsmes: “Trrrr!”, kaheksas: “Kaheksa” jne, kuni järgmine mängija, kes peaks ütlema: “Nelisteist” jälle ütleb: “Trrrrr”. Nii teevad kõik mängijad, kes peaks ütlema arvu, mis jagub seitsmega. Mängija, kes vales kohas ütleb: “Trrr” või jätab seal ütlemata, kus vaja, läheb mängust välja. Kõige viimane mängu jääja on võidumees.

Selles seletuses trrritati arvu peal, mis jagus seitsmega, kuid võib leppida enne mängu kokku, et ka teisel arvul võib trrritada. Näiteks võib järgmises mängus valida trrritamiseks mingid muud arvud, näiteks, mis jaguvad nelja või kolmega. Et aga mängus oleks rohkelt lõbu, tuleb arvud ja trrritu-

sed ütelda õige ruttu. Siis lõpeb mäng ruttu ja selgub kiiresti võidumees.

ERA II 88, 150 (24) < Rakvere I – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Veskimäng

“Minu veski käib.”

“Mitmega?”

“Ühega.”

Siis käivad kõik ringis, käsi käib tiiruga.

“Minu veski käib.”

“Mitmega?”

“Kahega.”

Käivad ringi, siis käib jalg ka tiiruga.

“Minu veski käib.”

“Mitmega?”

“Kolmega.”

Käivad ringi, kaks kätt käima.

“Minu veski käib.”

“Mitmega?”

“Neljaga.”

Kaks jalga käib.

“Minu veski käib.”

“Mitmega?”

“Viiega.”

Siis hakkab pea ka käima.

“Minu veski käib.”

“Mitmega?”

“Kuuega.”

Siis kõik keerutavad ümberringi. Siis on otsas.

ERA II 38, 462 (67) < Viru-Jaagupi khk, Roela v ja k – R. Põldmäe < Mari Nirgi, 75 a (1931).

PANDI- LUNASTAMINE

Kes mängus kehtestatud reeglite vastu eksib, ülesandeid täita ei suuda, sellel tuleb midagi oma “varandusest” pandiks anda. See igapäevaelu nõue – oma eksimuste eest vastutamine, kuulub paljude head taipu ja tähelepanu nõudvate mängude juurde. Niipea kui mäng lõppes, võeti ette pantide väljalunastamine, mis mõnigi kord kujunes veel huvitavamaks kui mäng ise.

Ülesanded, mida pandi tagasisaamiseks täita tuli, nõuavad sageli omakorda taibukust. Sarnaselt mõistatustega on siin kohta samatähenduslikkusel. Pea peal käimise ülesannet saab täita asendustegevusega – naelapea peale astumisega, käsk palki vedada saab täidetud ölekõrre vedamisega või ninaga mööda seina libistades jne. Kel ülesanne täidetud, võis oma pandi jälle ilusti kätte saada.

Rohkem kui lapsed, harrastasid vanasti pantide lunastamist 15–20-aastased noored. Oluline koht oli noorte omavahelisi suhteid arendavatel ülesannetel (nt “Sitsi mõõtmine”, “Paaripanemine”). Kuigi pandimänge

mängitakse ka praegu, on lunastamisviiside valik vägagi väikseks jäänud.

Pandilunastamismängud

Pante võetakse istemängude juures, näiteks Numbrimäng, Laevatäitmise mäng, Eruusalemm põleb ja Sitsiostmine. Pandiks antakse tarvilikke asju, näiteks kamm, taskurätt, müts, pliiats, taskupeegel või mõni muu väiksem asi. Mängukorraldaja võtab pandi ja ütleb, kas pant on nais- või meesmängijale. Seltskond otsustab, kuidas panti lunastama peab. Kui viimane on kindlaks määratud, ütleb mängukorraldaja pandiks antud asja omaniku nime ja nüüd peab omanik pandi lunastama.

ERA II 88, 699/700 (1) < Simuna khk, Paasvere v, Rahkla k, Kolkaru t – Heljo Senkel, snd 1921, Laekvere algkool < emalt ja õelt (1935).

Karumäng

(Istuli.)

Kesse meid aga leidis ja leidis?
Karu meid aga leidis ja leidis.
Kust tema meid leidis ja leidis?
Metsast tema meid leidis ja leidis
oma piene perega, perega,
oma väätima vääga, vääga,
oma rammutumaha rahvaga, rahvaga.
Kelle kord on kerki ja kerki,
panna panti välja ja välja?
Kesse pandist ilma ja ilma?
– Anna pandist ilma ja ilma.

Viimne rias nimetatud inime piab üles tõusma, panti andma, ja mäng algab jälle otsast piale.

H III 2, 529 (14) < Haljala khk, Kavastu v – Viilip Klaas < Ann Sikka (1890–1891).

Armastuse avaldamine

Küsitakse, et “Vasta: keda sa armastad.” Pandilunastaja peab vastama. Kes ei tea, see vastabki, keda ta armastab ja ei saa panti kätte. Õige vastus on: “Keda sa armastad.”

ERA II 258, 274 (275) < Väike-Maarja khk ja al – Marsell Ross, snd 1921, oma tähelepänekute järgi ümbruskonnast (1939).

Postivedamine

Pantide lunastamisel küsitakse vahel posti vedada. Siis peab pandilunastaja ninaga vastu posti või seina hõõruma.

ERA II 87, 32 (20) < Narva, Kreenholm – Elli Sula, snd 1918, Narva naiskutsekooli I kl < Hilda Rospel, snd 1919 (1935).



Sillategemine. ERA II 88, 205 (98) < Rakvere l – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Maa kündmine

Pandilunastaja peab maad kündma. Pandihoidja ütleb temale, mitu vagu. Pandilunastaja läheb ahju juurde ja lükab ninaotsaga vastu ahju ülespoole nii palju kui kästud. Kui ta on selle teinud, saab panti kätte.

ERA II 88, 383 (5) < Rakvere l – Endel Moon, snd 1919, Rakvere ühisgümnaasiumi II kl (1935).

Pea peal käimine

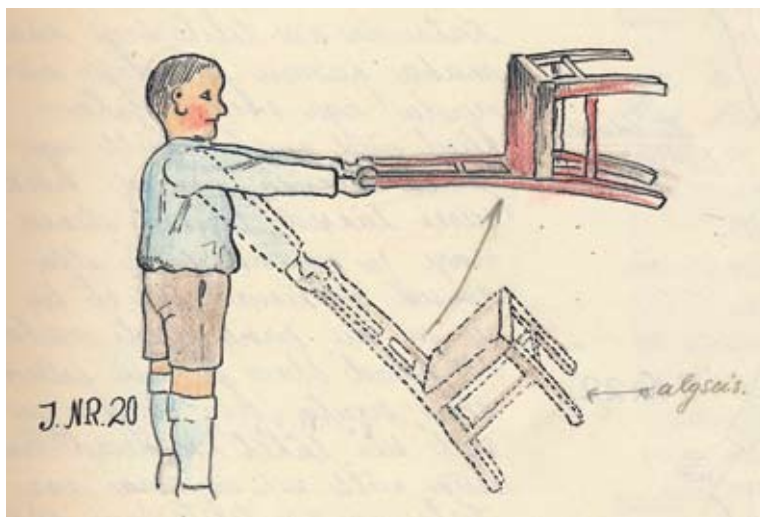
Täiesti omaette rituaal oli pantide lunastamine. Tuli “käia pea peal”, st otsida põrandalauast naelapea üles ja astuda vaheldumisi sellele. Ükskord mängisime Rätsepa suures perekambris, kus oli kivipõrand ja käimine põrandal ei tulnud välja, tuli üles otsida pink või tool ja ronida sellele.

RKM II 415, 241 (6) < Viru-Nigula khk, Pada k – Vilma Õispuu, snd 1931, Pada algkooli õpilane 1939.–1943. aastatel (1989).

Tõsta neli jalga taeva poole

Käesolev küsimus tuleb lahendada tooliga, pingiga või lauaga. Tõsta tooli jalad lae poole ja küsimus ongi lahendatud.

ERA II 88, 749 (42) < Simuna khk, Paasvere v, Aru k – Joh. Kärje, snd 1919, Rakvere ühisgümnaasium (1935).



Neli jalga taeva poole! ERA II 88, 161 (38) < Rakvere I – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Ninaga lund tuua

Üks pandilunastamine oli, et pidid väljast lund tooma ninaga. Siis kinganinaga tõid. Mõnel oli kukerpalli laskmine ja mis kellelegi määratud.

RKM II 336, 351/2 (24) < Väike-Maarja khk, Männisalu k < Simuna khk, Hirle k – M. Hiimäe < Aliise Länts, 79 a (1979).

Pandilunastamine kukerpalliga.

ERA II 88, 164 (44) < Rakvere I – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Viiulimäng

Pandi lunastamiseks antakse kätte vana luud. Vars pannakse lõua alla, käega aimatakse järgi poognat, ise sealjuures igasuguseid hääli tehes.

ERA II 87, 61 (19) < Narva – Elli Sula, snd 1918, Narva naiskutsekooli I kl (1935).

Elektrinupu otsimine

Pandilunastamismäng. Valitakse laua peal olevatest asjadest üks asi. Kui pandi lunastaja seda puudutab, hakatakse kisendama.

ERA II 87, 64/5 (26) < Narva – Elli Sula, snd 1918, Narva naiskutsekooli I kl (1935).



Juudi piibli lugemine

Pandilunastaja võtab raamatu ja loeb kõik read paremalt poolt pahemale.

ERA II 88, 702 (11) < Simuna khk, Paasvere v, Rahkla k – Heljo Senkel, snd 1921, Laekvere algkool < emalt ja õelt (1935).

Sitsi mõõtmine

Kaks mängijat istuvad kaksiti pinkide peal, näod vastakuti ja hoiavad kätest kinni. Nad peavad nüüd sitsi mõõtma: mitu meetrit sitsi mõõta on, nii palju kordi peavad käsi kõrva-le sirutama ja tagasi tõmbama.

ERA II 88, 486 (25) < Rakvere khk ja v, Tamna k, Karpiku t – Agnes Niit, snd 1921, Karitsa algkooli VI kl < tädilt, Eliisa Kruusberg, snd 1885, Väike-Maarja khk, Porkuni v, Nurmetu k < Rakvere khk ja v (1935).

Paaripanemine

Pandi lunastajal kästakse valida või talle määratakse paariline. Nad peavad seisma, seljad vastastikku, kuid teineteisest õige vähe eemal. Nüüd loetakse: “Üks, kaks, kolm!” ja paarilised peavad üle õla vaatama.

Kui mõlemad vaatavad üle õla samalt poolt, on nad seega paari pandud ja ühtlasi pant lunastatud. Kui aga üks vaatab üle õla ühelt poolt, teine teiselt poolt, jääb pant lunastamata.

RKM II 61, 245 (14) < Iisaku khk, Lõpe k – M. Proodel, snd 1937, oma mälestuse järgi (1957).

Pipratampimine

Kui pandikoguja käsib pipart taguda, istub pandilunastaja maha, põlved vähe püsti ja hoiab keha käte peal veidi üleval ning taob vastu põrandat. Pandikoguja küsib: “Mis sa teed?” Taguja vastab: “Pipart tambin.”

ERA II 88, 694 (49) < Simuna khk, Paasvere v, Paasvere-Aru k < Melanje Arak, Laekvere 6-kl algkool (1935).



Täna tambin pipart

Siis on pipart tampida. Tuleb seista ühel jalal, teine jalg kõveraks ja selle põlve peale tuleb rusikaga taguda. Ise keksid ümber tua ja laulad:

Täna tambin pipart,
homme tulevad võõrad,
söövad kõik söögid ära.

RKM II 274, 59 (11) < Jõhvi khk ja l – Salme Kiislar (1970).

Varese hüppamine

Pandi omanik pidi ühe jala pihku võtma, teisele kükakile laskma ja siis vaak! vaak! hõisates poolpõigiti edasi hüppama.

ERA II 87, 559 (13) < Lügánuse khk, Püssi v, Aa as – Valter Neitsov, snd 1915 < Emilie Peenema (1935).

Üle pudelite käimine

Pandilunastaja peab oma pandi kättesaamiseks maha pandud asjade reast seotud silmadega üle minema. Seejuures ei tohi ta ühelegi asjale peale astuda. Kui ta silmad on seotud, võetakse ritta pandud asjad ruttu põrandalt ära. “Pime” seda muidugi ei tea ja astub kujuteldavat rida mööda võimalikult kõrgelt ja ettevaatlikult. Teised mängijad kogu aeg juhatavad teda.

Kui ta on paraja maa ära käinud, tõmmatakse tal side silmade eest. Kuna kaas mängijad küllalt nalja on saanud ja pandi lunas-



Pipratampimine kiisamängus. ERA II 88, 531 (7) < Rakvere khk, Järni k, Jaanirahva t – Elfriide Laskja, snd 1921, Karitsa algkooli V kl (1935).

taja ühtlasi pole ühtegi asja maha ajanud ega puruks tallanud, siis antakse talle ta pant kätte.

RKM II 61, 233/4 (5) < Iisaku khk ja v, Lõpe k – M. Proodel, snd 1937, oma mälestuse järgi (1957).

Tuua väljast viis valet ja viis õiget

Üks mängija saadetakse välja õigeid ja valet tooma. Mängija vaatab väliseid toiminguid ja läheb siis tagasi. Ta räägib viiest asjast, mis ta väljas näinud, ja siis ta valetab viis asja, mida õues üldse ei olnud.

ERA II 88, 750 (44) < Simuna khk, Paasvere v, Aru k – Joh. Kärje, snd 1919, Rakvere ühisgümnaasium (1935).

Kuuluta tulevikku

Pandilunastaja läheb kesk tuba, istub toolile ja talle pannakse riie üle pea. Nüüd astub keegi ettekuulutaja juurde, paneb sõrme ta pea peale ning siis peab ta rääkima, mis tast tulevikus saab, ise teadmata, kes on “patsient”, kas poiss või plika. Ette kuulutama peab ta igale, kes tuleb ta juurde ja sõrme pea peale paneb.

ERA II 87, 62/3 (23) < Narva – Elli Sula, snd 1918, Narva naiskutsekool (1935).



SISSE- VEDAMIS- MÄNGUD

Kellegi teadmatusele, sõnade mitmetähenduslikkusele või valestimõistmisele rajatud mängu ja traditsioonilisi võtteid on rohkesti. Neid leidub samuti pandilunastamiste, jõu- ja osavusmängude ning kirjutamismängude seas. Kuid tuleb tunnistada, et paljud neist annavad ühtlasi võimalust kiusata, narrida, haiget teha, üldse liiale minna. Seepärast polegi niisugustele kirjeldustele siinses raamatus kuigi palju ruumi antud.

Kõige esimene – “Vihmapalitu toomine” pole laste endi loodud, vaid on kahest kombest kokku liidetud. Üks on olematu asja toomine: kui jõuluks vorste tehti, saadeti laps teisest perest vorstipainepakku tooma, muidu vorstid ei paindu. Teises peres anti talle lahkesti mingi puuront või muud. Teine komme lähtub esimese kevadise karjalaskepäeva maagilisest toimingust: karjalapsele visati vett kaela, et ta suvel hästi virk oleks, et teda sääsed ei kiusaks ja et lehmad palju piima annaksid.

Kui tänapäeval veega pritsimiseks läheb, näiteks viimasel koolipäeval, siis enamasti vastastikku. See on pigem vee-sõda, mis võib kergesti pahandusega lõppeda.

Vihmapalitu toomine

Kevadel, kui karjatsed juba karja pidid minema, siis kästi meil minna ja naabritalust üks palit ära tuua, mis kunagi oli sinna viidud. See palit pidi saama siis karjasele vihma ajal selga. Ei saavat siis karjane märjaks. Naabritallu minejast teadsid pererahvas kohe arvata, mis teoksil on. Võeti vett ja kasteti karjane märjaks, mis oligi see palit, mis vihma läbi ei lase.

ERA II 87, 73/4 (35) < Narva
– Elli Sula, snd 1918, Narva
naiskutsekooli I kl (1935).

Aasimismängud

Kui mõni uus inimene seltskonda ilmus, tehti ka aasimismänge. Pandi madal nõu pilgeni vett täis ja hoobeldi, et ega too täitsamees seda ikkagi kepi abil vastu lage hoida ei jõua. Kui too läks tõestama, et jõuab ikka küll, siis pidi ta lõpuks kogu vee endale kaela laskma, sest keegi teda sellest hullust poosist päästma ei läinud.

Või kembeldi mõnega, et too “silku paljalt ära ei söö”. Sööja võis neelata kuitahes mitu paljast silku, ikka ei olnud õige. Aga kui ta hakkas endalt riideid vähemaks koorima, oli selge, et ta tunneb mängu “uba” ega lähe aasijate liimile.

RKM II 415, 229 < Viru-Nigula khk – Ella Rajari (1988).



Aga mina

Istuvad ringis. Üks viskab teisele midagi ja ütleb midagi, mida tema ei tee. Näide: “Mina küll käega pannist silku ei võta!” Teine peab ütlema: “Aga mina küll!” Kui ei ütle nii, siis annab pandi.

ERA II 87, 498 (1) < Lügänuše khk, Püssi v, Aa as – Ölme Kriisa, Aa algkool (1935).

Sel põle särki seljas

Kui keegi tahab teist vihastada, ajab ta sõrme välja ja hüüab: “Sel põle särki seljas, sel põle särki seljas!” ja naerab. Kes seda ei tea, vihastab hirmsasti. Kes seda teab, ei tee väljagi. Põhjuseks on, et väljasirutatud sõrme kohta öeldakse: “Näe, sel põle särki seljas!” Kes seda ei tea, arvab, et temale öeldakse. Väikeste laste komme.

ERA II 199, 236 (63) < Väike-Maarja khk, Vao v, Raeküla, Kõrtsi t – Marsell Ross < kuulnud vane-
mailt inimestelt (1939).

Sõrmemäng

Tahad, teeme sõrmemängu. Ma panen kummagi käe kaks esimest sõrme risti #. Sina pane oma sõrm siia sisse. Siis mina pigistan oma sõrmed kokku, et sa välja ei saa ja näpistan pöidlaga või vajutan küünega ka veel.

Vanaisa vanal ajal minu lastega mängis niimoodi.

RKM II 463, 148 (9) < Viru-Nigula khk, Malla k – M. Hiimäe < Elsa Aadli, 83 a (1994).



Pane härg jooma!
ERA II 88, 219
(119) < Rakvere I
< Robert Kello,
snd 1920, Rakvere
keskkooli III kl.

Noor kukk

Mängujuhataja teatab üldiselt, et annab igale osavõtjale mingi looma või linnu nime, kusjuures ta ütleb selle igale sosinal kõrva, et osavõtjad üksteise nime ei kuuleks. Kui kõik on oma nime saanud, peab igaüks juhataja märguande järele selle looma või linnu häält tegema, kelle nimi talle anti. Tegelikult palub ta kõiki olla vait, ainult ühele annab tavaliselt kuke või lamba nime, kes siis teiste rõõmuks häälitsema puhkeb. Vahepeal ei tohi keegi midagi küsida, kui midagi arusaamatuks jääb.

ERA II 104, 110/1 (2) < Simuna khk, Venevere v, Möisaküla – Paul Kaasen, Venevere algkool (1935).

Kits tahtis taeva minna

Üks hakkas seda juttu rääkima:
“Taevast lasti aganast tehtud köis alla.
Kits sõi köie otsast tüki ära ja jäi sellega rippuma. Tuli kange torm ja hakkas kitse

kõigutama köie otsas ikka Tartu, Tallinna, Riiga ja Peterburi.”

Kui niikaugele jõudis jutuga, et kits köie otsas kõikus, siis lükkas käega ühele ja teisele, et kõik kukkusid pikali. Kes mängu teadis, seda täitsa pikali ei saand, aga kes ei teadnud, see kukkus täitsa seljali. Poisid ja tüdrukud kõik mängisid. Peatähtsus oli siin mängu juures, et saaks teise pikali lüüa.

RKM II 297, 58/9 (4) < Simuna khk, Venevere v, Mariküla – L. Palu < Anni Kask, snd 1900 (1973).

Metsas käisid?

Metsas käisid?

– Käisin.

Maja nägid?

– Nägin.

Mis kell oli?

– Null.

Kui ütled: “Kell oli kuus”, siis öeldakse sulle, et sul on kuus peigmeest (või pruuti).

RKM II 463, 436 (2) < Viru-Nigula khk, Kunda l – M. Hiimäe < Laivi Kiili, 10 a (1994).

Ilusaks näpistamine

Tuli meelde paar mängu, mida minu tädi Maria Sööt armastas organiseerida, kui olime suurema hulgaga koos Jõhvis köstri avaras majas. Vähemalt üks osaline pidi olema niisugune, kes mängu esimest korda mängis, tavaliselt laps. “Ma näpistan sind ninast (põsest, lõuast) – sa ei tea midagi.”

Mängijad istusid toas tihedas ringis ja kogu mängu ajal ei tohtinud keegi naerda ega oma imestust avaldada selle kohta, mida näeb. Lõpuks tuuakse peegel ja kõik vaatavad kordamööda oma nägu, kui ilusaks punaseks põsed on saanud. Tädi kui mängujuht istus uustulnuka kõrval ükskõik kummal pool. Enne näpistamist käis ta köögis “joomas”, tegi sõrmed paksult tahmaseks. Nüüd algas mäng niisuguses järjekorras, et tema näpistas iga kord uustulnukat oma nõgiste sõrmedega. Nii tehti mitu ringi ja siis käis peegel käest kätte, et teha kindlaks, kes on võitja ning saab auhinna. Viimasena sai peeglist vaadata tahmanägu. Reageering oli enamasti lõbus naer. Kogu mängu vältel pinge kasvas ja Marie-tädi oskas nii hästi korraldada, et keegi ei olnud pahane. Auhinnaks olid maiused kõigile.

EFA II 57, 131/2 (5) < Jõhvi khk, Kohtla-Järve l – Ester Haljaste, 85 a (2012).

VIRUMAA PEITUS ON PITT



Peidusolemise tähendusest saavad aru ka pisikesed lapsed, kes veel rääkidagi ei oska. Väikelapsele võib ülesleidmise moment olla sedavõrd põnev, et kiputakse oma asukohast lausa märku andma, eriti kui otsija valjuhäälselt oma tegevust kirjeldab. Ülesotsimise otstarvet tajuvad hästi koerad, neile on see oskus kaasa sünninud. Seda, et seakesik samuti väga osav peidusolijate ülesotsija on, said karjalapsed imestada: jooksed ta eest kiiresti ära, hüppad ühe põõsa tagant teise taha, teed haake, segad jälgi, poed kuhugi kännu ümber kasvanud võsude vahele – ja seal ta tuleb, peatub koraks, läheb tagasi, ruigab omaette, nuusutab õhku, ning juba sa oledki leitud!

Põhimõtte poolest on peitus tuntud kõigi maailma rahvaste seas, kuid mängureeglites ja -nimetustes on nii korduvat kui muutuvat. “Trihvaa”, “Tihvaa”, “Tihvat”, “Koputamisega peitus”, “Kop-peit”, “Kepi-peit”, “Üks-kaks-kolm-peitus”, “Uka-uka” jt on tuntud nimetused mujalgi Eestis, kuid nimelt Virumaa päritoluga on “Pitt”. Kohtla-Järve ja Jõhvi kooliõpilaste 2007. a kogutud mängukirjeldusteski on see peidumängu eelisnimetuseks. Tegevust märgitakse kirjeldavalt: silmade pidamine, lugemine, lahtilöömine on omaette mõisted. Esimene silmade pidaja määratakse liisusalmi lugemisega, salmi valib tavaliselt mängu algataja.

Asja peitmist mängitakse enamasti ruumis, tingimuseks on, et otsitav ese peab olema nähtaval. Siinne hinnang on kooli-

õpetajatelt: “Asjade otsimise ajal oldi nii õues kui sees. Asjad ei pidanud väga peidus olema, sest otsijad tahtsid kõik olla. See mäng tõi välja ka kõige tasasemas lapses peitunud aktiivsuse, sest nüüd teadis tema seda, mida otsija ei teadnud, kuigi oleks ju nii lihtne leida: “Mina küll leiaks, kuidas ta ometi ei leia!” See ajas mängijad põnevile, igaüks väljendas oma tegevuse ja ilmega emotsioone nii erinevalt, püüti otsijat ka segadusse ajada. Õpetajal oli huvitav mängu vaadata, mõnikord oli temagi otsija.”

EFA II 57, 129 (2) < Jõhvi khk, Kohtla-Järve I – Ester Haljaste < Asta Murutalu (2012).

Vanaaegne külalaste peitumäng

Seni kui teised lapsed peitu pugesisid, luges otsija silmi kinni hoides järgmist:

Retik tuutin,
luudin laadin,
viledi vimmu,
kukku kuldane kana,
mareda kraps kinku
sinine seljaga siga.

Selle aja vältel olid teised lapsed peitu pugenuid ja sõnade lugeja hakkas neid otsima. (Vana, elupõline lastemäng, mida kasutati umbes 70 aasta eest veel Koogu-Rannu külas.)

RKM II 20, 152 (7) < Viru-Nigula khk, Kalvi v, Koogu-Rannu k – A. Krikmann < E. Õunas (1948).

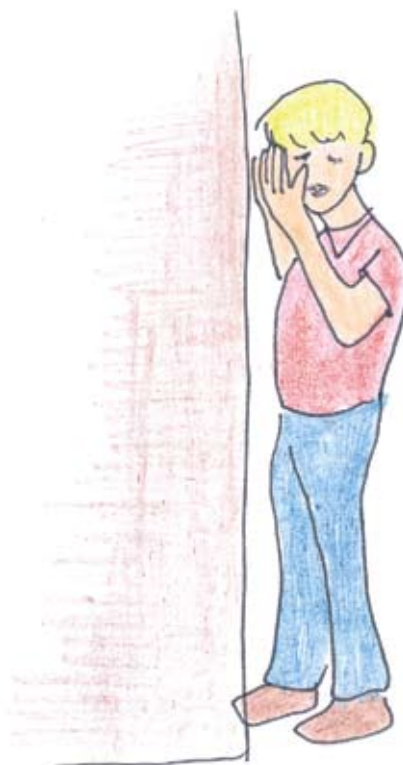
Numbripeitus

Peituse aeg loeti nii:

Üks tui lendas üle Inglismaa.
Inglismaa oli väga vaene,
kuningas seal oli naine.

Kelle peale tuli “naine”, see oli teiste otsija ja teised peitsid end ära ja määrasid arvu, kui kaua otsija pidi lugema, kas 20, 50. Kui ennem jõuti end ära peita, siis hüüdsid: “Nüüd!”

RKM II 274, 25 < Jõhvi khk, Kohtla-Järve I – Salme Kiislar, snd 1896 (1970).



Trihvaa

Enda tähelepanek karjapoiste mängude alalt. Praegu vähem mängitav.

Sellise mängu paigaks valitakse säära-ne koht, kus on palju puuriitu, maju, suuri puid, mille taha ennast ära võiks peita. Tavalisest mängitakse seda suure arvu



Otsija loeb numbraid. ERA II 104, 136 (10) < Simu-na khk, Venevere v, Metsaküla, Tambu t – Mehvalde Õunapuu, snd 1922, Venevere algkooli V kl (1935).

mängijatega, terve küla lapsed koos. Lage-dale kohale seatakse üles jäme puupakk ja selle päale tubli kaigas, millega saab noti päale lüüa.

Üks on lööja ja teised jooksevad peitu. Lööja läheb neid puuriida või majade tagant otsima. Keda näeb, läheb lööb paku otsa matsu ja see on mängust väljas. Kes aga püüdjä nägemata ise saab paku ligi ja mat-su lüüa, on suur mees ja võib teisi püüdma ja lööma hakata. Kes viimasena leitakse peiduurkast ja kes ise ei suuda enda nahka päästa, on järgmises mängus lööja osas.

ERA II 88, 116 (4) < Kadrina khk, Undla v, Sootaguse k, Vabini t – Robert Rosenberg, Tartu Pedagoogiumi VI kl (1935).

Kop-kop-peitu

(koputamisega peitu) ehk tihvat

Mängijate arv pole piiratud, kuid peab siiski olema vähemalt kolm, mängivad nii poisid kui tüdrukud, tavaliselt õues. Silmade pidaja määratakse mängu alguses lugemise abil, lepitakse kokku number, milleni silmade pidaja peab lugema, näiteks 20-ni, samuti koht, kus silmade pidaja seisab ja kuhu mängijad peavad koputama.

Kui pidajal on numbrid loetud, teatab ta valju häälega: "Tulen!" ja algab otsimine. Kui otsija kedagi peidusolijaist näeb, hõikab ta selle nime ja jookseb kokkulepitud kohale koputama, hüüab uuesti leitu nime ja teatab, et see on "käes". Esimene ülesleitu peab järgmises mängus ise silmade pidajaks

jääma, kui ta ei suuda ise esimesena koputuskohale joosta ja koputada. Aga kui peitja jõuab enne otsijat kohale, siis hüüab: “Surr lahti, kopp-kopp-kopp! Mina väljas!” või “Mina lahti, kopp-kopp-kopp!”

Peidusolijad võivad ühe ja sama mängu kestel joosta ühest peidust teise. Mängu nimetatakse veel tihvatiks: koputamise ajal öeldakse ainult: “Tihvat!” Võitja on see, kes jõuab varem nii koputada kui ka “tihvat” öelda.

RKM II 61, 209/11 (4) < Iisaku khk, Roostoja k – M. Proodel < vanaemalt, Aliide Roostar, snd 1890 (1957).

Pitt (Trihvaader)

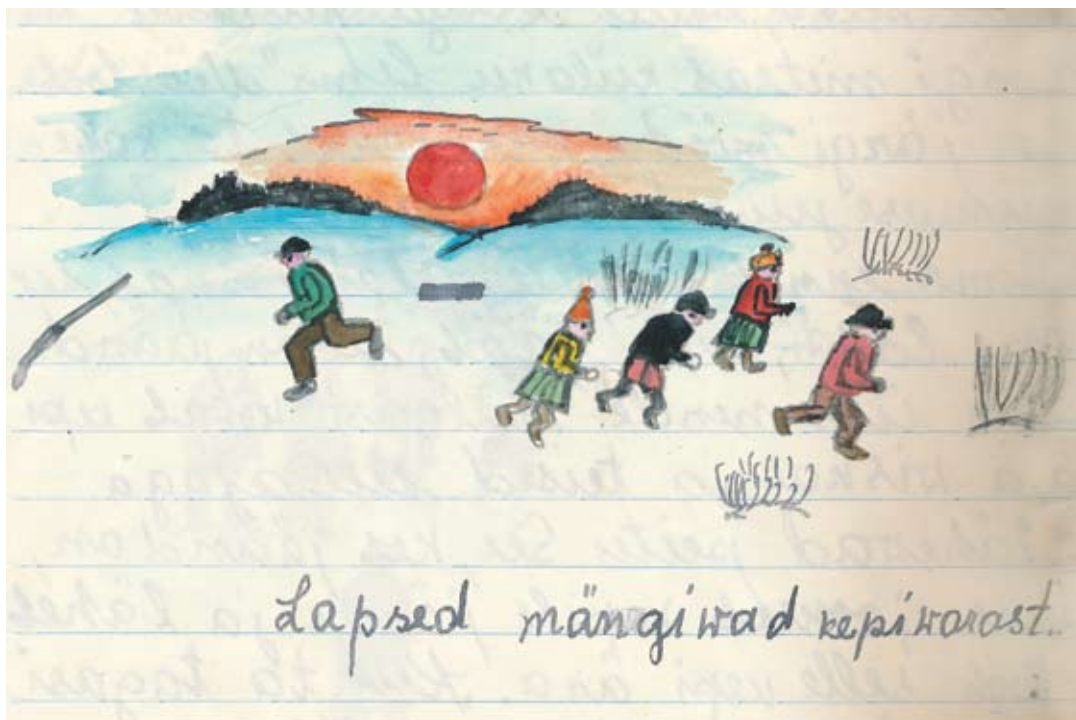
(Mõlemad nimetused kuulnud.)

Pittiks hakkab see, kellele see lugemisega juhtub. Teatav koht, kas trepp, ait või muidu mingi piiratud ala määratakse “surr”-paigaks, “surriks”, mujal igal pool peab pitt mängijaid külge lööma ja püüdma. Kelle kätte saab väljaspool “surri”, see hakkab uueks pittiks. “Surris” ei tohi kuigi kaua olla, vaid peab jooksuma tulema, sest pitt kamandab: “Kes “surrist” välja ei tule, on ise pitt!”

ERA II 166, 151/2 (12) < Jõhvi khk, Tarakuse k – Armilda Hallik (1937).

Kepipeitus.

ERA II
88, 524 (2)
< Rakvere
khk, Järni k,
Jaanirahva t –
Elfriide
Laskja, snd
1921, Karitsa
algkooli V kl
(1935).



Asja peitmine lauluga

Kõik mängijad istuvad reas. Üks neist läheb ära. Siis peidetakse üks asi, nii et väljamineja teab, mis asi see on. Kui peidetud, siis kutsutakse väljasolija tagasi, kusjuures lauldakse. Kui ta asja peidukohale läheneb, lauldakse kõvemini, kui kaugeneb, siis tasemini. Kui ta asja kätte saab, siis läheb keegi vabatahtlikult ära, kusjuures jälle peidetakse.

ERA II 87, 356 (28) < Lügänuše khk, Püssi v, Varja k – Helge Teetlaus, Püssi algkool < emalt, Amanda Teetlaus, ja tädilt, Marie Normak (1935).

Kadunud vöö otsimine

Mängust osavõtjate arv on vaba. Mängitakse väljas. Mängu algul määratakse lugemise abil vöö kaotaja. Teised lähevad kokkulepitud ootamispaika ootama. Kui peitjal

on vöö peidetud (kaotatud), tuleb ta sellest teatama, kutsub teisi appi vööd otsima, räägib, millised alad ta läbi käis ja kuhu vöö võis kaduda. Vöö olevat tulest tehtud ja põletavat, kui ligi lähed.

Mängijad hakkavad vööd otsima. Kaotaja juhatab neid sõnadega “külma”, “soe”, “leige”, “palav” jne, kusjuures vööle lähenejale öeldakse “läheb soojemaks”. Nii läheb “jäädagi” peagi “sulaks”, tuleb “tuli”, “põlevad” näpud, jalad, juuksed vms.

See, kes esimesena vööd näeb – vöö on tavaliselt rulli keeratud, haarab selle ja püüab teisi mängijaid sellega lüüa, keda puudutada saab, see jääb järgmises mängus vöö kaotajaks. Mängivad nii poisid kui tüdrukud.

RKM II 61, 212/3 (5) < Iisaku khk, Roostoja k – M. Proodel < emalt ja vanaemalt (1957).

JÕU- JA OSAVUS- MÄNGUD

Suurem osa jõu- ja osavusmängude kirjeldusi Eesti Rahvaluule Arhiivis on koolipoiste sulest. Võibki öelda, et selle teema alla kuuluvad nimelt põlised meesterahvaste mängud, kelle sooviks polnud mitte ainult tugevust ja osavust harjutada, vaid seda ka kõigile teistele näidata. Niisiis on võistlusmoment täiesti olemas ja soov teisi üle trumbata ilmne. Spordipedagoog Aleksander Kalamehe (1973: 5) sõnutsi on paljud sellised rahvamängud oma toimet kooli kehaliste harjutustega võrdväärset, kuid neist köitvamad.

Selle alajaotuse mängude nimetuste seas on mitmed tuletatud omaaegsetest töödest ja toimetustest: paemurdmine, kangakudumine, kotitõstmine, soolakaalumine, kartulivõtmine, leibade ahjuviskamine, kuhjategemine (ka seavirnaks, lihatorniks või lihtsalt müramiseks nimetatud).

Enamuses kirjeldustest on piirdutud asjaliku seletusega mängureeglite ja tegevuse kohta, ilma et valgustataks muid olusid.

Vaid üksikud tutvustajad on esitanud mälu- pilte sellest, kuidas mäng algas, mida keegi ütles, milline oli osalejate meeleolu, millises järjekorras midagi selgeks sai, kellelt ja kuidas õpiti, kuidas harjutades meistriks saadi. Neid esindavad siin Robert Kello Rakverest, kes hea joonistajana on kirjapanekutele rohkesti illustratsioone lisanud, ja Oskar Surva Iisaku khk Väike-Pungerjalt, kes 70-aastaselt oma karjapoispõlve tegelusi üksikasjalikult mäletas ja ka värvikalt kirjeldas.

Paemurdmine

Lapsi võib olla ükskõik kui palju. Alguses hakkavad kaks seljad vastamisi ja käed panevad käevarte kohalt läbi. Siis hakkavad murdma, kumb kangem on, murrab teise üles, tähendab, niisugusesse seisangusse, kui enne Ilmasõda käisid mööda maad ringi riidekaupmehed-tataarid: pakk oli seljas ja ise oli paki all kringel käkeras.

Nii on paemurdmine. Võitjaks tuleb see, kes kõik teised üles murrab.

ERA II 87, 472 (40) < Lüganuse khk, Püssi v, Kestla-Ahu k – Mihkel Tapner, snd 1922 (1935).

Käesurumine

Käesurumises asetavad kaks jõukatsujat küünarnukid lauale ning võetakse üksteisel käest kinni nagu teretamise juures. Kumb teise käe alla surub, on võitja.

ERA II 88, 815 (3) < Väike-Maarja khk, Vao v, Risu k – Valdek Pärsman, snd 1921, Kilti algkool (1935).

Karukäpa vedamine

Kaks meest kumbki painutas oma sõrmed kokku ja niisugused “käpad” asetati teineteise sõrmede konksu taha. Kumb teise sõrmed sirgeks vedas, oli võitja. Vedamise ajal kuskilt teise käega kinni ei tohtinud võtta, samuti ei võinud ka teist kätt panna appi vedama.

ERA II 88, 727 (12) < Simuna khk, Paasvere v, Aru k – Johannes Kärje, snd 1919, Rakvere ühiskümnaasium, iseenda tähelepanekute järgi (1935).

Sõrmkoogu vedamine

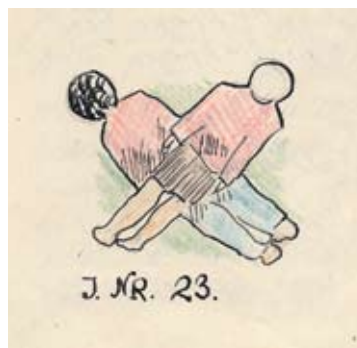
Mõlemad jõukatsujad panevad oma sõrmed konksu. Üks jõukatsuja paneb oma konksus sõrme teise jõukatsuja konksus sõrme taha. Selle järel hakkavad konksus sõrmi lahti tirima. Jõukatsuja, kelle sõrm on lahti tiritud, on kaotaja ja selle sõrm on nõrgem. Sõrmkooku vedades ei tohi kuhugile toetada ega kuskilt kinni võtta. Liikuda aga võib.

ERA II 88, 159 (35) < Rakvere I – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Külakuhja tegemine

Poisid viskasid veel hundiratast, kui hoovi tuli viis või kuus alevi poissi, kõik meie koolivennad. “Ohoo!” hüüdis Aadu, kui poisid olid meid tervitanud ja lubanud kaasa mängida, “hakkame külakuhja tegema!” “Hakkame, jaa,” olime meiegi nõus.

Kõik hakkasime siis külakuhja tegema. Kõige alla pandi Peedu, keda kästi kõhuli heita, temale heitis risti teine poiss, sellele



Külakuhja põhi.

ERA II 88, 162 (41) < Rakvere I – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

risti kolmas, jne. Aadu seisis aga “hunniku” kõrval ja juhatas. Vaene Peedu aga ägises. Kui kõik poisid olid hunnikus, hüppas Aadu hunnikule otsa. See vajus suure kisaga laiali. Kõige rohkem karjus Peedu, sest temal oli kanda ju kaheksa poissi. Ta rääkis, et “muud põlnd midagi, kui ainult see hüpe – see tahtis laiaks lüüa.” Aadul ei olnud aga midagi kurta, oli ju tema kõige peal. Nalja ja naeru oli siiski laialt. “Hea, et mina ei läind, viimati oleks veel minugi laiaks vajutanud!” rõõmustasin ma omas südames.

ERA II 88, 162/3 (41) < Rakvere I – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

◆ Jõukatsumismängud. ERA II 88, 159 < Rakvere I – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

andma teiselt võetud pähklid tagasiandma ja omalt poolt samapalju pähklaid juurde maksma. Sellejärele võtab teine ja nii läheb mäng edasi.

35. Sõrmkooku vedamine. (jõukatsumismäng).

[Mängu] Kõlemad jõukatsujad panevad oma sõrmed kokku. Üks (mängija) jõukatsuja paneb oma konkussõrme teise jõukatsuja konkussõrme taha. Sellejärele hakkavad konkussõrmi lahti tirima. (vaata jooni nr. 18.) Jõukat-
saja kelle sõrm on
lahti tiritud, on
kaotaja ja selle
sõrm on nõrgem.
Sõrmkooku vedades
ei tohi kuhugi
toetada ega kuskilt
kinni võtta. Lõpu-
das aga võib.



J. NR 18.

sõrmkooku vedamine

36. Vägihaika vedamine. (jõukatsumismäng).

Jõukatsumises võetakse kaigas. Kõlemad jõukatsujad istuvad maha, panevad jalad vastamisi võtavad kaigast kinni ja hakkavad vedama. (vaata jooni nr. 19.) See jõukat-
saja, kes teise on
füüsi tõmmanud on
võidumees.



J. NR 19.

vägihaigast vedamine

37. Kõpi hoidmine sõrmel.

Täna hakkame tasakaalu harjutama sõrmelal kõpi

Kuhjaloomine

Välismäng poistele ja plikadele, enam ei esine. Selleks on vaja hulk noori. Enne mängu algust koguvad kõik suurde ringi, üks on keskel. Kõik kooris sõnavad:

Me külakuhja loome
ja rataskaari käime.

Selle peale hakkavad kõik jooksmas seesolija poole. Kes kõige viimaseks jääb, jääb muidugi kuhjapesaks. Siis koguvad kõik kokku, kuhjapesa saab kõige alla ning siis teised hunnikus otsa, kuni kuhi valmis.

ERA II 87, 18/9 (3) < Narva, Kreenholm – Elli Sula, snd 1918. Narva naiskutsekooli I kl (1935).

Kepiga hüppamine

Kepiga hüppasid poisid. Hüpe sarnanes teivashüppega, ainult hüpati mitte kõrgust, vaid kaugust. Võisteldi, kes saab kaugemale hüpata, kes suudab hüpata üle kraavi või oja.

EKKR I 19, 373/5 (29) < Iisaku khk, Lõpe ja Roostoja k – M. Proodel < isalt, snd 1902 (1957).

Koti täitmine

Mängivad poisid. Mänguvahendiks kahe meetri pikkune kõva nöör. Mäng kuulub jõudu proovivate mängude hulka ja mängitakse siis, kui tahetakse osavust proovida.

Kotitõstmise nöör tuleb panna kahekorra ja siis üle õla ning nööri jalga läbi pista. Jalga tuleb vastu selga tõmmata ja siis üles tõusta.

Nöörist järele ei tohi anda, kuhugi vastu toetada ka ei tohi.

ERA II 87, 500 (6) < Lüganuse khk, Püssi v, Moldova k – Elmar Sallo, snd 1921, Aa 6-kl algkool (1935).

Karjapoiste kunstid

Tiritamme kasvatada pidi iga karjapoiss oskama, kui ei tahtnud teiste naerualune olla. Lihtvõte oli: peopesad vastu maad ja pealagi, ning jalad püsti ajada ja niimoodi seista.

Oli see kunst selge, siis oli järgmine: kätel seismise harjutus. Seda oli hea teha heinaküüni seina ääres, kus jalad vastu seina aitasivad tasakaalu hoida, kui end sirgetele kätele üles ajasid kätetugevuse harjutuseks.

Olid käed keha kandmiseks küllalt tugevad, siis algas kätelkäimise harjutus. Ühes sellega oli muidugi see, et oskasid jalad vastavalt kõveras hoida ja kui üle lendasid, et siis jalapõhjad enne vastu maad puutusid, kui selg.

Oli see nõks ka käes, siis tuli “ülevise” või salto, et käelabad toetasid veidi vastu maad ja viskasid siis end üle kaela jalgele püsti. Kui seljale kukkusid, said kaunisti põrutada. See mats võttis mõnelgi saatmatul sõbral edasiharjutamise isu ära ja isegi ei saanud mõnest asja.

Salto või üleviske-harjutusi oli just hea heinamaal teha, kus oli paksult heina koos kuivamas enne kuhja- või küünipanekut.

Siis alles said kätte kätelkäimise kunsti. Ja koolivend Johannes Kelk oli selle ala kunstnik. Läks kätel kooli trepist üles klassi. Seda ei teinud keegi järgi.

Hundiratas oli siis juba kerge asi teha, kui oskasid tiritamme kasvatada, kätel seista, üleviset ja kätelkäimist. Algas nii: vasaku käe laba panid sirgel käel küljele vastu maad, ühes sellega ka viskasid üles parema jala ja see aeg juba panid maha parema käe laba sirge käega ja viskasid üles vasaku jala. See kõik toimus nii kiiresti, et kätelt jalgele ja jalgelt kätele, justkui veereks ratas. Käed pidid aga sul nii tugevad olema, et suutsid



Hundiratas. ERA II 88, 162 (40) < Rakvere I – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

ka keha ühel käel üleval hoida. Kuigi see hetk oli lühikene, kuid nõudis palju harjutamist, et võisid ratta moodi veereda, kus käed-jalad rattakodaraid meenutasid.

Ja nüüd veel alles kirjutas mulle Paula Roostar, et kuidas tema imestanud, kui mina olla tema vennale [Jõuga] koolimaja õuel õpetanud hundirattaviset. Aga siis oli aastanumber alles 1917.

Kahe nädala leivakoti selgavõtmine. See number nõudis tugevaid jalamuskleid. Toimus see nii. Asus põlvili maha või põrandale. Kasutati enamasti sedelgarihma, millel oli silmus otsas. Silmus pandi kas parema või vasaku jalalaba ümber ja see jalg tõmmati siis kahe käega rihmast hoides endale vastu selga. Oli see vasak jalg, siis pidid parema jala vinklis ette panema, aga nii, et sa tasakaalu ei kaotanud. Rihma hoidsid kahe käega, et “leivakott” hästi seljas püsiks, ja siis pidi sul olema nii palju jõudu, et ette vinklisolevale paremale jalale püsti tõusid. Keha pidi sirge olema. Eks seda võiks vast mõnigi sportlane proovida, kas on võimeline kahe nädala leivakotti selga võtma.

Lambatalle hüpe. Ka see tallekeste rõõmuhüppe järeletegemine nõudis karjapoisilt palju harjutust ja ega saanudki igäüks selgeks. On ju nii tore, kui lambatalled just nagu nelja jalaga kargavad: kraps, krõps, kraps, krõps.

Neljakäpuli maha, keha vaja sirge hoida, ja mitte kuidagi ei saa sedasi hüpata nii kui tallekesed. Aga harjutus teeb meistriks, ja

veel olen praegugi paaril korral seda ette näidanud mõnelegi kehkenpüks-sportlasele, kes mulle kukkusid seletama, et ega teie aeg sporti tehtud ju! Ei siis osatud enam piuksatadagi, kui ma nad välja naersin.

Pääsukese iste. Toimub nii: käed sirged, peopesad vastu maad, küünarnukkide kohalt käed suruda vastu külgi ja nii sirutada keha sirgelt kätele, just kui lind istub maas kahel jalal, saba sirge. Esialgseks harjutuseks on hea selleks kasutada suurt söögilauda, kätega äärest hoides – on kergem. Maa peal on raskem end tasakaalus hoida.

RKM II 297, 471/7 (13–18) < Iisaku khk, Väike-Pungerja k ja Laiuse khk – Oskar Surva, snd 1902 (1973).

Vares

Varese tegemine on nii, et väiksem laps tõstatatakse käte ja jalgadega õhku, ise oled selili maas. Õõtsutatakse, see ajab käed laiali. – See on siis vares.

RKM II 336, 558 (9) < Kadrina khk ja v, Kihlevere k < Vohnja v, Mägiküla – M. Hiimäe < Tiina Miilpalu, 35 a (1979).

Kiigutalla mäng

Mängija laskub põlvili, ajab rinna ette, pea võimalikult taha ja käed seljale kokku. Nüüd laskub ta aeglaselt kõhuli, nii et lõug ja jalad jäävad maast kõrgemale. Käsi ei tohi seljal lahti lasta.

ERA II 177, 280 (10) < Jõhvi khk, Kohtla v ja k, Metsa t – Endel Mets, snd 1921 (1937).

Karkudel käimine

Karkudel või teise nimega: kõmpidel käimine sai ainult kõval pinnal, nagu õues, maanteel, jne, toimida. Pehmel pinnal vajus ju kõmbi ots maasse. Mida kõrgemad olid kõmbid, seda uhkem sa olid. Et puuriit oli õues sealauda räästa all, siis olid mul kõmbid tehtud nii kõrged, et puuriida otsast asusin nendele. Oli ikka uhke küll nendega õues kaaberdada. Madalad, üle põlve kõrged, olid “kiirkargud”, nendega sai isegi parajat jooksusörki teha ja tantsusamme.

RKM II 297, 480 (23) < Iisaku khk, Väike-Pungerja k – Oskar Surva, snd 1902 (1973).



Soola kaalumine

(Poiste mäng toas kui ka õues.)

Kaks poissi hakkavad seljad vastamisi seisma ning pistavad käed teineteise käevangust läbi ning asetavad siis omad käed

kõvast rinnale. Nii on nad siis ühendatud kõvasti teineteisega. Selle peale kummardub üks ettepoole, kuna teine jääb ta seljale, siis teine kummardub ja teine seljas. Nii järgimööda kiiguvad nad, mida nimetatakse soola kaalumiseks.

ERA II 87, 34/5 (23) < Narva – Elli Sula, Narva naiskutsekool < Hilda Rospel, snd 1919 (1935).



Mustlase konksu löömine

Kaks mängijat heidavad seljali üksteise kõrvale, nii et ühe mängija pea jääb teise mängija jalgade poole ja teise mängija jalad jäävad esimese mängija pea poole.

Nüüd tõstavad mõlemad mängijad seespoolsed jalad üles ja suruvad kannad tugevasti kokku. Kes nõrgem mängija on, peab tahes või tahtmata teise tugeva vajutamise tagajärjel tagurpidi kukerpalli lendama.

See mäng oli juba vanasti moes külapoiste jõukatsumiseks üksteisega, kuid on ka praegugi poiste jõunumbrina tuntud.

ERA II 88, 724/5 (7) < Simuna khk, Paasvere v, Aru k – Johannes Kärje, snd 1919, Rakvere ühisgümnaasiumi II kl (1935).

Kartulivõtt

Neli-viis kartulit pannakse teatava vahemaa järgi ritta. Selliseid ridu olgu nii mitu, kui on mängust osavõtjaid. Igale kartulivõtjale antakse kätte veel taldrik ja lusikas, millega ta kartulid peab taldrikule toimetama. Kes kõige enne kartulid taldrikule saab, on võitja.

ERA II 104, 111/2 (4) < Simuna khk, Venevere v, Möisaküla – Paul Kaasan, snd 1923, Venevere algkool (1935).

Tritsutamine

Talvel, kui Kunda jõe luhtadele tekkis jää, käisid suured poisid seal "tritsutamas". Neil olid enda tehtud tritsud: puutükile oli vana vikati selg alla pandud, see seoti rihmaga või nõõrijupiga jala külge. Tritsutati ühel jalal. Tüdrukud, kellel olid nahkjalatsid, lasksid jalaliugu.

RKM II 415, 193 < Viru-Jaagupi khk, Põlula 2. algkool – E. Rajari < Viru-Nigula kodu-uurijate ühistöö (1989).

Rätsepa eksam

Mingi suurem pudel on asetatud pikali ning selle peale tuleb istuda nii, et teise jala kand on esimese jala varba peal. Sarnaselt istudes tuleb ajada sukanõelale mingi villane lõng järgi. Sellist toimingut nimetatakse rätsepa eksamiks.

ERA II 104, 180 (1) < Väike-Maarja khk, Vao v, Avispea k – Aino Hansen, snd 1921, Avispea algkool (1935).



Rätsepa eksam.

ERA II 88, 220 (122) < Rakvere l – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Leiba ahju viskamas

Mängijaid kaks. Üks mängijaist heidab selili maha, sirutab käed üle pea, tõstab jalad ülesse. Teine mängija astub teise jalaga esimese väljasirutatud kätele ja laseb siis rinnuli esimese ülestõstetud jalgadele. Maaslamaja viskab jalgadega ja kätega hoogu andes pealolija, pea eespool, kaks-kolm silda eemale. Pealolija, keda visatakse, on "leib" ja allolija, viskaja on "leivalabidas".

ERA II 183, 366/7 (17) < Haljala khk, Vihula v, Villandi k, Lehtmetsa t – Albrecht Rootalu (1938).

JOOKSU- JA TAGA- AJAMIS- MÄNGUD

Need mängud kuulusid nii poiste kui tüdrukute lemmikute hulka, paraku on huvi nende vastu viimastel aegadel üsna palju kahanenud. Põhjuseid on enam kui üks: palju aega võtavad ära arvutimängud, televiisor, huvialaringid, ka pole kõikjal nii sobivaid paikugi, kus lapsed saaksid joosta ja kilgata, nagu oli vanavaneimate lapsepõlves.

Põhimõttelt on need mängud lihtsad põgene-mise ja kinnipüüdmisega mängud, kuid neil on hulgaliselt eritingimusi ja reegleid. Oluline on maastikul määrata piirid, mida mängureeglite järgi ei tohi



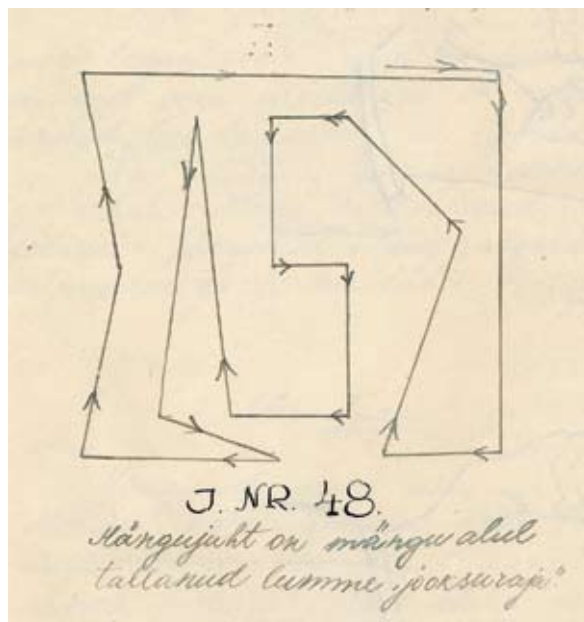
Lapsed mängivad „Madu”.

ületada. Hulgaliselt on ka eri nimetusi, näiteks „Kullimäng” on Virumaal veel „Kula”, „Mats”, „Läts”, „Tudi”, „Pitt”, täpsustatult öelduna „Kivimats”, „Kiviläts”, „Puuläts”, „Kükäläts”, „Kükakula”. On ka „Laapa”, lihtsalt „Piirimäng” ja „Tagaajamine”.

Pandiandmist ja -lunastamist tuleb ette vaid juhuslikult. Üle saja aasta tagasi kogutud mängukirjeldustest selgub, et mängudesse kuulusid sõnalised pöördumised laulus või kõnes, alles seejärel algas jooks ja tagaajamine. Regivärsiga jooksu- ja tagaajamismänge on Virumaa põliselt laulualalt Haljala, Kadrina ja Väike-Maarja kihelkonnast.

„Nõelamängust” on pika regivärsiarendusega kirjapane-kuid 19. sajandist (Kadrina ja Haljala khk). Oma ehedal kujul on selle, esmakordselt 1680. aastal Lääne- ja Pärnumaa piiril

Mihkli ja Audru khk nõiaprotsessi protokol-
lis mainitud mängu variante analüüsinud
Ruth Mirov (1998: 83–150). Sellest Lääne-
Euroopa keskaegsest voormängust (män-
gijad seisavad “vooris”) on kirjapanekuid
samuti Lõuna-Soomest ja Karjala kannas-
elt. Draamaelementidega mäng koosneb
kolmest osast: nõela kadumine (laulu ja
tantsu saatel), otsimine (proosadialoogiga),
leidmine (nn võitlus). Regilaulutraditsiooni
hääbumisel püsis “Nõelamäng” veel laste-
mänguna edasi, Virumaalt on esindatud
lääneosas Kadrina, Haljala, Rakvere, Viru-
Jaagupi ja Simuna khk, idaosas vaid Jõhvi ja
Vaivara khk.



Kulli küüntes

Kõik mängijad istuvad ringis. Kull varitseb
väljas ja jänes on põõsas väljaspool ringi.
Nüüd mängitakse palli ja mõnd muud
mängu. Järsku jookseb jänes välja ja lapsed
hakkavad teda taga ajama. Jooksevad, jook-
sevad ja eksivad metsa. Metsas luusib kull,
nähes lapsi, hakkab neid taga ajama. Lapsed
jooksevad eest ja kui kull saab lapsed kätte,
jääb see kulliks. Kui kull kedagi kätte ei
saa, siis narritakse kulli seni, kuni kull saab
kedagi kätte.

ERA II 87, 235 (7) < Narva l – Armilde Krasman,
snd 1922, Narva linna 2. algkooli V kl (1935).

Vangimäng

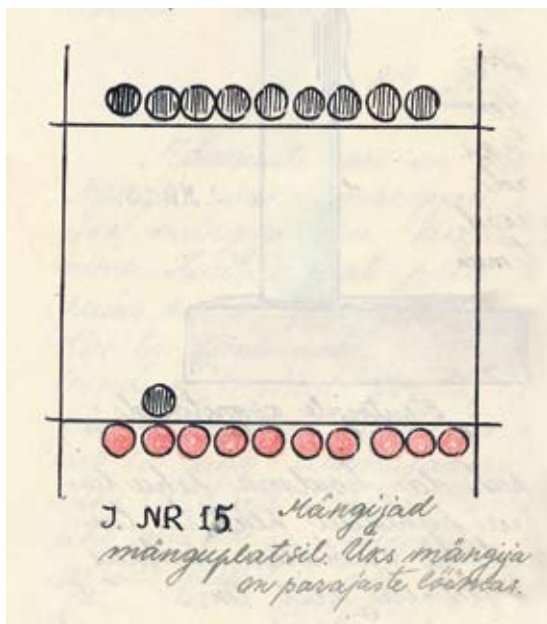
Lapsi on paarisarv, seisavad kaks rida vasta-
misi. Pahem käsi peab olema välja sirutatud.
Teine lööb rea otsast vastasele vastu kätt ja
pane jooksu, kuid teine jookseb järele. Kui
tagaajaja saab eesjooksja ennem kätte, kui
see saab oma kohale minna, on tema vang.
Kui aga kätte ei saa, jääb tagaajaja eest-
jooksja vangiks. Ritta minnes paneb vang
oma selja taha.

Nii võib mängida või kolm päeva, mäng
ära ei lõpe.

ERA II 87, 462 (21) < Lüganuse khk, Püssi v,
Kestla-Ahu – Mihkel Tapner, snd 1922 (1935).

Jänese jooksurada kullimängus.

ERA II 88, 182 (48) < Rakvere l – Robert Kello,
snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).



Valge vasika kiilijooks

Mängijad seatakse ritta ja igaüks asub neljakäpakile maha, tõstes vasaku jala kõrgele. Niimoodi kolme jalaga hakatakse üksteise võidu jolksima kindlaksmääratud piirini, mis on umbes 25 sülla kaugusel.

Kes jõuab esimesena kohale, on võitja.

ERA II 177, 70 (116) < Jõhvi khk, Kohtla-Järve v ja k, Metsa t – Endel Mets, snd 1921 < oma vane-matelt ja tuttavatelt (1937).

Kükimats

Mängijate arv ei ole piiratud. Üks laps, kes mats on, ajab teisi taga. Keda ta puudutada saab, see on mats. Aga kui see, keda matsuks löödi, jõudis enne kükitada, kui teda puudutati, läheb mäng edasi, kuni mats saab kellegi matsuks lüüa.

Siis hakkab mäng otsast peale.

RKM II 298, 8 (1) < Haljala khk – Inge Meiner, 12 a, Haljala 8-kl kool (1973).

Kükipiti mäng

Siin peab pütt teisi nii kaua taga ajama, kui nad püsti on. Kui aga tagaaetav kükitab, ei tohi teda pitiks lüüa. Aga kui ta tõuseb püsti, siis võid ta kohe pitiks lüüa.

ERA II 87, 31 (18) < Narva – Elli Sula, Narva nais-kutsekool (1935).

Mängijate paigutus ja käelöömine vangimängus.

ERA II 88, 156 (15 ja 16) < Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).



Harkis kull

Kes saab teist taga ajades talle käega pihta panna, see peab jääma, nii nagu oli, jalad harki või, ja teised jäävad samuti paigale. Kes viimasena liigub, jääb kulliks.

RKM II 463, 438 (4) < Viru-Nigula khk, Sonda as – M. Hiiemäe < Kadri Pihlakas, 9 a (1994).

Hullukoera mäng

Hullukoera mängu mängitakse harilikult hästi kivilisel väljal. Iga mängija valib oma kivi, mis on tema majaks. Üks mängija jääb aga ilma majata ning tema määratakse hullukskoeraks.

Kõik mängijad astuvad igaüks oma kivi äärde. Hullkoer, kes seni on seisnud eemal, jookseb nüüd ühe mängija suunas. See peab aga ruttu oma kivi peale minema ja ütlema: “Põmm, põmm, põmm, minu uks on lukus!” Nüüd pole hullukoeral selle mängijaga midagi teha ja ta jookseb teise mängija juurde, kes samuti ukse lukustab. Tihti jõuab aga hullkoer enne mängijat kivile. Sel juhul jääb see mängija hullukskoeraks, kuna endine hullkoer ta “maja” endale saab. Mäng jätkub endiselt.

Seda mängu mängivad poisid kui ka tüdrukud.

ERA II 88, 723/4 (6) < Simuna khk, Paasvere v, Aru k, Kerja t – Johannes Kärje, snd 1919, Rakvere ühisgümnaasiumi II kl (1935).

Maamõõtmine

Mängus peab olema umbes 4 mängijat. Joonistatakse liiva peale suur ringjoon ja sinna sisse väiksem ring. Siis jaotatakse ring nii mitmeks osaks, kui palju on mängijaid.

Neil kõigil on üks jalg väikses ringis ja teine väljaspool. Ühel on käes kepp. Ta viskab selle üles ja hüüab ühe lapse nime mängijate hulgast. Hüüdmise ajal hakkavad kõik jooksema ükskõik kuhu poole. Hüütu võtab sel ajal maast kepi, hüppab väiksesse ringi ja hüüab: “Stopp!” Siis peavad kõik seisma jääma.

Siis valib hüütu välja ühe lapse. Ta ütleb, umbes mitu sammu selle lapseni on ja hakkab astuma. Ta peab astuma ühepikkuste sammudega. Kui sammudest tuli täpselt välja, siis võtab hüütu sellelt maad, kelle ta välja valis. Aga kui sammudest tuleb puudu, võtab maad väljavalitu.

Maavõtmine on järgmine: üks jalg tuleb panna väiksesse ringi ja teine oma maa piiri äärde. Siis tuleb kepiga võtta maad nii palju, kui ulatab. Siis kustutatakse vahepealne piir ära ning siis algab mäng otsast peale.

RKM II 298, 9/11 (4) < Haljala khk – Inge Meiner, 12 a, Haljala 8-kl kool (1973).

Madu

Mängijad võtavad üksteise kätest kinni, nii et näod oleks pöördud ühele poole. Nii moodi sünnitavad pika rea – mao. Juhataja on kõige ees. Kuhu juhataja läheb või jookseb, sinna peavad kõik järele minema. Mida

keerulisemaid käike juhataja teeb, seda huvitavam on mäng. Juhataja aga tahab mao saba kinni saada, niikaua mängivad ja puselevad kui mao saba on käes, ja kui on käes, siis võib jälle ringmängu mängida, sest nüüd tekkis ring.

On tarvitusel praegu ja noorte mäng. Mängitakse õues.

ERA II 104, 165 (2) < Väike-Maarja khk, Vao v, Võnusvere k, Vilu t – Leida Stein, Avispea algkooli VI kl (1935).

Hundi tegemine

Lapsed seisavad reas nägudega üksteise kuklasse, igaüks võtab kõvasti teise ümbert kinni. Esimene liigub jalgu trampides edasi, teised tema järel. Kõik uluvad ja üldse tehakse võimalikult rohkem lärmi.

Hunti tehti Metsküla kooli internaadis umbes 50 aastat tagasi [1909. a paiku]. Tänapäeval [1959] tehakse niimoodi raudteerongi, seejuures matkitakse rongi vilesid, tehakse tsuhh-tsuuh, edasi-tagasi käiku jne. Mängivad nii poisid kui tüdrukud.

RKM II 61, 414 (8) < Iisaku khk, Mäetaguse v, Metsküla ja Roostoja k – M. Proodel < isalt, Eduard Prodel, 57 a (1959).

Must mees

Kahele poole mänguplatsi otsa tõmmatakse jooned. Üks valitakse mustaks meheks.

Lapsed lähevad teise piiri taha. Must mees jääb keskele ja hüüab: “Üks, kaks, kolm, kes kardab musta meest?”

Lapsed vastavad: “Ei keegi” ja hakkavad jooksmas üle platsi teise piiri taha. Must mees katsub neid kinni püüda. Keda ta kätte saab, see jääb musta mehele appi püüdma.

Nii kestab mäng edasi, kuni kõik on musta mehe omad. Kes viimaseks jääb, see on võitja.

ERA II 87, 398/9 (3) < Lügánuse khk, Püssi v, Mustmäta k, Vana-Karjamaa t – Adeele Pärtman, snd 1922, Püssi algkooli V kl (1935).

Kingsepamäng

Iga mängija tõmbab oma ringi, kes jääb tõmbamisega hiljaks, see on kingsepp. Kingsepp läheb kellegi juurde ja küsib: “Kas kingsepp kodus?” See vastab: “Ei ole, läks sinna” ja näitab näpuga kellegi peale.

Kingsepp läheb sinna, kuhu kästud ja kordab küsimust. Teised mängijad vahetavad kohti ja kingsepp katsub kellegi kohale minna. Kui tal see õnnestub, siis saab see kingsepaks, kes kohast ilma jäi. Kui keegi vastab: “Kingsepp on kodus,” siis lähevad kõik ühte ritta ja jooksevad ringidesse. Kes välja jääb, on uus kingsepp.

ERA II 88, 431 (22) < Rakvere l – Leon Ney, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Kas kingsepp kodus?

Küsiti: “Kas kingsepp kodus?”

– “Kodo!”

“Midä asja õli?”

– “Tõin tüöd.”

Kingsepp akkas tööle. Ütel, et teen traati.
Näitas kätega (ennevanasti ööldi: käsidega).
Tühjad kääd, aga rinna ees tõmmas laiali
käsi.

Koppis tikku. Näpiga lei esimese sõrmega
vasta vasaku kätt. Sai tikud valmis.

Akkas taldu alla lööma, ise kükitas maha,
vasak käsi oli põlvel, oidas saabast ja pare-
ma kää rusikaga koppis vasta põlve.

Siis aeti taga – ei maksand. Töö eest pidi
maksama mitu rupla, nii kuda keegi tahi
öölla. Kui kingsepp tellija kätte sai, hakkas
see kingsepast.

RKM II 161, 311 (219 b) < Lüganuse khk, Püssi as,
Lohkuse k – A. Källo < Helene Liivak, snd 1897
(1963).

Mis sa teed?

Teen aida, teritan teiväst,
kust see must susi sisse läks.

Siis tõmmati ring ümber, must susi (üks
laps) jäi aeda (ringi sisse) – see, kellele jäi
lugemisel viimane sõna “susi”.

“Susi, säh see jalg,
susi, säh tõine jalg.”

Siis pakuti susile jalgu, kene jalast susi
kinni sai, see akkas ise susist jne. Mängiti
jo, et küll sai, siis jälle akkasivad tõist män-
gu mängima.

RKM II 161, 316/7 (5) < Lüganuse khk, Püssi v,
Lohkuse k – A. Källo < Helene Liivak, snd 1897
(1963).

Kass ja hiir

Mängijad on ringis. Ühte kohta tehakse
“kassiauk”, s.o jäetakse umbes pooleteist-
kümne meetriline vahe. Üks mängijaist on
kass, teine – hiir. Iga mängija peab hiirt
abistama, lastes teda käte alt läbi, seevastu
kass võib takistamatult sisse-välja liikuda
vaid läbi “kassiaugu”. Saab kass hiire kätte,
läheb teine paar mängu.

ERA II 88, 23 (11) < Kadrina khk, Undla v, Päre as,
Hallika t – Mihkel Sass, snd 1920, Rakvere kesk-
kool (1935).

Hobusemäng

Hirnu, hirnu, hiie halli,
karga, karga, kaubatäkku.
Hiie halli hirnub heinu,
kaubatäkku karjub kaeru,
hirnub selga istujaida,
karjub selga kargajaida.

Mängijad käivad ringis, üks on hobuseks
sees. Kui laul on lauldud, siis jäävad ringis-
olijad seisma. Üks läheb ringist välja ja
hakkab hobust kutsuma, jookseb ja hüüab:
“Suks! Suks! Suks!” Ringisolijad peavad
käest kõvasti kinni ja ei taha hobust välja
lasta. Hobune aga peab sealt kohalt välja
hüppama, kus suksutatakse. Kust ta välja
pääseb, sealt lükatakse üks hobuseks sisse.

ERA II 104, 24 (2) < Kadrina khk, Palmse v,
Võhma k – M. Mikenberg < emalt, Vilhelmine
Mikenberg, snd 1892 (1922).

Linnukeste söötmine

Siis oli veel linnukeste söötmine. Lapsed olid üheskoos. Üks oli eraldi, sellel olid väikesed kivid käes või miski muud. Tema viskas neid maha ja laulis:

Tule, tule, linnuke,
lenda seie, tuvike,
annan sulle terakesi,
maitsvaid saiaaasukesi.

Ka sellel mängul on kriips vahele tõmmatud. Kui lind tuleb üle kriipsu sööma, peab ta tema kinni krabama. Kõik linnud tulevad korraga või ühekaupa, kui kätte saab, siis on see linnusöötja. Üle kriipsu ei tohi linde enam taga ajada.

RKM II 274, 22/3 < Jõhvi khk ja I – Salme Kiislar, snd 1896 (1970).

Suli ja kardavoi (Varas ja politsei)

Mängijate arv on vaba.

Mängu käik: Mängijad viskavad kordamööda oma mütsi üles. Kelle müts kukub maha nii, et mütsi põhi ülespoole jääb, kuulub kardavoide hulka, kelle müts aga põhjaga allapoole jääb, kuulub sulide hulka.

Nüüd jooksevad sulid ruttu laiali, kardavoid lähevad aga neid tabama. Kui ühele sulile on kardavoi kolm korda külge löönud, läheb suli mängust välja. Löögid peavad olema ühe korraga löödud.

Kui kõik sulid on kinni püütud ja mängust välja läinud, siis on mäng lõppenud.

Uus mäng hakkab jälle mütside ülesloopimisega.

ERA II 88, 141/2 (9) < Rakvere I – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Ass-ass, tagumine paar välja!

Seda mängivad poisid ja tüdrukud. Mängijaid peab olema paaritu arv. Võimaluse korral mängijad kogunevad paaridesse: üks poiss ja üks tüdruk. Paaritu on nn lesk ja astub rongi kogunenud paaride ette ja hüüab: “Ass-ass, tagumine paar välja!” plakutades käsi. Siis hakkavad tagumise paari mängijad jooksuma teine teiselt poolt rida ja püüavad rea ees jälle kokku saada. Lesk aga jookseb neile järele ja tahab omale paari-meest saada.

Kui paar saab üksteist kätte, lähevad nad rea ette seisma ja lesk peab jälle uue paariga õnne proovima. Kui lesk aga saab omale paarimehe, läheb tema rea etteotsa seisma ja uus lesk (paaritu) hakkab omale paari-meest püüdma.

Mängitakse praegugi.

ERA II 199, 226 (15) < Väike-Maarja khk, Vao v, Raeküla, Kõrtsi t – Marsell Ross < kuuldud vane-mailt inimestelt (1939).

Kus nõel on?

Mängijad on reas ja üks seisab rea ees ja küsib: “Kus nõel on?” Kõige viimane reast vastab: “Tagaseinas oherdiaugus” ja pistab jooksu ning katsub rea ette joosta. Hüüdja katsub jooksjad kinni püüda. Kui kätte saab,

siis jääb see hüüdjaks, kes jooksis, ja see tuleb ette hüüdma.

Nii kestab mäng niikaua, kui kõik läbi ja mäng algab uuesti.

ERA II 88, 664 (9) < Simuna khk, Paasvere v, Aru k, Leenmani t – Melanje Arak, snd 1922, Laekvere algkooli V kl (1935).

Nõela otsimine

Lapsed seisid pikas reas ja hoidsid üksteise ümbert kinni. Üks laps oli vaba: seisis reast väljas. Ta astus esimese lapse ette ja alustas sellega kõnelust, mis käis järgmiselt.

“Tere, tere, mees!”

– “Tere! Mis see mees otsib?”

“Otsin nõela.”

– “Kus see nõel ära kadus?”

“Seljatagant seinaprao vahelt.”

– “Mis tal lõngaks oli?”

“Üks sinist, teine punast, kolmas kullakarvalist.”

– “Otsi nurgast!”

Otsija läks rida mööda edasi, lõi sõrmega ühe ja teise lapse külge ja ütles iga kord:

“Ei, see ei ole.” Sai viimase lapse juurde, siis ütles, et see on tema kadunud nõel. See aga pistis jooksu ja otsija temale järele. Jooksid ümber mängijate kas või mitu korda. Hea jooksjärg oli “õmblusnõel”, halvemat jooksjat nimetati kas “kinganõel”, “sukanõel” või “pastlanõel”.

Kui otsija sai oma nõela kätte, siis ta asus rea etteotsa ja tagaetatav hakkas omakorda nõela otsima.

ERA II 279, 356/7 (18) < Haljala khk, Vihula v, Kõldu k, Aadu t – J. A. Reepärg < Maria Kivistik, snd 1867 (1940).

Nõelamäng

Mängijad seisavad ühes reas üksteise selja taga. Kõige esimeselt hakkavad selja taga seisjad küsima järgmiselt: “Tere, tere, mees, mis sa otsid?”

Küsitav vastab: “Nõela otsin.”

Küsijad: “Kus sa selle nõela panid, mis eila andsin?”

Küsitav: “Kass see tuli kaaburist, viirusilm tuli Viiburist, sõi pudru ja viis nõela ka.”

Küsijad: “Mis nõela sa tahad, suurt või väikest?”

Kui küsitav vastab: “Suurt”, jookseb mängijaist keegi suurem, kui aga küsitav vastab: “Väikest”, jookseb mängijaist keegi väiksem reast välja ja küsitav peab katsuma jooksjat kinni püüda. Saab püütava kätte, hakkab viimane väljahõikajaks ja püüdjaks, ja endine püüdja läheb ta asemele ritta. Kui ei, jääb vana püüdja edasi.

ERA II 266, 23/4 (1) < Simuna khk, Salla v, Lasinurme k, Korba t < Kolga-Jaani khk, Soosaare v – V. Fuchs < Jaan Parm, snd 1865 (1939).

Lambamäng

Lammaste vastas pali [palju] lapsi kuos karja vastas siin Nõmmel. Põõsa all “lambad” – piijad [piigad], poisid – peidos, siis nävad [nemad] kükitavad. Karjane kõndis lammaste ümber ja tegi aida sedäsi. Ise rääkis:

“Tien aida, teritän teiväst,
et unt sisse ei pääse
ega karu üle ei üppa.”

Akkas kutsuma neid lambaid ära säält: “Uit, uit, tule kuo [koju]!”

Lambad määgisivad aledast, vastasivad: “Ei tõhi tulla!”

“Miks mitte?”

“Unti kardame.”

“Mis ta tieb siis?”

“Süöb mu liha, juob mu verd!”

Karjane kutsub ikka, et “tulga kuo”. Üks lammas juoks, unt – üks on undist [hundiks] – püiab, saab kätte sene, siis vieb tõise kõhta, oma selja taha. Kõik vällä. Viimäse, ku püidäs, sai kätte, panivad undi seljä tagant juokso. Kene kätte sai, sie akkas undist, tõine jälle karjasest. Mäng akkas uuvesta.

RKM II 230, 515/6 (6) < Lügänuše khk, Püssi as – Aino Källo (1962).

Mooramaa kuningas

Üks mängijaist on kuningas. Teised mängijad tulevad kuninga juurde ja ütlevad: “Tere, Mooramaa kuningas!”

Kuningas ütleb: “Tere, mu lapsed.” Kuningas küsib: “Miks teie nii mustad olete?”

Lapsed vastavad: “Ema ei pese meid piimaga, vaid tõrvaga.”

Kuningas küsib: “Mis tööd teie teete?”

Lapsed vastavad: “Mooratööd.”

Kõik hakkavad ühte ja sedasama tööd tegema. Kui kuningas ütleb õige töö nime, siis lapsed jooksevad ära. Kelle kuningas kätte saab, siis see jääb Mooramaa kuningaks. Nii läheb mäng edasi.

ERA II 88, 429 (16) < Rakvere I – Leon Ney, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Mooramehed

Lapsed seisavad jälle ringis, mängujuht loeb mängu algussõnad:

“Minu ema ketras lõnga, kuni pool sai täis. Kes selle lõnga kerrasse kerib, seda ütled sina.”

Kellele tuleb “sina”, see hakkab tööpere-meheks, jääb üksi seisma. Teised lähevad kaugele ja peavad nõu, mis tööd ette kanda. Kui on tööd kokku räägitud, siis lähevad lapsed kõik peremehe juurde ja laulavad: “Me oleme kaugelt Mooramaalt, meid päev on ära põletand.”

Peremees küsib: “Kas tööd oskate teha?”

“Oskame,” ütlevad töölisel.

“Näidake, mis töid,” küsib peremees.

Siis lapsed jälgendavad töövõtteid, kas niidavad heina või võtavad heinaloogu, saevad puid, raiuvad puid, sõtkuvad leiba, pesevad pesu, triigivad pesu, vihtlevad end saunas. Töö tuleb ette näidata ükshaaval. Kui peremees ära ei oska arvata, siis näita-



Mooramehed leiba sõtkumas. ERA II 104, 134 (7) < Simuna khk, Venevere v, Metsaküla, Tambu t – Mehvalde Õunapuu, snd 1922 (1935).

vad töölised uue töö. Kui peremees töö ära arvab, siis kõik panevad jooksu. Kui peremees kellegi kätte saab, siis jääb see peremehes ja peremees läheb tööliste hulka ja nii algab jälle otsast peale mäng.

Peremehe ja tööliste vahele tuleb tõmmata kriipsud. Kui peremees töö ära ütleb ja hakkab lapsi kinni võtma, siis ta võib lapsi kinni võtta ainult oma maa pealt. Üle kriipsu ta ei tohi minna.

RKM II 274, 47/8 (7) < Jõhvi khk ja I – Salme Kiislar, snd 1896 (1970).

Kapsakauplemine

Mängijad istuvad ringis – need on kapsad. Iga istuja selja taga seisab kapsamüüja. Ülejäänud mängija tahab kapsaid osta, küsib hinda ja kui see ütleb hinna, võib ta tingida. Kui kaubad koos, lüüakse kapsakauplejaga käed kokku ja siis jooksevad nad kumbki – kapsamüüja ja -kaupleja – eri poolt ümber istujate ringi. Nii mitu ringi joostakse, kui mitu senti kapsas maksis. Kes kapsamüüja kohale enne jõuab, jääb kapsamüüjaks ja hiljem saabuja hakkab kapsaid ostma.

ERA II 87, 166 (26) < Narva – Maimu Remmelgas, snd 1923, Narva 2. algkooli V kl (1935).

Linnu püüdmine

Lindudele olid nimed pandud. Lapsed panid lindude nimed omale. Üks oli see ja teine oli teine. Nimed olid salaja pandud.

Linnukaupmees istus maas. Maamees tuli koeraga lindusi õstma.

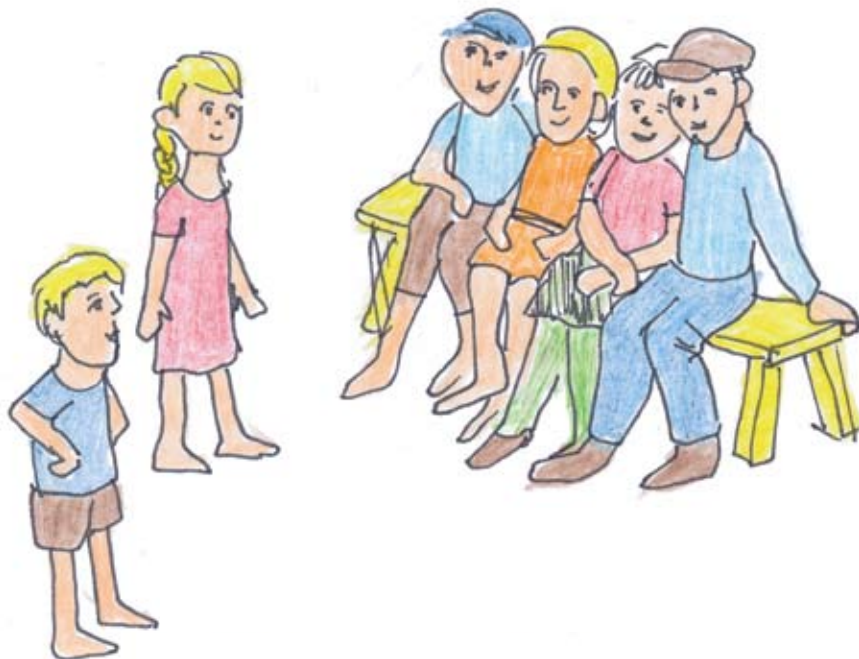
Kaupmees küsis: "Mis maamees otsib?"

"Õtsin lindu."

"Mis lindu?"

Haraka vai varest ütles, siis jo see lind, keda nimetas, panigi jookso! Koer ja maamees jooksid järele. Sai kättä, pani tõise kõhta sõisama. Sai linnud püetud, siis akkasivad uuvest õtsast pääle vai tõist mängu.

RKM II 161, 312 (119c) <
Lüganuse khk, Püssi v,
Lohkuse k – A. Källo < Helene
Liivak, snd 1897 (1963).



Värvimäng

Mängitakse väljas. Sobivam mängijate arv on kümne ringis. Mängus on ostja, värvi-kaupmees ja värvid. Esimesed määratakse "lugemise" abil või tahab keegi vabatahtlikult vastava osa enda peale võtta. Värvid istuvad ritta, näiteks pingile, trepile. Lepitakse kokku piiri suhtes, see on umbes kümne sammu ulatuses istekoha ümber. Ostja läheb veidi eemale, kaupmees sosistab igale värvile kõrva tema nime: punane, sinine, roheline, kollane, must, pruun jne.

Kui igal värvil oma nimi teada ja meeles on, seisab kaupmees värvide kõrvale ja ootab ostjat. See tulebki ja seisab väljapoole piiri.

Ostja: "Tere."

Kaupmees: "Tere-tere."

Ostja: "Kas teil ka värvisi on?"

Kaupmees: "On küll. Misikest te soovite?"

Ostja nimetab näiteks valge. Seda värvi ei ole. Kaupmees ütleb: "Ei ole." Ostja küsib näiteks musta. Kaupmees ei ütle midagi, aga värv hõikab ise: "On küll!" ja paneb jooksu. Kui ta on piirist välja jooksnud, võib ostja teda püüda. Selleks peab ta värvi käega puudutama. Kui ostja värvi kätte ei saa, kuni see jõuab pinki puudutada, jääb värv ostmata. Kaupmees annab talle uue nime.

Kui aga juhtub, et ostja värvi kätte saab, siis jääb kinnipüütud värv ise ostjaks, ostja aga värviks. Kaupmees annab talle nime.

Kui kaupmees oma osast tüdineb, vahetatase ta välja, nimed muudetakse ümber ja mäng läheb edasi.

RKM II 61, 403/6 (3) < Iisaku khk ja al – M. Proodel < koolilastelt (1959).

Poemäng

Mängitakse samuti nagu “värvigi”, ainult värvide asemel on poekauba nimed.

ERA II 104, 133 (6) < Simuna khk, Venevere v, Metsaküla, Tambu t – Mehvalde Õunapuu, Venevere algkooli V kl (1935).

Puude müümine

Siis on veel mäng “Puude müümine”. Lastele pannakse puude nimed: kask, kuusk, sarapuu, kadakas, pihlakas, mänd, jalak, kastanja, vaher, pärn, pappel. Kui ostja ütleb nime, jookseb puu välja, kelle nime ütleb. – Samuti, kui värvimäng.

RKM II 274, 26/7 < Jõhvi khk ja l – Salme Kiislar, snd 1896 (1970).



Lillemäng

Siis mängitakse veel nii, et pannakse lastele lillenimed. See mäng käib samuti kui puudemäng: reseed, levkoi, astar, nurmenukk, sinilill, kullerkupp, herneõis, pääsusilm, käoking, karikakar, maikelluke ja edasi. Nendele mängudele loetakse:

Silk, pilk, terav nina,
miks sa merest välja tuled?
Perenaine annaks võid,
sinu nina ikka ees.

Seda silgulaulu laulavad ka karjalapsed ja peksavad silku.

Neid mängu olen ma ise kõiki mänginud, kui ma laps olin ning neid ridu seia kirjutas elan ma kaasa nendele mängudele.

RKM II 274, 27/8 < Jõhvi khk ja l – Salme Kiislar, snd 1896 (1970).

Kus kana?

Seda mängu mängiti kahtemoodi. Võeti ninast kinni ja küsiti: “Kus kana?”

Kas teil suhkrut on?

ERA II 104, 133 < Simuna khk, Venevere v, Metsaküla, Tambu t – Mehvalde Õunapuu, snd 1922 (1935).

Teine vastas: “Krepka jões.”

“Mis ta teeb seal?”

“Muneb.”

“Mitu muna?”

Küsija mõtleb arvu välja. Küsitav püüab tabada õiget arvu. Kui saab õigesti vastata, siis vahetuvad kohad.

Mäng kestab edasi. Kui ei saa õigesti vastatud, siis küsija püüab küsitavat rätikuga lüüa. Sealjuures jooksevad mõlemad. Läheb tal korda lüüa, siis vahetavad kohad; ei lähe korda, jääb vanamoodi. See on aumeeste mäng. Mis arv on küsijal mõeldud, seda enam ei muuda, see jääb.

Teisend. Võeti ninast kinni ja küsiti: “Kus kana?”

“Krepka jões.”

“Mis ta teeb seal?”

“Muneb.”

“Mitu muna?”

“Kaks muna.” Ütles alati “kaks muna”.

“Missugused munad?”

“Üks kakane, teine kullane.”

“Missuguse sa mulle annad?”

Kui ütleb, et kakase, siis hakkab jooksuma ja teine hakkab taga ajama ja püüab lüüa rätikuga. Läheb tal korda lüüa, siis vahetavad kohad. Kui ei lähe korda, siis jääb vanamoodi.

RKM II 297, 154/5 (4) < Viru-Jaagupi khk, Kehala k – L. Palu < Hilda Tarikas, snd 1899 (1973).

Linnumäng

Oli väikestel lastel ka kombeks lindu mängida. Linnuks tarvitati puust ehk savist lindu, “piilut”. Madalale puuoksale punuti pesa, munade aset täitsid kivikesed. “Haudumise ajal” jooksid lapsed, linnud peos, emalinnule süüa otsima. Kui haudumisest juba küll, loobiti kivikesed pesast kaugele, mis tähendas poegade suurekskasvamist ja äralendamist.

ERA II 177, 58 (83) < Jõhvi khk, Kohtla v ja k, Metsa t – Endel Mets, snd 1921 < oma vanematelt ja tuttavatelt (1937).

Tagaajamine

Koolis vahetundide ajal mängivad nad terve klassiga tagaajamist või kõrguspütti, jagunedes eri rühmadeks. Tagaajamine: aetakse üksteist taga, keda puudutatakse, see on. Kõrguspütt: aetakse üksteist taga, taga-aetav on väljaspool ohtu, kui ta kõrgel asub. Kõrvahark: aetakse üksteist taga, see, keda puudutatakse, jääb seisma, jalad harki ning peab ootama, kuni keegi ta jalge alt läbi roomab ja ta vabastab.

EFA, KP 39, 146 (6A) – Iisaku khk ja v – Tiia Klaas, Iisaku Gümnaasiumi 10. kl – väiksemalt õelt ja tema sõpradelt (2007).

PLAKSUTAMIS- MÄNGUD



Soome lastemänge uurides on rahvaluuleteadlane Ulla Lipponen (1995: 202jj) paaristikku käteplaksutamist pidanud nimelt tüdrukute harrastuseks ning sõprussuhete väljenduseks: “Minu poolt küsitatud tüdrukud hindasid oma plaksutamisoskust kõrgelt. Seda võis kuulda nende hääletoonist, näha žestidest ja näoilmetest,” kirjutab ta. “Plaksutamine ei ole ainult tüdrukute pärimus, vaid see on “meie tüdrukute” pärimus. Sotsiaalselt ja emotsionaalselt tugev vastastikune mõju, oma oskuste usaldamine, jõu ja hoogsuse tunne sün-

nitavad plaksutavais tüdrukuis ilmselgesti enesekindlust.” (Lipponen 1995: 203)

Ka meil Eestis tundub see nii olevat. Ettepaneku “Hakkame plaksutama” teeb ikka tüdruk tüdrukule. Pesupesemisele vihjavad mõned mängunimetused sellepärast, et vanasti kasutati puust pesukurikaid, millega kahekesi kordamööda taktis lüües pesu puhtaks kolgiti. Veel 1950.–1970. aastatel veetsid 10–12-aastased tüdrukud koolivahe-tundides meelsasti aega plaksutamismänguga, seejärel huvi vaibus, kuni 1990. aastatel toimus uuestisünd. Uued plaksutamismängud jõudsid meile aeroobika-elementide ja inglise keele sugemetega laulukeste garneeringus, eeskujundajaks Põhjamaad, levikukanaliks Soome. 2007. a Kohtla-Järve ja Iisaku kooliõpilaste saadetud kirjapanekute järgi võib arvata, et idapoolset Virumaad tabas see harrastus hiljem ning jäi püsima kauemaks ajaks kui Lääne-Virumaal.

Käeplaksumäng

Mõned tüdrukud tegid käeplaksumängu: Käed kokku, käed partneriga kokku, taas enda käte plaks, siis paremate käte plaks, oma käed, vasakute käte plaks, taas enda käed jne. Mina ise seda mängu ei ole mänginud, mõned tüdrukud tahtsid kogu aeg muudkui plaksutada. Ise naersid ja kilkasid veel sealjuures.

RKM II 415, 202 < Viru-Jaagupi khk, Viru-Kabala k – Ella Rajari (1988).

Plaksutamismäng

Plaksutamismäng on. Proovime, kas saab, kumb enne segi läheb. [Plaksutavad Eglega vastastikku ja ristamisi, ise loevad:]

Üki, kaki, tommi, nommi
vanamees hüppas üle pommi,
pommi seest kostis pauk,
vanamees vaatas: püksis auk.
Hiired kõdistasid naba,
sina oled mängust vaba.

RKM II 463, 311 (41) < Viru-Nigula khk, Koila k – M. Hiimäe < Kristi Saaremägi, 8 a, ja Egle Reimer, 8 a (1994).

Pesupesemine

Käisime koos mängimas kõikide Sammas elunevate lastega enne kooliiga ja kooliskäimise ajal. Meid oli külas 22 last aastatel 1925 kuni 1936.

Mängisime veel pesupesemist. See on plaksutusmäng: kokku – kaheli – kokku – põlvedele ja jälle kokku. Võitis see, kellel õieti läks järjekord; kes aga eksis, oli kaotaja.

RKM II 415, 289 ja 302 < Viru-Nigula khk, Pada v, Samma k, Sae t – Leida Jurtom (1988).

Mustlase pesupesemine

Plaks-plaks, pesivad tüdrukud mustlase pesu. Seda mängiti üksvahe kuolis iga õhta. Nelja käe mäng käteplaksudega. Vahest plaksisid lapsukesed kuolis mustlase pesu pessa, pesti ninda kauva, kui üks segamine ajas, siis nõuti vahel panti ja akkati otsast piale.

KKI, KS < Iisaku khk, Uhe k – Hilda Jõulmaa, 72 a (1977).

SILD ON KATKI, SILD ON KATKI

See mäng kannab vähemalt kaheksa põhinimetust: “Silla parandamine” ja “Taevaminemismäng”. Euroopa rahvaste vana mängulaulustiili kohaselt ei kulge niisuguste mängude tegevus kiiresti. Laulus selgitatakse olukorda, – sild on katki, järgneb arutlus, kuidas seda parandada, parandamisega läheb aega. Teinekord liitub motiiv “Väravamängust” – vaja on pääseda läbi värava, või selgub laulusõnadest, et sild viib taevasse ning minna tuleb koguni läbi taevavärvate.

20. sajandi lastemängudes on need kunagised mitut moodi väljaarendatud laululised ja sõnalised osad üsna napiks kulunud. Pearõhk on enam põnevust pakkuval lõputseenil, mis pakub mängijaile võimaluse juhusliku valiku teel sattuda jumala (ingli) või kuradi (paha vaimu) juurde, vastavalt taevasse või põrgusse. Heale poolele sattunutele käitatakse hästi, kuid halvale poolele sattunuid kimbutatakse mingil (sageli ettearvamatul) viisil. See hoiab pinget üleval, nagu ka nt kapsaste kaalumise stseenis kapsavargusemängu lõpuosas.

Aga mängu aastasadade taguse tausta kohta on arvatud, et tegevustik kajastab ehitusohvri andmist vaimolendite lepitamiseks uue ehitise puhul, sest muidu see ei jääks püsima. Ja mängus ongi sild katki ning tuleb ohver anda, olgu inimene, hõbe-ese või midagi muud.

Silla parandamine

Üks mäng on niisugune.

Kaks last hoiavad teine teisest nõõri otsast kinni ja keerutavad nõõri, ise laulavad:

Sild läks katki,

sild läks katki.

Millega me parandame?

Kullaveega, hõbeveega,

viimane jääb kinni.

Kui nõõri keerutatakse, siis hoitakse nõõri kõrgel, kui aga kõik lapsed on nõõri alt läbi läinud, siis lastakse nõõr alla, et viimased kaks last läbi ei saa. Vahel trügivad ka viimased nõõri alt läbi. Kes nõõri taha jäävad, hakkavad nõõri keerutama, ja nii kestab mäng, kuni isu otsa saab. Selle mängu nimi on “Silla parandamine”.

RKM II 274, 19/20 (82) < Jõhvi khk ja I – Salme Kiislar, snd 1896 (1970).

◆ Sillamäng. ERA II 87, 205 < Narva – Elsa Jekim, Narva 2. algkooli V kl (1935).



sillamang.

Taevaminemismäng

Kaks last seisis näod vastamisi ja hoidsid kätest kinni, tegid värava. Üks neist oli vanakuri, teine jumal. Teised ei tohtind seda teada. Vanakuri viis põrgusse, jumal taeva. Teised hoidsid üksteise käest kinni ja käisid vahelt läbi. Lauldi:

Meie tahme taeva minna
selle suure seltsiga.
Sild on katki, sild on katki,
millega me lapime?
Kas siidiga või niidiga
või vana kotilõngaga?
See viimane laps,
see viimane laps,
see peab maha jääma.

Siis pandi käed ette, kui lauldi: “See viimane laps, see viimane laps, see peab maha jääma.” Kui viimane laps maha jäi, siis küsiti temalt, et: “Kumma juurde sa tahad?” Vahest küsiti: “Mida sa tahad, kas õuna või pirni?” Siis jumal ja kurat olid omavahel kokku rääkind, kes on neist “õun” ja kes on “pirn”. Kui kõik olid maha jäänud, siis vanakuri hakkas nuudiga peksma neid, kes tema juurde olid jäänud. Jumal või ingel hoidis oma lapsi.
Olen üles kasvanud Virumaal Aaspere vallas Raisma külas.

RKM II 297, 71/2 (12) < Tartu I < Haljala khk, Aaspere v, Raisma k – L. Palu < Helene Tilk, snd 1915 (1973).

Taevamäng

Meie tahme taeva minna
selle suure seltsiga.
Sild on katki, sild on katki,
miska meie lapime?
Taaliga, maaliga,
kullast hõbedast sõlega.
See viimne paar, see viimne paar
peab meist maha jääma.

Paha vaim ja hea vaim seisis vastamisi, hoidsid käterätiku otsast või pearätikust kinni ja moodustasid värava. Teised hoidsid paariviisi kätest kinni, pugesis väravast läbi ja käisid kord ümber ühe, kord ümber teise. Paariviisi jäid maha. Kui kõik olid maha jäänud, siis paha vaim peksis rätikuga oma juurde jääjaid.

RKM II 297, 96 (18) < Haljala khk, Võsu kn, Pedassaare k – L. Palu < Linda Mühlbach, snd 1899 (1973).

Meie tahme taeva minna (lühendatud)

Minu vanaema laulis meile ja õpetas selle mängu meile.

Mängisime nii. Kõik seisime ringis kätest kinni. Üks ringi sees oli kurat, teine jumal. Seda teised mängijad ei teadnud. Kui kurat laskis käest lahti, siis laulsime: “Sild on katki, sild on katki, kellega me lapime?” Kurat jäi ise augu kohta seisma ja ei last silda lappida. Siis ajasime kuradi välja, aga mis-suguste sõnadega, seda ma enam ei mäleta.

Siis nimetati uus kurat, ja väljaetud kurat läks ringi sisse. Kui jumala kohalt läks sild

katki, siis lappisime silla ära. Sild oli siis lapitud. Siis mängisime edasi. Kurat samast kohast, kust sild lapitud oli, ei tohtind silda katki teha.

Mitut moodi laulsime, kuidas kellelegi ema õpetas. Täna sedasi ja teinekord teistmoodi. Lõpu laulsime vahel niisuguste sõnadega: “Kristalliga, kristalliga ja selle viimse poja varaga.” Kui lappisime silda viimse poja varaga, siis viisime katkise silla kohta mõne asja: kas kepi, mänguasja või mõne tööriista.

Lõpu laulsime ka vahest niisuguste sõnadega: “Kristalliga, kristalliga ja selle hõbe kullaga.” Siis tõime lappimiseks kristalliks klaasasja, hõbedaks mõne plekkasja – kruusi või toobi, ja kullaks, mis kullavärvi oli, ja panime augu kohale. Siis oli sild lapitud ja mängisime edasi.

Külas oli Muru lage, Jaani lage ja Kuke lage. Seal oli hea lastel mängida.

RKM II 297, 74/6 (1) < Rakvere I < Rakvere khk, Sõmeru v, Muru k < Põlula – L. Palu < Helme Timmel, snd 1901 (1973).

Taevaminek

Lauldi: “Meie tahme taeva minna selle suure seltsiga. Sild on katki, sild on katki, millega me lapime? Kristalliga, kristalliga ja selge hõbe kullaga.” (Kaks korda.) “See viimne laps, see viimne laps, see peab maha jääma.” (Kaks korda.)

Kaks last seisis vastamisi ja teised võtsid kätest kinni ja hakkasid nende ümber

käima. Tuli number kaheksa teha: ühe ümber ring teha, siis teise ümber. Üks oli hea vaim või ingel ja teine oli paha vaim – vanakuri. Teadsime ise põrguminemist ja taevaminemist. Kelle juurde juhtus jääma viimane laps, kas hea vaimu või vanakurja juurde, see pidi sinna maha jääma. Kui juhtus jääma hea vaimu juurde, siis sai taeva, aga kui vanakurja juurde, siis pidi põrgu minema. Mõni püüdis veel edasi hüpata vanakurja juurest, et taeva saada. Kui kõik olid maha jäänud, siis vanakuri hakkas oma lapsi tuuseldama.

RKM II 297, 50/1 (2) < Viru-Nigula khk, Kunda I – L. Palu < Poulina Kelvald, snd 1895 (1973).

Vanakuri ja ingel

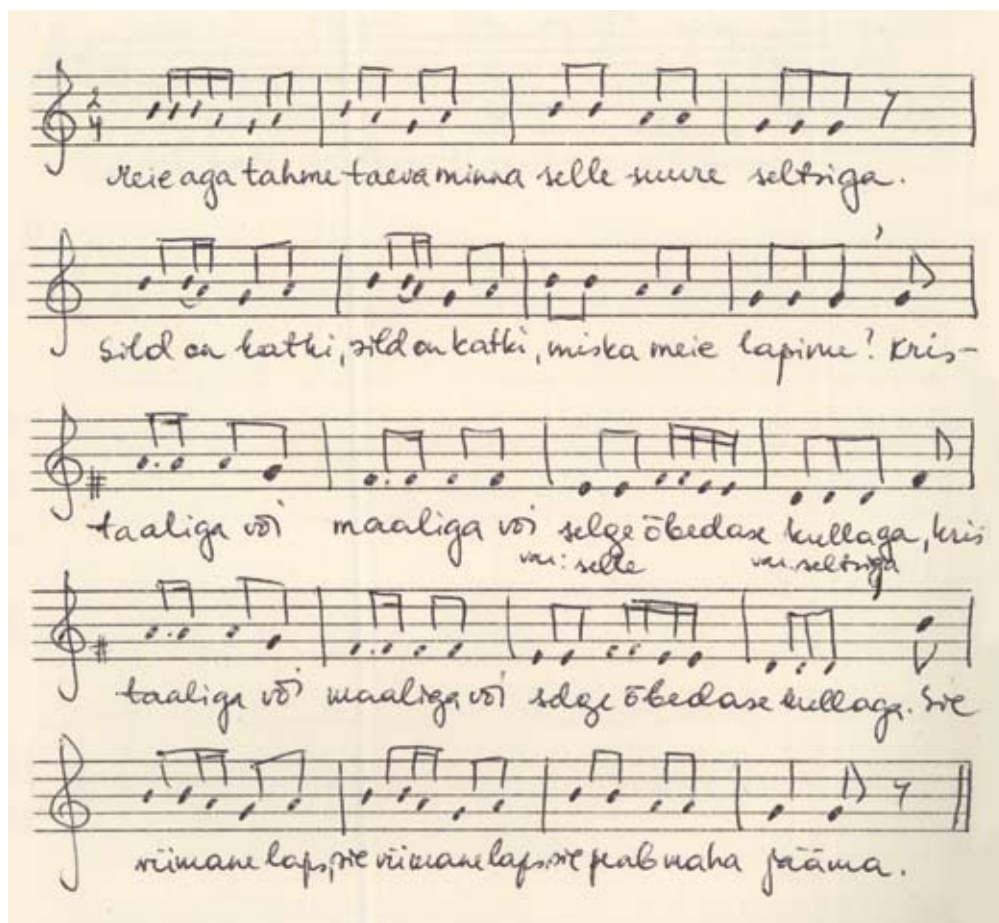
Lobi Aadu talus oli niisugune suur rehetuba. Seal me mängisime. Üks oli vanakuri ja teine oli hea ingel. Teised ei teadnud, kumb kumb on. Neil oli rätik sõlme seotud, seisis toolide peal püsti ja vibutasid kahevahel seda rätikut või käterätti. Meie käest kinni, käisime sealt vahepeal läbi ja laulsime:

“Meie aga tahme taeva minna...”

[vt nooti lk 98.]

See viimane laps pidi valima, kelle juurde ta läheb, ega ei teadnud ju. Kui kõik olid oma poole valinud, siis lõpuks vanakuri andis omadele selle rätiga peksta, aga ingel omadega tantsis.

RKM II 415, 381/5 (12) < Tartu < Haljala khk, Lobi k – J. Oras < Britta Nõmm, snd 1910 (1989).



Vanakuri ja ingel.
RKM II 415,
385 (12) < Tartu
< Haljala khk,
Lobi k – J. Oras
< Britta Nõmm,
snd 1910 (1989).

Haned-luiged

Kaks last määravad endi vahel salaja kindlaks, kumb on ingel, kumb kurat. Võtavad siis käest kinni ja seisavad võimalikult eemal üksteisest, nii et hanerida saab käte alt läbi käia. Kõik mängijad peale ingli ja kuradi asuvad haneritta: seisavad üks-ühele selja taha ja hakkavad käte alt läbi käima. Ingel ja kurat loevad:

Hani, hani valge,
luige, luige pilve.
Kuhu teie lähete?
– Mere ääre randa.
Mis sinna tegema?
– Hanipoegi pesema.
Viimane laps saab kinni võetud.
Kummale lähed?

Salmi lõpuks lastakse rida läbi, ainult viimane laps hanereas seatakse küsimuse ette: “Kummale lähed?” Laps peab nüüd minema emma-kumma juurde. Nõnda jagatakse kõik hanged ingli ja kuradi vahel ja kui see tehtud, kuulutatakse, kumb ingel, kumb kurat. Ingli lapsed hakkavad siis kuradi lapsi taga ajama.

ERA II 166, 144/5 (5) < Jõhvi khk ja v, Tarakuse k – Armilda Hallik < emalt, Helene Hallik (1937).

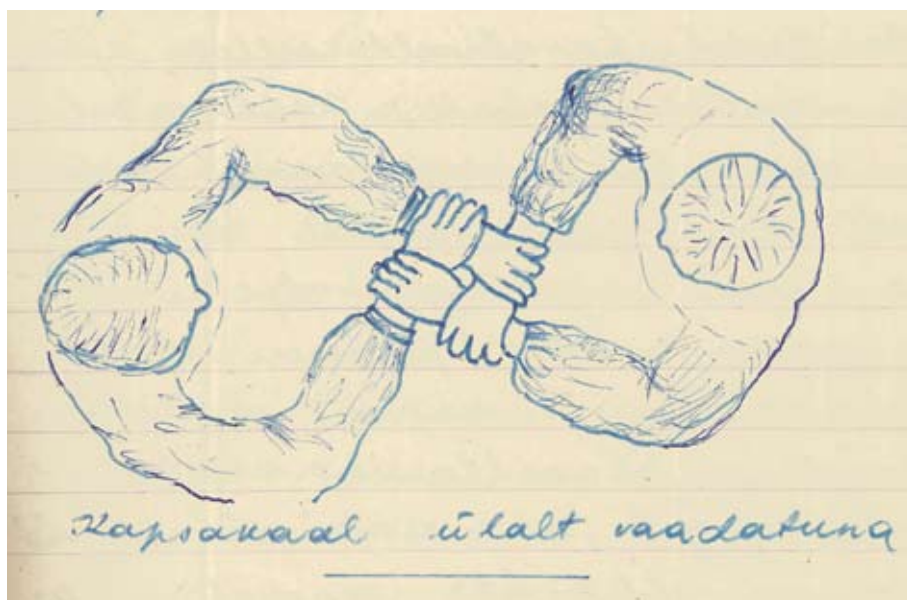
Värvi

Mängijate arv pole tähtis. Üks mängijaist paneb teistele värvinimed, lõpuks endale. Kaks mängijat on ära enne seda, kui nimed pannakse: teine on vanapagan ja teine on ingel. Kordamööda käivad nad küsimas värve. Kellele see värv on öeldud, mida vanapagan või ingel küsib, läheb sellele.

Kui kõik on läbi küsitud, siis kaalutakse käte pääl. Kes tõsine on, saab inglile. Kes naerab, see saab vanapaganale.

ERA II 87, 356/7 (29) < Lüganuse khk, Püssi v, Varja k – Helge Teetlaus, Püssi algkool < abiks ema Amanda Teetlaus ja tädi Marie Normak (1935).

Kaalumine käte peal. RKM II 61, 121 (7) < Iisaku khk ja v, Lõpe k – M. Proodel (1956).



TEEN AEDA, TERITAN TEIVAST

Vanasti oli peredes rohkem lapsi, nii saadi suurema tegelaste arvuga mängu hõlpsasti kodus omavahel mängida. Nii “Kapsamäng” kui “Hunt ja lambad” kuulusid lemmikmängude hulka, kapsa või lamba rollis suutsid kaasa teha 2–3-aastased lapsed, kellele mängu tipphetkeks oli kaalumistoiming.

Kui tegelaste rollides on palju sarnast, ühes mängutüübis näiteks perenaine, kapsavaras ja kapsad, teises peremees, hunt ja lambad, kolmandas perenaine, rebane ja haned, siis võib ühest mängust mingi koostisosa teise mängu kanduda. Olgu tegelaseks kapsavaras, hunt või rebane – kõik nad on saama peal väljas. Sõnad “Teen aeda, teritan teivast, et hunt üle ei hüppa ega karu üle ei karga” peaks ütlema ju lambakarjane, kes tahab korraks koju sööma minna, aga mitte naerivaht ega kapsakasvatataja.

Tegelikult mingit aeda ei tehta, küll aga kõnnitakse kolm ringi päripäeva ümber

oma karja. Rahvausundist on teada, et nii-sugune piiramine kaitses sama hästi kui päris aed. Virumaal teati nõidkarjuseid, kelle sõnadel oli nii palju väge, et metsakiskjaid loitsusõnade ja piiramisega saadi karjast eemal hoida. Risti tõmbamine aga on maagiline toiming kellegi või millegi paigalekinnitamiseks.

Paneb lausa imestama, kui häid fantaseerimisvõimalusi kapsavarguse-stseen pakub ja kuidas seda kasutatud on. Kord küsitakse perenaise käest aia võtit, sest lapse pall kukkus just kapsaaeda, järgmisel korral kukkus lapsevanker ja siis kas või laps.

Sõnalise osa lõpul toimub nagu silla-parandamise ja taevaminemismänguski veel otsustamine, kellele äraviidud vara ikkagi kuulub. Pisemate kapsaste kaalumisel kiigutatakse ja hõljutatakse neid armsasti, suuremaid upatatakse, kõigutatakse ja pillatakse vahel mahagi. Võtteid on mitu, kohtuskäimine pakub elevust kõigile osalistele ning polegi oluline, et omanik talle kuulunu kindlasti tagasi saaks.

Hunt ja lambad

Mängijad – lambad – kükitavad ringis maas, karjane käib ümber, kepp käes ja loeb:

Teen aeda, teritan teivast!
Kust see susi sisse läeb?
Hunt üle hüpatas,
karu üle karates,
rebane läbi pugedes.

Ämm sööb ise saiakakku,
annab mulle aganakakku.
Mina ketran siidi,
valan vaskist lõnga.

Jumalaga!

Läheb ära. Selle aja sees tuleb hunt ja viib
ühe lamba ära. Karjane tuleb tagasi, leiab,
et lammas ära viidud, ütleb: "Siit on üks
utetall ära viidud, teen risti, kui tagasi tulen,
peab alles olema!"

Teeb risti kadunud lamba asemele ja läheb
ära. Nii viib hunt kõik lambad ära. Karjane
läheb hundilt lambaid küsima. Ututab,
lambad määgivad ja tulevad karjase juurde.
Karjane laseb neil üle kepi karata, et näha,
kas lambad terved.

E 57012/3 < Iisaku khk, Tudulinna v ja k – Marta
Blum, snd 1901 (1926).

Naerivaht

Lapsed istuvad ringis murul. Naerivaht tõu-
seb üles, kõnnib ümber naeriste ja laulab:

Torr-torr, tomm-tomm,
tee aida, terita teivast,
raiu raudaroovikida,
seo aga vitsa vaskesida,
hundil saab üle hüpata,
karul üle karata,
vargil käia naeriaias.

Naerivaras tuleb ja küsib: "Kas mu hobust
oled näinud?"

"Jah, olen," vastab teine.

"Mis värvi ta oli?"

"Linalakk ja lauk otsas."

Naerivaht kõnnib ümber naeriste. Kui va-
hil on juba selg varga poole pööratud, võtab
varas ja viib naeri ära. Seni viib, kuni kõik
on otsas. Siis peremees läheb naerid otsima
mööda jälgi. Ise räägib sealjuures: "Naeri-
lehed pudenevad, naerisabad läigivad." Kui
jõuab varga juurde, otsib naerid üles ja viib
ära.

ERA II 87, 308/10 (2) < Lügánuse khk, Püssi v –
Leili Riisenberg, snd 1922, Püssi algkool (1935).

Kapsas

Hakkame mängima "Kapsast".

Hakkame!

Mängijaid peab olema vähemalt viis, aga
parem, kui on rohkem: saab kauem kapsaid
varastada. Mängijad istuvad murul ringis.
Kaks mängijat, peremees ja varas, seisavad
püsti kumbki ise paigal. Peremees hakkab
"kapsaste" ümber aeda tegema ja ise ütleb:
"Teen aeda, teritan teivast, et sead (ka: susi)
sisse ei pääse ega karjalapsed (ka: karu) ära
ei kannu."

Teeb siis aia valmis ja jätab ühte kohta
ukse, mille keerab "võtmega" (puupulgaga)
lukku ja läheb koju (kuhugi kõrvale). Varsti
tuleb varas peremehe juurde ja küsib temalt
võtit, et: "Mul juhtus õnnetus, et pillasin
kogemata (ehk: unustasin) oma noa (nime-
tab mõnda asja) aeda ja tahan kätte saada."
Peremees ei tea, et tal on vargaga tegemist,
et varas tema kapsaid varitseb, ja usaldab
teda, et annab võtme tema kätte. Varas teeb
aiaukse lahti ja läheb aeda, kus katsub käega

kapsaste päid. Kelle pea istujaist on nõrk, et laseb pea longu, selle kohta ütleb, et see kapsas ei kõlba, see tahab veel kasvada. Aga mis kõlbab, selle viib ära oma koju. Siis viib võtme peremehele tänuga tagasi.

Peremees käib vahetevahel ka aeda vaatamas ja katsub selle kõvadust, aga ei märka, et mõni kapsas on ära varastatud.

Siis varas küsib jälle võtit mõne teise ettekäände all, saab iga kord võtme ja viib ükshaaval paremaid kapsaid oma koju. Viimaks, kui on järel veel üks ehk kaks kapsast, kutsub varas peremehe oma kaasa

aeda. Varas tahab ka seda viimast kapsast “üle lüüa” ja ütleb peremehele ülessepoole näidates: “Vaata, kuldratsanik keerutab kõrgel!” ehk: “Kuu on kummuli!” ehk ükstakõik missuguse lause, et tema tähelepanu ära pöörata kapsa pealt, mille juurde ta seisma jäi. Peremees vaatab igale poole ja varas seda silmapilku kasutades kaob kapsaga aiast. Peremees ei näe midagi sellesarnast, mis talle öeldud ja hakkab kapsast käega katsuma, aga katsutav koht on tühi ja ta kukub käpuli.

Kas kapsas on juba valmis? RKM II 61, 118 < Iisaku khk, Lõpe k – Mall Proodel, snd 1937 (1956).



Igatahes on tal nüüd selge, et kapsad on ära varastatud. Aimab, et aiaskäija on varas ja läheb tema koju. Peale teretamist küsib: “Kas sa mu kapsaid oled näind, et need on aiast kadund?” Küsitav kostab, et ta kapsaid küll pole näind, küll aga ühte kirju lehma, kes vist kapsad kinni pist.

Korraga küsib peremees: “Mis supp sul keeb?” sest ta kuuleb varga seljataga kapsaste “mulisemist”: kapsad keevad mull-mull-mull jne. “Värske peakapsa supp!” – “Kust sa kapsad said?” – “Turult ostsin. Eks meki ka minu suppi!” Peremees mekib ja pajatab, et see on ju minu kapsaste maik. Varas muidugi ajab tagasi, ja et kõik kapsad ei ole veel keemas, teeb varas peremehele, kes tema juttu ei usu, ettepaneku, et: “Kui sa ei usu, siis kaalume kapsad ära.”

Enne kaalumist võtavad peremees ja varas kokku leppides enestele tasakesi nimed, näiteks “pirn” ja “õun”. Siis hoiavad käed risti ja üks kapsas kargab käte peale – kaalumiseks. Peremees küsib sellelt, et ütle, kas “pirn” või “õun”. “Kapsas” kostab umbkaudu. Kui ta juhtus ütleva peremehe valitud nime, näiteks õun, siis oli ta peremehe kapsas. Nimed vahetatakse tasakesi ära, võetakse koguni uued nimed ja kaalumisele tuleb teine kapsas, kellele peremees jälle esitab küsimuse, et ütle, kas “kaalikas” või “nairis”. Juhtub ütleva varga pakutud nime, siis on ta varga kapsas.

Nii kestab kaalumine ja küsimine, nii kaua kui kõik kapsad kaalutud. Tuleb välja,

et ühel on rohkem kapsaid kui teisel, või et kõik kapsad on ühe mehe omad.

Kui tahetakse edasi mängida, siis jääb see peremeheks, kellel kapsaid rohkem, või astusid nende asemele uued, nagu see eluski juhtub. Kui pärast kaalumist peremehe arvele ikka mõni kapsas tuli, siis oli muidugi selge, et varas need oli varastanud, kuigi ta tagasi ajab.

Mängu kirjutasin üles Helene Kalmolt Kõldust, kes selle õppind teistelt karjalastelt.

ERA II 279, 335/9 (1) < Haljala khk, Aaspere v, Kõldu k, Anu-Jaagu t < Sausti k – J. A. Reepärg < Helene Kalmo, 17 a (1940).

Kapsavaras

Koolis kapsavarast ei mängita, aga lasteaias rohkem. Seda võib mängida ükstapuha kui palju lapsi. Kõigepealt peab ära mõtlema, kes on perenaine. Teise valivad, kes on varas. Ülejäänud on kapsad.

Varas istub seal ja perenaine kastab kapsad ära. Kapsad tõusevad natuke. Kapsavaras tuleb: “Mul kukkus üks nukukene kapsaaeda.” Saab võtme, siis katsub kapsaid. Kapsad on lontis, siis ei võta. Kes on kõva peaga, selle võtab.

Perenaine läheb aeda, jälle kastab ja kapsad tõusevad natukene suuremaks. Varas tuleb natukese aja pärast, et temal kukkus käterätik sinna kapsaaeda. Oletame, et alles on veel neli kapsast. Võtab ühe ära, annab perenaisele võtme, ütleb “aitäh”.

Perenaine tahab turule minna kapsaid müüma. Ütleb, et nüüd läheb, ja näeb, et polegi rohkem kapsaid. Läheb varga juurde. Kapsad keevad: “Mull-mull-mull.” Perenaine ütleb: “Minu kapsad.”

Varas ütleb: “Turult ostsin.”

Perenaine maitseb: “Minu kapsad.”

Varas ütleb: “Ei, minu.”

“Lähme küsime kapsaste käest.”

Isese need kapsad ei tohi teada, mis on perenaise, mis varga sõna. Näiteks kumb on ploom, kumb on õun. Iga kapsa käest küsitakse, kumb ta tahab olla. Selle järgi jagatakse kapsad – ploomi omad ühele poole, õuna omad teisele poole – üksteise selja taha. Kui kõik on öelnud, siis varas võtab omad, ise kõige ette, ja perenaine omad. Võtavad käed, kumbki rivi tirib. Kumb kumma ära tõmbab, sellel on võit.

RKM II 463, 523/5 (4) < Viru-Nigula khk ja v, Võrkla k < Rakvere khk, Sõmeru v – M. Hiiemäe < Irene, 11 a, ja Indrek, 9 a, Pung, Aluvere Põhikool (1994).

Kapsaste kaalumise mäng

Igasugust tegevust selgitavad osalised kogu aeg sõnadega, omaette rääkides. Näiteks kapsavaras räägib: “No juba mitu päeva möödas, ei tea, kas kapsas juba valmis. Viskan õige lapsevankri kapsaaeda ja lähen küsin võtit.” Edasi selgitab ta oma tegevust juba kolmandas isikus: “Läheb, viskab vankri aeda, läheb siis aedniku juurde” jne jne.

Sõnadega kaasas käib vastav tegevus. Näiteks, kui aednik läheb kapsavarga käest oma kapsaid taga otsima.

Aednik: “Aga siin on minu kapsa küljest muld maas.”

Kapsavaras: “Laadakapsal oli ka niisugune muld küljes.”

Aednik: “No kaalume ära.”

Kapsavaras: “Kaalume.”

Teevad kaalu. Nüüd istub kapsas kaalule. Väiksemad kapsad heidavad kõhuli üle kaalu. Nüüd tõstetakse ja õõtsutatakse kapsast tükk aega ühele ja teisele poole. Siis lasevad kaalujad äkki käed lahti. Kapsas kukub maha.

Aednik: “Minu kapsas!”

Kapsavaras: “Minu!”

Aednik: “Lähme kohtu!”

Kapsavaras: “Lähme!”

Lähevad kohtuniku juurde. Kohtunik annab aednikule ühe, kapsavargale teise sõna, näiteks “must” ja “valge”, “maja” ja “saun”, “maa” ja “meri”. Seda tehakse nii, et kapsas ei kuule. Nüüd küsib kohtunik kapsa käest näiteks: “Kas “maja” või “saun”? Kui ta ütleb selle sõna, mille kohtunik andis aednikule, jääb kapsas aednikule, kui aga kapsavargale antud sõna, saab varas kapsa endale ja parastab veel pealegi: “Eks ma öeld, et laadalt ostsin.”

Nii lõpeb mäng. Kahe sõna suhtes võib kokku leppida ka ilma kohtunikuta.

RKM II 61, 120/3 (7) < Iisaku khk, Lõpe k – Mall Proodel, snd 1937, oma mälestuse järgi (1956).

PIMEDA- MÄNGUD

Ühine on neis mängudes see, et üks mängijaist peab seotud silmadega teisi püüdma, üles otsima või ära tundma. Kõige levinum nimetus on “Pimesikk”, selle variantid Virumaal “Pimepukk”, “Pimekukk”, “Sokumäng”, “Sõgesikk”, “Pimeprohvet”, mingi muu tunnussõnaga nimetused on veel “Pardimäng”, “Jänes”, “Kuldmäng”, “Kuld-suhkrutoos”, “Karupinkel”, “Heeringamäng” jt. Sõgesiku nimetusele näib olevat teisik põhjanaabritel, vrd *sokea* – pime; nii soome *pukki* kui saksa *k Bock* tähendavad sokku. Muijalt Eestist on koolilapsed kirja pannud ka nimetusi nagu “Näpumäng”, “Tika-Triinu”, “Arvamismäng”, “Eluta jänes”, “Kes ma olen?”, “Musta mütsi mäng”. Hästi kohane üldnimetus on “Puudutaja arvamine”, seda on kasutatud samuti pantide lunastamisel.

Hea, et selliseid mängu saab mängida nii toas kui väljas. Osavõtjad ei pea olema ühevanused, kuid neid peaks olema ikka paras hulk, siis on huvitavam – nii kümne ringis.

Lastemäng

Üks hoiab silmad kinni, teine mängija paneb samas toas mingile esemele nime, näiteks laualinikule “jänes”. Nüüd ütleb: “Otsi jänes üles.”

Silmahoidja hakkab käega kõiki esemeid korda mööda puudutama. Küsib: “Kas see?” – “Ei.” Puudutab teist eset: “Kas see?” – “Ei.” Puudutab laual olevat linikut, siis öeldakse: “Jänes.”

Nüüd hoiab teine silmad, mäng läheb edasi. Teinekord pannakse mõne õige piskese ja vähe välja paistva asjale nimi, siis annab käia ja puudutada hulk aega, enne kui eluka üles leiad.

RKM II 309, 435 (811) < Rakvere I – Elisabet Tuisk, snd 1902 (1973).

Pardimäng

Lapsed on kõik ringis. Keskel on üks, jällegi silmad kinni. Ringisolijad käivad pooljoostes ringi. Äkitselt ütleb ringi keskel olija: “Paigal!” Läheb ühe juurde, katsub käega ja ütleb: “Tee pardi häält!” (ehk ükskõik, mis linnu või looma häält). Tema teeb pardi häält, saab hääle tehtud. Silmade kinnihoidja peab ütleva, kes on. Saab õige nime üteldud, siis läheb see silmi pidama, keda ta kinni võttis; kui ei saa, peab edasi.

ERA II 87, 465 (29) < Lüganeuse khk, Püssi v, Kestla-Ahu k – Mihkel Tapner, snd 1902 (1935).

Kuldmäng

Mängus ei ole tarvitusel mingisuguseid erilisi ega naljakaid sõnu ega ka salme. Mängus võivad olla niihästi poisid kui ka tüdrukud. Ka võib seda mängida seal, kus just soovitakse, kas õues ehk toas. Mängijaid peab olema vähemalt seitse. Mängijad asetatakse ritta seisma või istuma. Üks mängijaist jäetakse teiste ette seisma ja asetatakse talle üks riie või kasukas pea peale, et ta ei näeks kedagi. Nüüd paneb keegi mängijaist kõigile mängijaile nimed, aga nii, et kasuka all olija seda kuuleks. Nimedeks peavad olema kuldlusikas, kuldkulp, kuldsõrmus jne. Nüüd torkab keegi mängijaist kasuka all olijale näpuga pähe. See ütleb umbes: "Kuldlusik". Kui on torkaja olnud kuldlusik, läheb ta ise kasuka alla ja teine tuleb sealt tema asemele. Kui on aga arvanud vale nime, jääb ta uuesti kasuka alla ja mäng jätkub edasi.

ERA II 104, 196 (1) < Väike-Maarja khk, Vao v, Triigi mõis – Ida Johanson, Avispea algkooli VI kl (1935).

Kuldsuhkrutoos

Mängitakse toas. Üks mängija seisab, istub või on põlvili maas, silmad kinni seotud. Teine aga paneb tema taga olevatele teistele mängijatele tasakesi mõne kuldasja nime, näiteks kuldkell, kuldkarikas jne. Kui nimed pandud, hüüab ta kõvasti kellegi nime ja hüütu läheb, puudutab teda, ise sealjuures mitte häält tehes. On ta puuduta-

nud, siis läheb oma koha peale tagasi, põlvitaja aga peab iga puudutamise järgi arvama, kes teda puudutas. Arvab ta õigesti, siis läheb see tema asemele, aga kui ta ei juhtu õigesti tabama, siis jääb ta edasi puudutajat arvama.

ERA II 87, 89 (15) < Narva – Nora Hindrikson, snd 1920, Narva naiskutsekooli I kl (1935).

Karapinkel

Mängijate arv on vaba.

Mängu käik: Ühel mängijaist seotakse silmad kinni. Siis jääb nn pimesikk mänguplatsile seisma. Teised mängijad käivad ükshaaval ta juures ja panevad oma näpu ta pea peale. Pimesikk ütleb neile siis, mitu sammu võivad need temast eemale minna. Kui kõigile on see öeldud ja need on seda teinud, püüab pimesikk neid üles leida. Teised mängijad omalt kohalt liikuda ei tohi. Kui pimesikk on ühe neist üles leidnud ja ütleb selle nime, siis seotakse selle silmad kinni ja mäng algab uuesti. Ei tea pimesikk ülesleitu nime, siis jääb ta pimesikuks edasi ning otsib teisi ka edasi.

ERA II 88, 221 (123) < Rakvere l – Robert Kello, Rakvere keskkooli III kl < emalt, Adele Kello, snd 1891 (1935).

Karavinkel. – Kasi nurka!

Mängijate arv pole piiratud. Mängitakse nii toas kui õues. Ühel mängijatest seotakse silmad kinni, et ta teisi ei näeks ja ta jääb seisma toa või mänguplatsi keskele.



Teised mängijad tulevad kordamööda karavinkli juurde ja moonutades häält, ütlevad: "Karavinkel." Selle peale karavinkel ütleb: "Kasi nurka!" ja näitab käega, kuhu poole mängija peab minema. "Mitu sammu?" küsib see. Karavinkel ütleb, mitu sammu ta peab näidatud suunas minema. Kui kõik mängijad on karavinkli juures käinud ja nõutud suunas vastava arvu samme astunud, keerutab karavinkel kolm korda ringi, hüüab: "Tulen!" ja hakkab teisi män-

gijaid otsima. Mängijatel pole lubatud oma kohalt lahkuda, küll aga kõrvale põigata, hoides ühe jala algul sisse võetud kohal. Kui karavinkel saab kellegi kätte, peab ta arva-ma, kelle ta on püüdnud. See, kelle nime ta esimesena ära ütleb, jääb järgmises mängus karavinkliks. Kui kõik mängijad on leitud, lõpeb mäng ja alustatakse uus.

RKM II 61, 220/1 (11) < Iisaku khk ja v, Lõpe k – M. Proodel, snd 1937 (1957).

Tere, Jürka!

Ühel mängust osavõtjal lapsel seotakse silmad rätiga ja nimetatakse teda Jürka. Jürka istub toolile. Teised mängijad käivad Jürka ees kordamööda, öeldes: "Tere, Jürka!" Jürka ütleb: "Mine nurka!" "Mitu sammu?" küsib mängija. Jürka vastab nii nagu heaks arvab, kas 2, 3, 4 jne sammu, nii kuis ruum lubab. Selliselt käivad Jürka eest läbi kõik, ja jäävad seisma Jürka poolt määratud kaugusele.

Nüüd astub Jürka kinnisilmi kätega kobades mängus osalejate juurde, püüab nimepidi ära arvata. Arvab õigesti, saab Jürkaks see, kelle ta õigesti ära arvas. Mäng algab otsast peale.

RKM II 309, 367/8 (3) < Haljala khk, Vihula v, Karula k – L. Palu < Hellu Palmar, snd 1904 (1974).

Pimesikumäng

Pimesikumäng algab järgmiselt.

Võetakse üks kepp. Teine mängijaist viskab kepi ning kolmas püüab kinni. Siis tõstetakse käsi – üks teise peale. Kelle käsi [kõige] peale jääb, see jääb pimesikuks. Sikul seotakse rätiga silmad kinni ja talutatakse natuke aega, kuni sikk küsib: "Kuhu sa mind viid?"

Talutaja vastab: "Sealauta."

"Mis sinna?"

"Pudru ja piima sööma."

"Kus lusikas?"

"Otsi ise!"

Siis hakkab sikk teisi mängijaid püüdma. Kui sikk juhtub vastu seina jooksmas või kuhugi mujale, kus ta haiget võib saada, plaksutavad teised käsi ja hüüavad: "Põletab!"

ERA II 104, 148 (50) < Simuna khk, Venevere v, Savilõpe k, Jaagupi t – Hilja Freienthal, Venevere algkool < isalt ja vanaisalt (1935).

Pimesikk

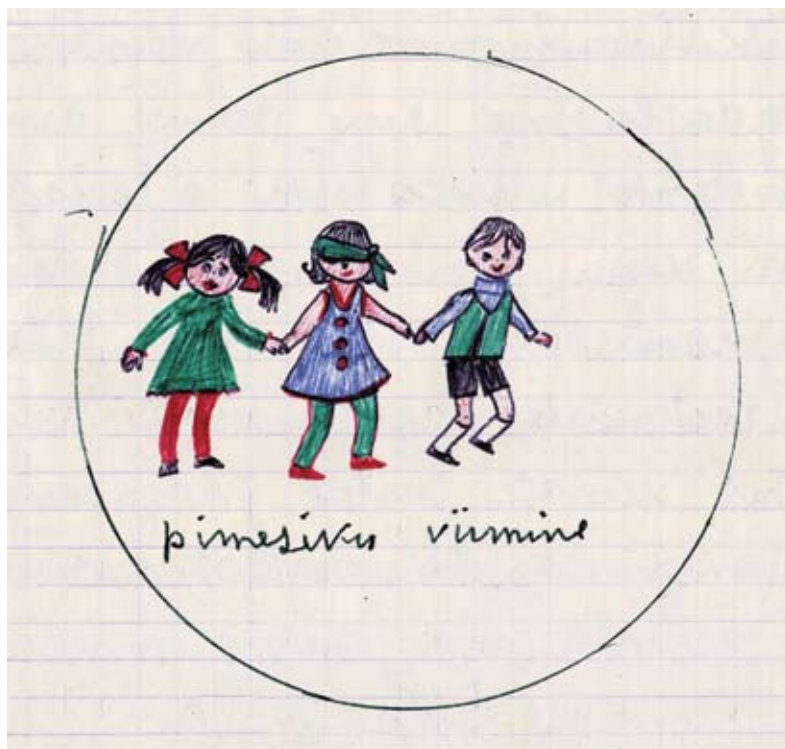
Lapsed seisavad ringis või ringjoones, üks hakkab mängujuhiks. See loeb algussõnad igale lapsele näpuga näidates.

Üks sõjavanker veeres üle maa,
maa oli must ja ära põlenud.
Kes selle maa jälle haljaks teeb,
seda ütled sina.

Kelle kohta tuleb sõna "sina", see siis hakkab pimesikust. Sellel lapsel seotakse silmad kinni rätikuga, teine laps võtab teisest käest kinni ja viivad teda teistest eemale. Pimesikk küsib: "Kuhu te viite mind?" Teised ütlevad: "Sealauta." "Mis senna?" "Putru sööma." "Kus lusik on?" küsib pimesikk. Siis lapsed ütlevad: "Otsi ise" ja lasevad pimesikul kätest lahti, ise jooksevad ära. Pimesikk ajab käed laiali ja hakkab lapsi püüdma. Kelle kätte saab, see on pimesikk ja hakkab siis püüdma. Järgmiste pimesikudele ei loeta enam ega tehta tseremoniat. Võetakse rätik ühelt ära ja seotakse järgmisele silmade ette. Kui pimesikk hakkab kuskile vastu pörkama, siis teised hüüavad: "Tuli!" ja siis pimesikk pöörab teisale

ära. Peita ennast ei tohi ega tooli ega laua peale minna. Põranda peal tuleb kogu aeg liikuda. Kui pimesiku käsi puutub mõnele külge, siis on see pimesikk. Kui seda mängu tuleb õues mängida, siis tuleb kriidiga tõmmata kriips, kas ovaalne või neljakandiline ja kui on liivane mängukoht, siis kepiga kriips tõmmata, üle kriipsu ei tohi lapsed minna. Ja kui pimesikk hakkab minema, siis tuleb temale hüüda: “Tuli!”

RKM II 274, 37/9 (1) < Jõhvi khk ja I
– tekst ja joonis Salme Kiislar,
snd 1896 (1970).



Kass ja hiir

Mängijate arv on vaba.

Mängu käik: Mängijad moodustavad ringi. Mängujuht nimetab kaks mängijat, kes lähevad ringi keskele. Ühel neist seotakse silmad kinni, teisele antakse kätte väike kelluke. Kella saaja kõlistab kellukest, mängija, kel silmad seotud, ajab kõlistajat taga. Esimene on hiir (s.o kõlistaja), teine aga kass. Hiir püüab kassi tabada. Ta liigub kõlistaja poole kellakõlina järgi. On ta tabanud kõlistaja – hiire, vabastatakse ta silmad ja mõlemad

lähevad ringi. Mängujuht aga nimetab uued: kassi ja hiire, mängijad astuvad ringi keskele ja mäng läheb endiselt edasi.

ERA II 88, 149/50 (23) < Rakvere I – Robert Kello,
snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Heeringamäng

Mängitakse sageli toas. Mängijad asetuvad ühe seina äärde. Teise, vastasseina juures on üks mängija silmadega seina poole, kes loeb vähemalt kolmeni. Selle aja jooksul peavad teised talle nägematult lähemale hiilima.



Keda ta näeb liikumas, saadab seina juurde tagasi. Niisuguse käigu juures jõuab osa mängijaid tema nägemata ta selja taha ja kes kõige enne lööb talle vastu selga, jääb ise uueks lugejaks.

ERA II 88, 736/7 (25) < Simuna khk, Paasvere v, Aru k, Kerja t – Johannes Kärje, snd 1919, Rakvere ühisgümnaasiumi II kl (1935).

Silgumäng

Välismäng tüdrukutele ja poistele.

Üks peab silmad. Posti juures on üks koht, kuhu peavad kõik jõudma ja kus on ka silmade kinnipidaja. Teised mängijad seisavad kaugemal, kuhu on ka piir märgitud. Nüüd on teised mängijad piiri taga ja ootavad. Kui see, kellel on silmad kinni ja loeb: “Üks, kaks, kolm!” siis peavad selle aja peale kõik teised mängijad püüdma posti poole joosta. Niipea, kui aga see, kes “üks, kaks, kolm” luges, ümber pöörab, peavad

kõik paigal seisma. Kes aga juhtub veel liigutama, peab tagasi piiri taha minema ja otsast algama. Ja senikaua loeb pimesikk posti juures “üks, kaks, kolm” ja vaatab jälle taha, et keegi enam ei liiguks, kuni keegi on postini jõudnud. Ja siis see, kes kõige taga, jääb silmade kinnipidajaks.

ERA II 87, 25/6 (12) < Narva l, Kreenholm – Elli Sula, snd 1918, Narva naiskutsekooli I kl < Hilda Rospel, snd 1919 (1935).

Lambakarjase mäng

Rühm mängijaid istub üheskoos maas ja üks kinniseotud silmadega käib ümber rühma ja laulab:

Mina kaitsen memme utte,
memm teeb mulle uue kuue,
punasest villasest pulmakuue.

Tule koju, utekene,
kiisukriimu tallekene.

Selle järele teeb silmad lahti ja loeb maas-
istujad üle. Kui mõni puudub (kes on enese
ära peitnud), läheb otsima – kuid enne seotakse tal jälle silmad kinni. Kui üles leiab, hakkab otsitav karjaseks.

ERA II 266, 86 (208) < Väike-Maarja khk, Vao v,
Äntu k < Simuna khk, Avanduse v, Hirla k, Mäe t
– V. Fuchs < August Noormaa, snd 1888 (1939).

VISKA JA PÜÜA

Mängimiseks osati ise vahendeid leida: kasutati käbisid, tõrusid, kivikesi, puust muna sai nii visata kui püüda ja ka veeretada. Muistse Novgorodimaa arheoloogiliste leidude seas on 10.–11. sajandist pärit puumune ning konksuga keppe, mida arvatavasti kasutati nagu tänapäeval hokimängus. (Igrō narodov 1985: 30) Lääne-Euroopa jäähoki eelkäijaks on arvatud maagilist toimingut – halbade jõudude sümboolset äraajamist keppidega lükates. Meil kannavad seda põhimõtet vastlapäevane kada-ajamise komme (Lääne-Eestis lükati kaltsupundar – kada – oma maalt teise küla maale) ning “sigade” põlluleajamise

komme (Saaremaal lükkasid poisikesed maarjapäeval puust kettaid keppidega koduõuest eemale, et sead suvel karjas olles õue ei tikuks).

Virumaa poiste seas oli veel hiljaaegu lemmikmänguks “Ämma aukuajamine” ehk “Muti pessa-ajamine”. Mujal on tuntud ka veel nimetused, nagu “Muna aukuajamise mäng”, “Seakatla mäng”, “Sea lautaajamine” jt. Sedasama mängutüüpi tunnevad idaslaavi rahvad: puumuna tuleb maasse-kaevatud “katlasse” ajada. Niisiis polnud arheoloogidel keerule kummaliste leidude otstarvet taibata. Loodepoolset Venemaalt kogutud rahvakombestik annab ka alust palli/kera/muna-sümboolika seosesseviimiseks päikese ja viljaku-sega (Bernštam 1984).

Sada aastat tagasi polnud iga Virumaa laps poepalli veel näinudki. Tüdrukud keerasid riidelappidest ümariku palli, keskele pandi raskuseks puutükk või kivike, pealt õmmeldi ilusti kokku. Idapoolset Virumaal on sellist omavalmistatud palli nimetatud vene keelest laenatud sõnaga *mätska* või *mätsik*. Seda sai visata ja püüda, kuid mitte põrgatada.

Kui juba kummipallid kasutusele tulid, lisandus ka uusi mänguvõtteid. Populaarsed on “Siga” ja “Mädamuna”, kus pall ei tohi maha kukkuda, ning “Pallikool”. Viimase reeglid on Virumaa eri nurkades olnud veidi erinevad, kuid üldine ülesehitus on nii meil kui teistel Euroopa rahvastel Idas ja Läänes ometi sarnane: nagu kooliski õppides, tuleb täita rida kindlas järjestuses ülesandeid.

Käbisõda

Mängitakse väljas, osavõtjad jagunevad kahte leeri. Kumbki pool püüab teist teatavalt maa-alalt ära ajada, tarvitades sõjariistaks käbisid. Kes vastasleerile nii lähedale läheb, et vahe on vähem kui seitse sammu, kõrvaldatakse mängust.

ERA II 88, 24 (13) < Kadrina khk, Undla v, Päre as, Hallika t – Mihkel Saks, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Lutsuviskamine

Lutsu visatakse vee peal. Kõige parem on visata tiigil, kus ei ole laineid.

Võistlejad valivad lapergused kivid ja viskavad siis altkäe vee pinnale hästi ligidalt 5–10 meetri kaugusele hea hooga. Hoo tõttu ei lähe kivi põhja, vaid teeb veepinnaga kokku puutudes ühe väikese hüppe ja puutub teisel jälle veega kokku. Säält hüppab jälle ülesse ja nõnda hüppeldes liigubki veepinnal, kuni hoog vaibub ja kivi langeb põhja. Need hüpped loetakse ja kes viskab kõige rohkem kordi, see on võidumees.

ERA II 258, 265/6 (259) < Väike-Maarja khk, Vao v, Raeküla, Kõrtsi t – Marsell Ross (1939).



Söömine

Mängijad istuvad laua otsas, nendele jagab üks kompvekipaberid, mis on [apteegi] pulbripaberite taoliselt pressitud ja igaüks isemoodi pildiga. Kui palju neid on, see pole tähtis, peaasi aga, et igaüks saaks ühepalju.

Üks mängijaist paneb paberi peopesale (taha-poole) ja lööb sõrmeotsad lauaääre alla, nii et käsi annab veidi vetruma ja paber lendab lauale. Nii teeb järgimööda igaüks. Kui kellegi paber satub teise peale, ehk nii lähedale, et pöidla sõrme otsaga mõlema nukka puudutada saab, s.o umbes 1,5 cm, siis “sööb” pealelangev paber selle ära, s.o võtab ta omale.

Võitnud on see, kes kõikide paberid enda kätte korjab.

ERA II 177, 28 (5) < Jõhvi khk, Kohtla v ja k – E. Mets < emalt, Salme Mets, snd 1912 (1937).

Liblika mäng

Inimesed istuvad kahelpool seina ääres ja üks jääb keset põrandat püüdjaks. Ühele istujale antakse taskurätik, millele pannakse paar sõlme, et visates paremini edasi läheks. Nüüd visatakse rätik vastasseinas istujate poole ja see viskab jälle teisele edasi, see aga, kes keskel on, püüab rätiku lennul kinni. Kui rätiku kinni saab, läheb ta selle asemele istuma, kes viskas ja see läheb tema asemele püüdma. Viskajad püüavad nii visata, et püüdja kätte ei saa ja mäng kestab edasi.

ERA II 88, 657 (3) < Simuna khk, Paasvere v, Aru k, Leenmani t – Melanje Arak, snd 1922, Laekvere algkooli V kl (1935).

Mutt

Mängitakse 5–10-kesi. Mängijad panevad kepi ühe otsa jalale ja viskavad kepi jalaga eemale. Kes kõige kaugemale viskab, see hakkab mutti pessa ajama. On tehtud muti jaoks auk ja selle ümber asuvad teised augud. Iga poiss peab teibaotsa augus ja mutiajaja ajab mutti, s.o ümmargust puumuna. Igaüks katsub mutti pesast eemale lüüa, kuid mutiajaja katsub selle ajaga enda teivast selle mängija auku torgata, kes mutti eemale tahtis lüüa. See, kelle augu mutiajaja ära võttis, peab ise hakkama mutti ajama.

ERA II 88, 793 (4) < Väike-Maarja khk, Vao v, Liiduri k – Richard Hanson, snd 1920, Kiltsi algkool (1935).



Muna (pallimäng)

Mängijate arv on vaba.

Mängijad astuvad ringi. Ringi keskele läheb üks mängija. See viskab palli üles ja hüüab ühe mängija nime. Hüütav peab palli kinni püüdma. Kui ta aga ei püüa kinni, jooksevad teised mängijad ruttu temast eemale. Kui ta saab palli kätte, ütleb ta: "Seis!" Siis ei tohi enam teised mängijad joosta, vaid kõik jäävad seisma.

ümber peab olema ring) ringi sisse, siis
saab ta ise hakata pulka lööma.

91. Kurni mäng.

Võetakse üks puust muna
ja tehakse maase augu. Igal män-
gijal peab olema suur kaigas, mil-
lega ta muna katsub auku aja-
da. Mängijad jaotatakse kaheks
pooleks. Nüüd kummalt poolt saab
keegi muna auku ajada, see
pool on siis võitnud. Augu juures
on kaitsjad, mõlemalt poolt.



Nüüd püüab mängija, kelle käes pall, tabada teisi mängijaid. Viskab ta aga seismajäänust mööda, saab ta ühe “muna”. Oleks ta aga tabanud ühte seismajääjat, oleks see saanud “muna”.

Selle järel lähevad jälle kõik ringiks, aga see, kes püüdis teisi mängijaid palliga tabada, läheb ringi keskele ja hüüab jälle ühte mängijat nimepidi. Kui hüütav püüab palli kinni, jääb ta ise sisse ja hüüab jälle ühte mängijat. Nii läheb mäng edasi.

Kui mäng on lõppenud, loetakse, kel kõige vähem “mune”: see on võidumees.

ERA II 88, 154 (29) < Rakvere I
– Robert Kello, snd 1920,
Rakvere keskkooli III kl
(1935).

Pallid

Pall tehti harilikult kasekäsna, mis noaga ümmarguseks vesteti. Kevadel, kui loomad karva ajasid, korjas karjane karvatorte ja tegi palli loomakarvade. Selleks tehti kausitäis seebivahtu, segati karvad



vahuga segamini ja keerutati ümmarguseks. Seebiga kinnitatud karvadest tehtud pall ei lagunenu nii kergesti.

Peamiseks pallimängu viisiks oli õhkuviskamine ja kinnipüüdmine. Mängiti ka “Siga”. Mängijad viskasid palli käest kätte, kes palli maha pillas, sai iga kord ühe tähe sõnast “siga”: algul “s”, siis “i”, “g” ning lõpuks, neljandat korda palli maha pillanud, sai ta “seaks” ja oli seega kaotanud.

Mängiti ka näiteks selle peale, kes jääb eesliks, lambaks, kapsaks vms.

EKRK I 19, 345/7 (17) < Iisaku khk, Vaabu k – M. Proodel < Poliine Kiiver, snd 1885 (1957).

Pallipiti mäng

(Välismäng tüdrukutele ja poistele.)

See, kes on pitt, peab loomulikult teisi püüdma. Hariliku püüdmise kõrval tarvatakse ka palliga püüdmist. Pall pannakse piti juurde maha ja seni kuni pitt loeb seitsmeni, peavad teised jooksmas laiali ja kui lugemine on lõppenud, siis peavad kõik seisma jääma. Siis võtab "pitipapa" palli ja viskab mängijate suunas.

Kui pall kedagi ei taba, võivad kõik pallist eemale joosta, niikaua kui "pitipapa" pallini jõuab ja "Stopp!" hüüab. Siis peavad jälle kõik seisma jääma. Uuesti viskab ta seni, kuni ta tabab kedagi, kes siis ise pitiks läheb.

Kükipiti mäng. Siin peab pitt teisi niikaua taga ajama, kui nad püsti on. Kui aga tagaaitav kükitab, ei tohi teda pitiks lüüa. Tõuseb ta püsti ja sa saad, siis võid ta kohe pitiks lüüa.

ERA II 87, 30/1 (17) < Narva – Elli Sula < Hilda Raspel, snd 1919 (1935).

Käte plaksutamisega pallimäng toas

1. Pall vastu seina visata ja püüda.
2. Veel samuti, kuid käteplaks, ja siis püüda.
3. Pall visata vastu seina, lasta põrandale ja siis püüda.
4. Samuti, kuid enne plaks, siis püüda.
5. Samuti, kuid mitte kohe püüda, vaid pallile käega pihta lüüa, kui see kerkib, ja siis vast püüda.

6. Samuti, kuid maast kahel korral kerkimisel pihta lüüa.

7. Pall lakke visata ja püüda.

8. Lakke visata ja plaksuga püüda.

9. Lakke, ja siis vast põrandalt, kui kerkib, püüda.

10. Samuti, kuid enne plaks, siis püüda.

11. Pall laest põrandale, siis enne püüdmist üks kord pihta.

12. Samuti, kuid kaks korda pihta.

13. Ja viimane võte oli nii, et pall pidi puudutama lage, seina ja põrandalt üles hüppamisel veel püüda, kuid seda said vaid kõige osavamad.

Kui mängu juures pall maha veeres, pidi otsast uuesti algama. Seda mängisime 1920. aasta paiku, kuid mu tädi, sündinud 1899. a, mänginud seda ka oma lapsepõlves. Tollal vähestel oli kummipall. Ja kui oligi, siis see kaua vastu ei pidanud. Enamasti oli poistel kasekäsna vestatud ja tüdrukutel hästi kõvasti keritud lõngakerast.

Mäletan, 1917. a paiku tõi ristiema mulle linnast päris kummist punase viiruga ilusa palli. Olin uhke sellega mängides.

"Vanaema, mis selle palli sees on?"

"Õhk."

"Missugune õhk on?"

"Läbipaistev."

Ja et näha, missugune õhk on, lõikasin palli sisse augu.

RKM II 415, 128/9 (3) < Iisaku khk, Vaikla k – A. Vetekaja < Maria Rebina, snd 1908 (1957).

Pallikool

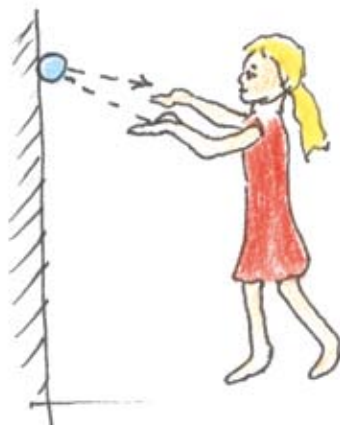
Mängivad kaks või kolm last. Mänguks peab olema pall. Esimene laps viskab kolm korda palli vastu seina ja püüab kinni. Kui pall maha kukub, hakkab mängima järgmine.



Palli viskamine. Igat asja tehakse kolm korda.
1. Kolm korda visata palli vastu seina.



2. Teha iga viske ajal plaks.



3. Teha iga viske ajal kaks plaksu.

4. Teha iga viske ajal üks plaks ees, teine taga, kolmas ees.

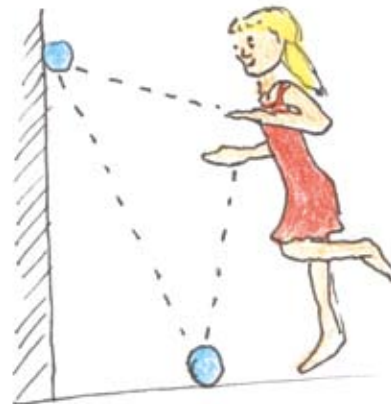
5. Visata pall vastu seina, lasta ta maha kukkuda ja siis kinni püüda.

6. Visata pall vastu seina, lasta tal kaks korda maas pörkuda ja siis kinni püüda.



7. Visata pall, keerata ringi, teha plaks ja püüda pall kinni.

8. Visata pall, keerata ringi, teha plaks, lasta pallil maha kukkuda ja siis kinni püüda.



9. Panna vasak käsi vastu seina ja visata paremaga vasaku käe alt läbi vastu seina ja püüda kinni.

10. Sedasama teha ka parema käega ja mõlema jalaga.

Kui need kõik on tehtud, tuleb hakata otsast peale. Teha kõik visked üks kord. Kui need on õnnestunud, oled võitja.

RKM II 298, 14/6 (8) < Haljala khk – Inge Meiner, Haljala 8-kl kooli VI kl (1973).

KIVI- MÄNG

Osavust nõudvad kivikeste ülesviskamise ja kinnipüüdmisega kivimängud kannavad Virumaal enamikus “Nipsumängu” nime, öeldud on ka “Viis kivi”, sest peamiselt vajatakse mängimisel viit kivikest. Poisid pole sellest püsivust ja harjutamist nõudvast mängust kuigivõrd hoolinud, kuid tüdrukud kandsid nipsukive iga päev kaasas, et need kogu aeg – näiteks koolis vahetunni ajal, käepärast oleksid.

Kel “Kivimäng” korra selge (mujal ka “Tiksimäng”, “Muksimäng”, “Kiviveeretamine”), see õpitud võtteid enam ei unustanud. Haljala rahvaluulekoguja August Reepärg on kahelt noorelt kirja pannud tervelt 13 selle mängu omapäraste nimetustega varianti. Küllap oleksid iga põlvkonna emad võinud oma lastele need oskused ette näidata, kuid viimase suure sõja aastatel sai ka kivimängu aeg otsa.

Ometi on tegemist igivana mänguga. “Kes uurib rahvaste mängu sügavuti, leiab kivikesemängu kirjelduse paljude teisenditega kümnetes maades kõigis maailmajagudes”

kirjutab “Mängude entsüklopeedia” koostaja Miloš Zapletal (1985: 13; 14) ning soovitab pähklisuurusi kivikesi korjata ja kotikeses kaasas kanda: “Tasuks selle eest on tundidepikkune mängurõõm.”

Nipsumäng

Nii Põlula kui Nõmmise algkooli tüdrukuid veetles nipsumäng, mida mängiti viie hästi ümmarguse kivikesega.

Mängu käik oli selline:

Esimene ring. Kõik viis kivikest lebavad hajali põrandal, mängijad, 2–3 või enamgi, istuvad seal ümber maas. Üks mängija võtab ühe kivikese kätte, teise kivikese viskab õhku ja püüab peos oleva kivikese juurde, paneb püütud kivi teise pihku ja kordab seda kõigi järgmiste kivikestega.

Kui kivikeste püüdmine sel moel õnnestus, paigutab ta nüüd kõik kivikesed taas paremasse pihku, paiskab kõik korraga õhku ja püüab neist võimalikult palju käeseljale tabada. Kui “apsu” sisse ei tule, jätkab ta mängu, haarates nüüd kaks kivi korraga, siis kolm, neli.

Need kivid, mis käeseljale jäid, loeti kokku, sealt saadi võidusumma. Kui aps sisse tuli, jätkas mängija alles siis, kui teisedki mängijad apsuni või võiduni olid mänginud.

Teine variant, nii kuidas mängisid suuremad lapsed, oli see, et kivi heideti õhku ja siis haarati maast vastavalt üks, kaks või kolm kivi ja püüti pihkuhaaratud kivikeste juurde ka õhkulennutatud kivi.

Mõnikord mängiti 20, 30 jne punktini, luges käeseljale püütud kive.

RKM II 415, 204/5 < Viru-Jaagupi khk, Pada v, Viru-Kabala k < Nõmmise k – Ella Rajari (1988).

Kivimäng

Mängitakse toas pehme riide peal või väljas murul. Mängust võivad osa võtta nii poisid kui tütarlapsed. Mängijaid võib olla kõige vähem kaks. Ollakse väikses ringis maas.

Esimene mängija võtab viis pöidlasuurst ümmargust kivi. Viskab need korraga õhku ja katsub kinni püüda. Nüüd viskab ta käeselt kivid uuesti pihku. Mängijal jäi aga ainult üks kivi kätte, teised kukkusid maha. See mängija mängib kümne peale. Viskab teine. See saab 30 peale mängida. Kolmas mängija on õige osav ja püüab kõik viis kivi korraga kinni. Tema mängib 50 peale ning see mängija alustab esimesena. Alati hakkab esimesena mängima see, kel kõige suurem arv.

Võttes nüüd ühe kivi, viskab selle umbes meetri kõrgusele õhku ja katsub selle ajaga nelja kivi seast maast ühe kivi võtta ning siis ülevalt tuleva kivi ka kinni püüda. Jääb kaks kivi pihku ja kolm maha. Nüüd viskab mängija jälle ühe kivi käest õhku, jättes eelmise püütud kivi pihku. Nii kordub ükshaaval püüdes, kuni kõik on käes. Nüüd viskab mängija kõik kivid korraga üles ja katsub käeseljaga kive püüda ja sealt kohe pihku. Üks kukkus maha, jäi neli kätte. Nüüd on

sellel mängijal 50-st neli maha arvatud, jääb 46 mängida.

Nüüd asetab ta jälle kivid maha. Kordub eelpoolkirjeldatud ükshaaval õhku viskamine ja maastvõtmine. Siis jälle kõik kivid korraga käeseljale ja nii mitu, kui mängija kätte saab, võetakse arvust maha, kuni on kõik 50 mängijal mängitud. Kui mängijal on ainult kaks või üks veel mängida ja ta saab rohkem kätte, siis viskab järgmine. Mängija katsub niikaua, kuni saab teatud täpse arvu.

Mängijatel on vead siis, kui ei saa kivi õhust püüda või ei jõua maast nii kiirelt kivi võtta – on viga, ja mängib järgmine.

ERA II 88, 399/401 (1) < Rakvere l – Erich Selli, snd 1920, Rakvere keskkooli I kl (1935).

Nipsumängu reeglid

Mängijaid 2–4. Viis väikest ümmargust kivikest. Mängitakse laual või pingil.

Kivid asetatakse esimene kord : : nelja nurka. Viies kivi visatakse üles, samal ajal püütakse ükshaaval kõik neli kivikest pihku.

Teine kord asetatakse kivid paarikaupa : : , siis visatakse jälle üks kivi üles, samal ajal võetakse kaks paari kive kordamööda laualt, püüdes ka õhku visatud kivi pihku.

Kolmas kord asetatakse kivid kolm kokku ja üks eraldi : . • . Jälle üles visates ühe kivi, püütakse samal ajal kolm ja siis jälle üles visates veel üks kivi, haaratakse laualt üks kivike ja püütakse samal ajal õhus olev kivike pihku.

Neljas kord asetatakse kõik neli kivi kokku :: ja üles visates ühe kivikese, haaratakse neli kivi laualt ja püütakse viies kinni.

Kui kivikesed püütakse kõik kinni ja viga ei tule, on see võitja. Mängukord läheb järgmisele üle.

RKM II 415, 69/71 (38) < Jõhvi khk, Illuka v – Elga Valter < Lille Kilik, snd 1933 (1988).

Väravast välja

Pahema käe esimese sõrme ja pöidla vahe seati väravaks ja parema käega lükati kivid esiteks ühekaupa väravast välja, siis kaks, kolm ja viimaks neli kivi korraga. Iga kord visati enne üks kivi üles ja kui maast oli kivi väravast välja lükatud, siis püüti ülesvisatud kivi pihusse.

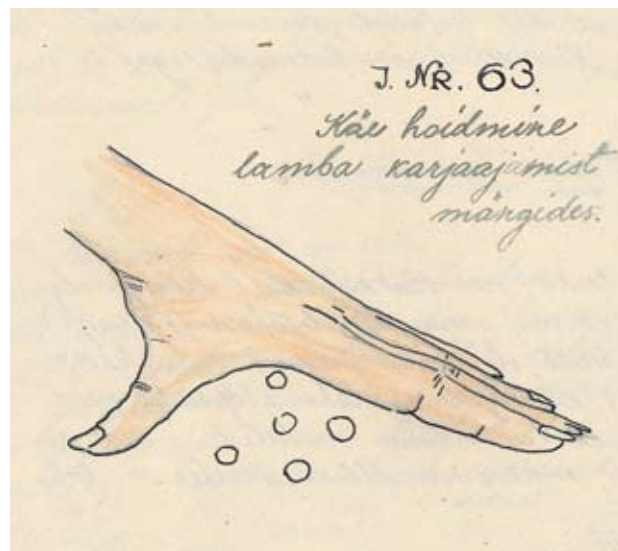
RKM II 297, 55 < Viru-Nigula khk, Kunda l < Haljala khk, Vihula k – L. Palu < Poulaine Kelvald, snd 1895 (1973).

Nelja kiviga mängud

Kurg. Mängu alustaja viskab kivid käeselja peale ja teine näitab, missugune nende hulgas on “kurg”. Siis tuleb teised kivid maha raputada nõnda, et kurg ei liiguks. Selle järele kivid maast kokku korjata ja kurg õhku visates kinni püüda.

Vead on: kui kurg liigub ja üles visates maha kukub. Selle mängu juures lapsed armastavad nõiduda ja ütlevad:

Kurg, lenda maha sa
ja tule mee'ga kõndima.



Lambad karja, väravast välja.
ERA II 88, 218 (63) < Rakvere l – Robert Kello, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Kullinokk. Pannakse neli kivi maha ja üks visatakse üles. Selle järele napsatakse üks kivi maast ja püütakse õhus olev kivi nii kinni, nagu löödaks kivile ülevalt poolt peale, s.o ei lasta kivi mitte käe peale kukkuda, nagu eelmiste mängude juures, vaid pannakse käsi kivist kõrgemale ja püütakse ta õhust kinni. (Siin on midagi, mis tuletab meelde kulli, kes kukub linnule ülevalt peale.) Nii, kuni kõik neli kivi maast ära võetud.

Krõpsik. Neli kivi visatakse maha ja üks õhku. Siis tuleb maast võtta üks kivi ja õhus olev kivi nii kinni püüda, et see pihus-olevaga krõpsuks, kuni kõik neli kivi on maast ära võetud.

Vead on: kui ei saa kivi maast kätte, kui õhus olev kivi kukub maha ja kui kivi ei tee krõpsu.

Hundiratas. Visatakse üks kivi õhku, pannakse neli kivi maha ja püütakse õhus olev kivi kinni. On kivi õhku visatud, tuleb maast kivi ära võtta rattakujulist ringi tehes ja maha langev kivi kinni tabada.

Viga on, kui maast ei saa kivi kätte ja õhus olev lastakse maha kukkuda.

Kopp-kopp. Visatakse üks kivi õhku ja neli pannakse maha. Kivi võtmisel maast tuleb koputada kiviga kaks korda vastu maad, kuni kõik neli kivi on sel kombel maast üles võetud ja igal võtmisel koputatud.

Vead on: kui kivi maast kätte ei saa; kui ülevalt kivi maha kukub; kui koputus tege-mata jääb.

ERA II 279, 349/53 (11; 15; 13; 8–9) < Haljala khk, Vihula v, Kõldu k ja Aaspere v, Sausti k – J. A. Reepärg < Helene, 17 a, ja Hilda, 13 a, Kalmo (1940).

KEKS- KASTI- MÄNG

See on üllatav, et esimesed kekskastimängu kirjeldused on rahvaluulearhiivi saabunud alles 1930. aastatel. “Eesti traditsioonis on keks seotud eelkõige linnakultuuri ning teistelt rahvastelt vahendunud folklooriga, mitte talupojakultuuriga. Võime oletada, et pärimus levis edasi Eestimaa linnades elanud teistest rahvustest perede vahendusel,” kirjutab keksumängu levikut iseloomustades Anu Vissel (1995: 283). Tarvitseb vaid ette kujutada meie omaaegsete talude vikatiga niidetavat õuemuru, kui saab selgeks, et ega kekskasti joonisele seal kohta polekski.

Keksumängu algusajad ulatuvad sadade aastate taha (Vissel 1995: 283–293). Lääne-Euroopast meile levinud mängujooniste seas on tavaline “Taevas ja põrgu” Virumaal kõige lähedasem saksa ja vene omadega, kuid joon-joonelt see ometi ei sarnane. Kõige enne jõudis see laenulise nimetusega mängutuüp Põhja-Eestisse ja siis ka

Virumaale. “Kivikeksu” (mängijad lükkavad kivikest jalaga ühest ruudust teise) oli 1930. aastatel kirjeldatud ainult Rakvere, Viru-Jaagupi, Lüganuse ja Simuna khk, “Teokeksu” (joonis meenutab teokarpi) vaid Rakverest ja Lüganuselt saadetud kaastöodes. Lääne-Euroopas levinud “Lennuk” (joonis meenutab lennukit) näib 1930. aastatel Virumaal veel päris võõras olevat, sama võib öelda “Numbrikeksu” kohta (hüpatakse nummerdatud ruutudes).

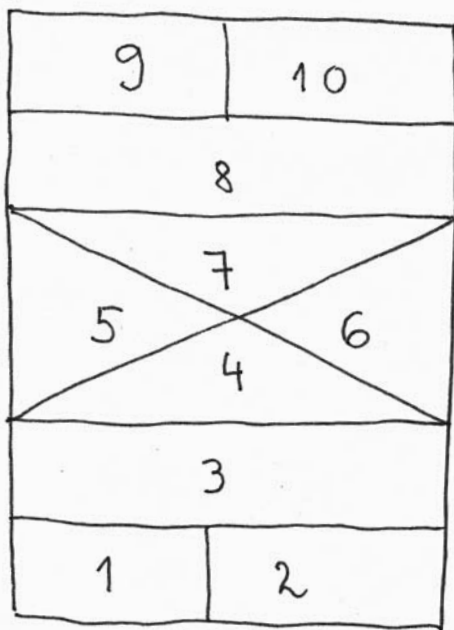
Kekskast on rohkem tüdrukute mäng, mida mängiti väsimatult tundide viisi. Veel 1950. aastatel hoiti taskupõhjas ilusat värvilist klaasitükki, et vajadusel võtta oleks, innukalt korraldi kaasmängija närvi ajamiseks sõnu: “Must kast, nõiarist”, et ta vea teeks. Aga 1970. aastatel jõudis meile Soome kaudu kummikeks ning nüüd mängiti sedagi väsimatult tundide viisi, kuni 21. sajandi algukümnendil vaibus huvi mõlema vastu.

Kekskastimäng

Karjalapse-eas tuli meil moodi kekskastimäng. Seda mängiti nii:

Tuli võtta väike kivike ja visata teatud kauguselt kasti nr 1 ja hüpata ühel jalal seda ära võtma ja siis tagasi. Seda tuli korrata iga ruuduga, kõik järjekorras ja ühel jalal – tagasi sama teed mööda ja samuti.

Teise mänguga võisid juba kivi võtmisel kahel jalal harkseisus kivi maast ära võtta.



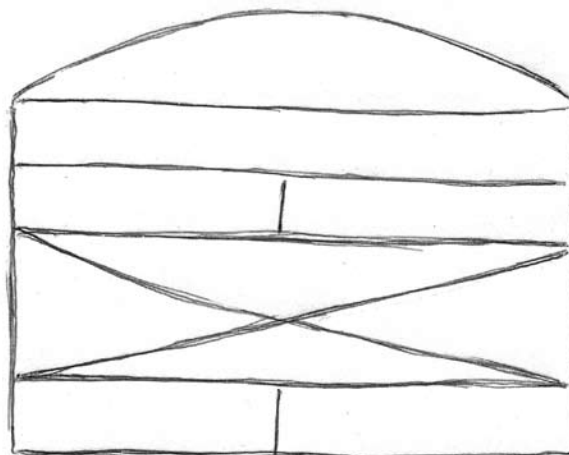
See oleks siis nii: nr 1 – ühel jalal, nr 2 – kahel jalal, nr 3 – ühel, nr 5–6 kahel, nr 9 ühel ja nr 10 kahel jalal. Tagasipöördumisel samuti.

Mängureegel oli selline: kes tegi mängus vea, sellel tuli uuesti otsast peale alustada. Muidu käis mäng ühe viskekorraga mängijate vahel, ainult see, kes tegi vea, pidi otsast alustama.

RKM II 415, 273/4 (4) < Viru-Nigula khk, Kutsala k < Mahu rand, Männikküla – tekst ja joonis Helmi Heino (1988).

Taevas ja põrgu

1. Taevas
2. Põrgu
3. Põrgu-eeskoda
4. Maailma risttee
5. Ees-maailmaruum

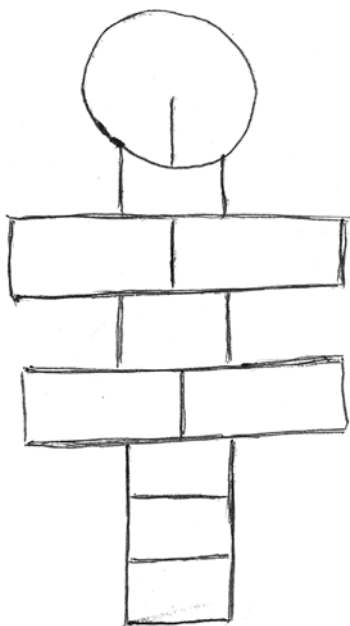


See on hüppamisemäng kahele mängijale.

Mängija viskab mingisuguse asja (kivi, klaasitükk) ees-maailmaruumi pahempoolsesse jakku, hüppab siis kahe jalaga sinna, võtab asja ära ja hüppab ümber keerates tagasi. Samasugune võte kordub parempoolse osaga. Siis viskab aga maailma risttee alumisse osasse, hüppab sinna ühel jalal seistes, kummardab asja järele, keerab hüpates ümber ja hüppab tulnud teed tagasi. Nii läheb asja viskamine ja asja äravõtmiseks tehtavad hüpped ühe ehk kahe jalaga kordkorralt edasi kuni taevasse.

Tagasi hüpates tehakse kõik ruumid läbi, mis minneski. On mängija nii eksimata joonega taevasse jõudand ja sealt tagasi tuld, siis ta võib teha enesele kuhugi ruumi “maja”, ja kus tema maja ase on märgitud, sinna ei saa teine enam hüpata, aga tema ise võib oma majasse hüpata kahe jalaga. Harilikult võetakse majaplatsiks see ruum, kuhu peab hüppama ühe jalaga. Teine mängija peab siis majast juba üle kargama sinna ruumi, kus maja ei ole. Peab meeles pidama, et kõik ruumid peab läbi hüppama nii ülespoole minnes kui ka tagasi tülles, kuhu ühe, kuhu kahe jalaga.

ERA II 279, 506/7 (19) < Haljala khk, Vihula v – tekst ja joonis
J. A. Reepärg < Helene Uming (1940).



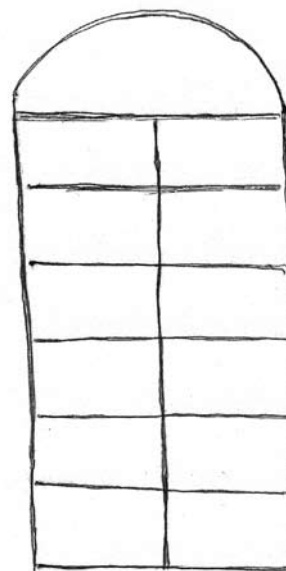
Lennukeks

Seda mängitakse nii:
Esimene hakkab hüppama. Hüppab esimesse kasti ühe jalaga, enne viskab klaasikillu sinna. Teise kasti ühe jalaga, kolmandasse ühe jalaga, neljandasse – teine jalg teiselpool joont ja nii edasi. “Maailmas” keerab ringi ja tuleb tagasi. Kui jalg joone peale läheb, on “aps”. Algab teine, see viskab klaasikillu esimesse kasti ja hakkab hüppama. Tagasi tülles peab klaasikillu ära tooma.

RKM II 298, 42/3 < Haljala khk – tekst ja joonis Urve Lääts, Haljala 8-kl kooli VI kl (1973).

Kivikeks

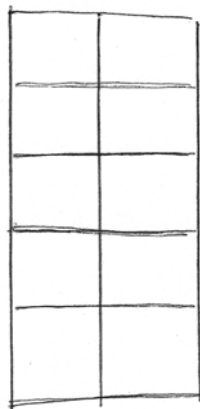
Mängijad joonistavad maale kekskasti. Otsitakse väikesed kivid ja hakatakse mängima. Mängija tõukab hüpates kastist kasti kivi kahe jalaga enda ees. On kord niiviisi läbi hüpatud, pannakse kivi jala peale ja hüpatakse siis kastist kasti.



ERA II 104, 135 (8) < Simuna khk, Venevere v, Metsaküla, Tambu t – tekst ja joonis Mehvalde Öunapuu, snd 1922, Venevere algkooli V kl (1935).

Kivikeks eksamiga

Joonistatakse maale niisugune keks, nagu joonisel näha. Mängijate arv on piiramata. Iga mängija võtab kivi. Omavahel kokkuleppele jõutud, kes enne algab, läheb mäng lahti.



Mängija lööb jalaga kivi ruudust ruutu. Kui kivi joonele jääb või rohkem ruute edasi läheb, algab teine. Keks peab kolm korda läbi mängitud saama.

Siis tuleb eksam. Eksami ajal mängija paneb kivi endale jala peale ja käib kõik ruudud läbi. Kui eksam tehtud, tuleb maja viskamine, jala pealt tuleb visata ruutu. Kui ühe korraga maja ei saa, siis peab teist korda eksam tehtud saama ja uuesti katsuma maja visata.

Nii läheb mäng edasi, kuni kõik ruudud on maju täis. Kellel kõige rohkem maju, on võitja.

ERA II 88, 428 (12) < Rakvere I – tekst ja joonis
Leon Ney, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl
(1935).

Keks

Tehakse maa peale neljakandiline kast. See jaotatakse väikesteks ruutudeks ja sinna sisse kirjutatakse numbrid.

4	6	8
2	9	3
10	5	7
	1	

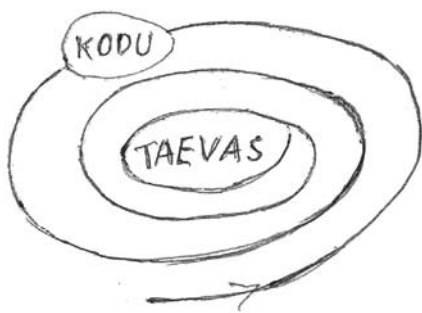
Hüpatakse kõik numbrid ühest kuni kümneni, kahest kümneni, kolmest kümneni jne. Algul hakatakse hüppama kaks jalga koos. Kui jalg kriipsu peale läheb, siis on aps, ning hakkab hüppama järgmine.

Kui kõik numbrid on hüpatud, tuleb hüpata ühe jalaga, algul paremaga ja siis vasakuga. Kes kõige enne jõuab kõik ära hüpatud, siis see on võitja.

RKM II 298, 8/9 (2) < Haljala khk – tekst ja joonis
Inge Meiner, 12 a, Haljala 8-kl kooli VI kl (1973).

Taeva tee

Oma noorpõlvkodus mängisime lõpmatuseni keksumängu "Taeva tee". Joonistasime kepiga õue peale väikese ringi, kuhu kahe jalaga mahtus toetama, see oli taevas. Taevasse pääses mööda pikka spiraalset teed, mis tuli läbi keksutada ühel jalal. Taevas võib puhata kahel jalal ja klaasikilluga visata spiraaljoonele, kuhu soovisid rajada oma "kodu".



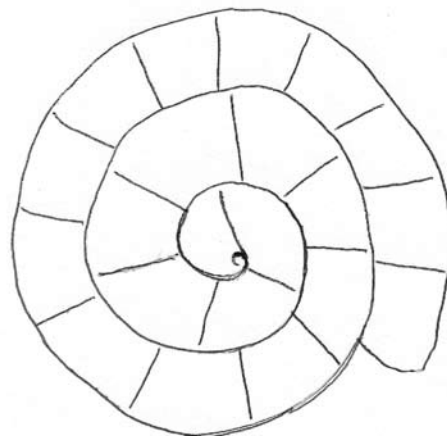
Klaasitükk pidi jääma joone peale. Omas kodus võis kahel jalal puhata, aga teiste kodust pidi üle hüppama. Eksija väljus mängust.

RKM II 442, 344 (5) < Lügänuše khk, Sonda al < Viru-Nigula khk, Varudi k – tekst ja joonis M. Laks < Helene Karron, snd 1914 (1989).

Keksumängu variant, nn tigu

Siin tulid need ruudud kõik läbi hüpata. Samuti tehti siin ka maju. Viskamine algas märgitud ruudust.

ERA II 87, 539 (2c) < Lügänuše khk, Püssi v, Aa as – tekst ja joonis Valter Neitsov, snd 1915, Tartu Pedagoogium (1935).



Keksumäng hüppenööriiga

Mitu last üksteise järel hüppavad hüppenööri üle pea ja jalgade alt läbi keerutades, ise seejuures ütlevad:

Vanamees, vanamees kuuskümmend kuus,
sel pole ühtegi hammast suus.
Kardad hiirt ja kardad rotti,
kardad nurgas jahukotti.

Siis viskab hüpanud laps nööri põrandale niisuguse nõksuga, et nöörist tekiks ring. Siis hüppab ringi sisse ja kui mahub, siis kahe jalaga, kui ei mahu, siis ühe jalaga ja ütleb: "Üks." Kui jalg aga nööri puudutab, siis läheb mängu järg teisele. Kui ei puuduta, algab mängija jälle:

Vanamees, vanamees kuuskümmend kuus...

ja viskab nööri jälle põrandale, nõnda et tekiks nöörist ring. Hüppab ringi sisse ja ütleb: "Kaks." Algab jälle "Vanamees, vanamees..." ja nõnda edasi, kui on öeldud "kümme". Siis jälle "üheksa" ja nii edasi kuni "üheni". Võitja on see, kes kõige enne üheni jõuab.

RKM II 350 (2) < Viru-Jaagupi khk ja al – M. Oviir < tütrelt, Mari-Ann Oviir, 12 a (1978).

KRIHVLI JA TAHVLIKA, PLIIATSI JA PABERIGA

Neid mängu igivanadeks nimetada ei saa. Üldisest kirjaoskusest, niisiis ka kirjutamis-mängude tundmisest Eestis võib rääkida 19. sajandi teisest poolest alates. Keskeltläbi oli 1881. aastal iga Virumaa kihelkonna kohta 16 külakooli, kihelkonnakoole oli 7. Kirjutamisvahenditeks olid selle aja kooli-lastel krihvlid ja tahvlid, mida ranitsas kaasas kanti. Muidugi õpetasid pere suuremad lapsed lihtsamaid kirjutatismänge ka kodulastele, kes veel koolis ei käinud või kel polnud võimalustki koolis käia. Lugemist püüti selgeks saada samuti kodudes. Keerulisemaid mängu hakkasid peagi tutvustama trükiväljaanded mõistatuste, keerdküsimuste, nuputamisülesannete, seltskonnamängude ja igasuguste trikkidega.

Mõndagi siintoodud mängudest kasutatakse ka tänapäeval. Kuna enamikku neist saab mängida kahekesi, sobivad need hästi

praegusaja väikese laste arvuga peredesse talviseks ajaviiteks.

Kimmi mäng

Mängu mängitakse toas. Lauale pannakse teatav hulk asju, võimalikult mitmesuguseid. Võistlejad võivad nüüd vaadata neid teatava aja, oleneb asjade rohkusest, ning teatava aja möödumisel peab ta neid asju nii palju üles kirjutama, kui ta suudab. Kes suudab kõige rohkem kirjutada, on võitnud.

ERA II 88, 20 (4) < Kadrina khk, Undla v, Päre as, Hallika t – Mihkel Saks, snd 1920, Rakvere keskkooli III kl (1935).

Mutimäng kompvekipaberitega

Üks pabereist märgitakse mutiks ja pannakse kõik ühte hunnikusse lauale. See, kes peab mängima hakkama, ei tea muidugi, missugune on mutt. Talle tehakse ülesandeks laualt pabereid korjama hakata, aga mutti puutuda ei tohi.

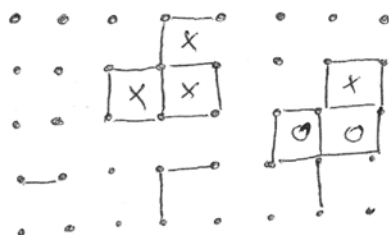
Kuna mängija ei tea, kus on mutt, siis on tal raske neid korjata: kergesti võib ta ka mutti võtta. Niikaua korjab ta ükshaaval endale neid pabereid, kuni mutti puutub, siis hakkab teine korjama. Teisele määratakse teine mutt, mida jälle tema ei tea. Nii võib mitu mängijat neid pabereid võtta, ja kellel siis pärast kõige rohkem, see on võitja.

ERA II 87, 33/4 (22) < Narva, Kreenholm – Elli Sula, Narva naiskutsekooli I kl < Hilda Raspel, snd 1919 (1935).

Kastimäng

Mängijaid on kaks. Mängu jaoks täidetakse mänguväljak vajaliku arvu punktidega, umbes 100–200. Mida suurem mäng, seda rohkem punkte tehakse. On punktid tehtud, hakatakse kordamööda punkte ühendama. Ühendamisel moodustuvad punktide abil kastikesed. Kastike suletakse neljanda joone tõmbamisega □ ja kasti sisse tehakse oma märk – rist või null.

Mängija, kes on saanud omale kasti või mitu kasti järjest, peab tõmbama veel ühe ühendusjoone, nn lisajoone. Kui kõik punktid on kastideks ühendatud, loetakse ära, mitu kasti kellelgi on. Suurema kastide arvuga mängija on võitja, väiksemaga – turakas. Mängu raskus seisneb oskuses näha kohta, kuhu võib tõmmata joont nii, et see vastasele kaste ei annaks. Mängivad nii eelkooli- kui ka kooliealised.



JUKU X MARIO O

RKM II 61, 108/10 (2) < Iisaku khk, Lõpe k – tekst ja joonis M. Proodel (1956).

Üks puudub

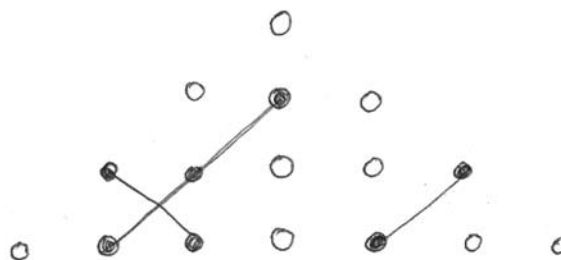
Mängijaid võib olla kaks või enam. Mängu jaoks võetakse 10×10 ruuduga paber. Mängijad mängivad järjekorras ükskõik missugusse ruutu punkti. Kui püsti, põiki või diagonaalreas juhtub puuduma üks punkt, paneb mängija selle ühe punkti ja võib kogu rea kriipsuga läbi tõmmata.

Saadud rea punktide arv märgitakse selle mängija nime alla. Kes siis mängu lõpuks kõige rohkem punkte on saanud, on võitja.

ERA II 87, 150 (6) < Narva – Maimu Remmelgas, snd 1923, Narva 2. algkooli V kl (1935).

Kartulikuhjamäng

Joonistatakse kartulid (ma joonistan hõredamalt, siis on paremini näha). Kordamööda värvitakse need või värvitakse eri värviga. Kel rida täis on võimalik saada, tõmbab läbi ja loeb, mitu kartulit ta sai.



IRENE 2

INDREK 3

2

Enne lepitakse, kas läbitõmbamine on ainult kahes suunas: risti tõmbad, siis läheb liiga sodiseks. Kui kõik kartulid on võetud, siis loetakse, kummal rohkem.

RKM II 463, 528 (8) < Viru-Nigula khk ja v, Vörkla k < Rakvere khk, Sõmeru v – tekst ja joonis M. Hiiemäe < Irene, 11 a, ja Indrek, 9 a, Pung, Aluvere põhikool (1994).

Kojuminek

10×20 cm paberile kirjutatakse numbrid 1–20, neli rida, igas reas viis arvu. Arvud peavad hästi segamini olema.

Vastasmängija peab nüüd kõik numbrid järjekorras kriipsudega ühendama ja siis nurka joonistatud “koju” minema. Jooned aga ei tohi kusagil üksteist puudutada või ristuda. Iga eksimise korral mängitakse eksijale üks trahvipunkt.

Teistmoodi mängitakse samuti kui eelmistki, ainult numbrid kirjutatakse järjekorras ja vastasmängija peab ütleva, mis-sugused numbrid tuleb ühendada. Muud tingimused on samad, mis eelmisel.

ERA II 87, 151/2 (7–8) < Narva – Maimu Remmelgas, snd 1923, Narva 2. algkooli V kl (1935).

Sõda

Mõnikord õpetas ema mulle tahvlil mängu. Kaks suuremat punkti – kindralid, väikesed punktid – sõjamehed. Kriips poolitas mänguvälja. Tulistasid enamasti kindralid. Kelle käsi oli osavam vaenlast tulistama – hoogsa

joonega rohkem teiste punkte läbi tõmbama, see oli võitja.

Umbes selline oli “sõda” mustal tahvlil. Tahvel oli tore asi. Kes noil kehvadel sõja-aastatel jõudnuks lapsel nii palju paberit muretseda, kui tema sodida armastas.

RKM II 415, 178/9 < Viru-Nigula khk – Ella Rajari (1988).

Mootorrattasõit

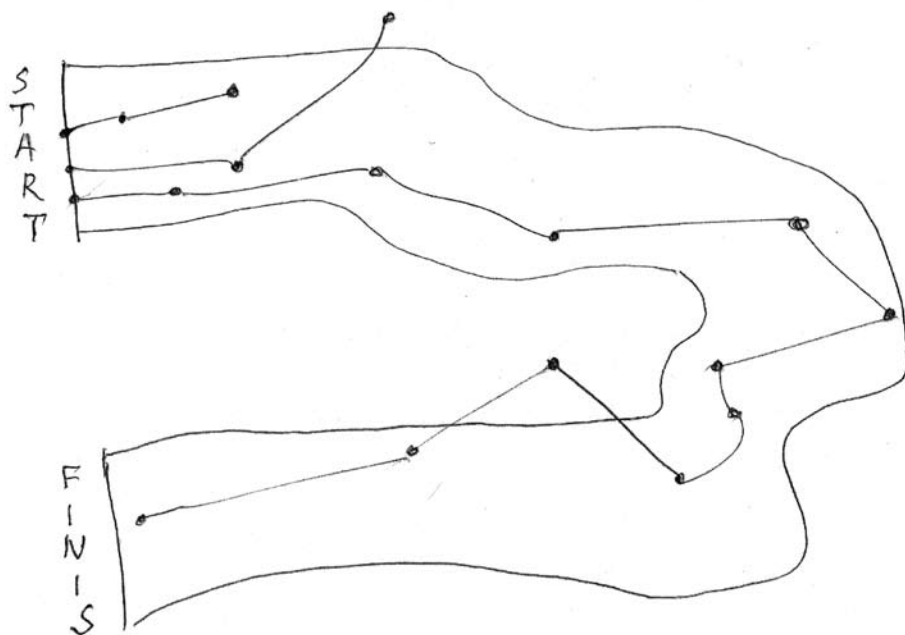
Mängitakse ruudulise paberi peal tavaliselt. Pastakas on libeda otsaga, sellega sõidetakse. Paned pastaka otsa stardijoonele, ühe käe sõrmega vajutad pastaka otsa, et südamik oleks vastu paberit, teise käe sõrmedega lased nipsu vastu pastakat, et tuleb üks joon.

Kordamööda sõidetakse. Sinna, kus see tee või see joon lõppes, teed punkti ja sealt sõidad edasi. Kes teelt välja sõidab, läheb STARTi tagasi, alustab otsast peale.

Võib nii ka mängida, et enne käiku ütled, kas sul tuleb kaks ruutu juurde. Kui juurde, siis pastakajoone lõpust saad samas liikumissuunas veel oma joont pikendada.

Ja siis on veel see võimalus, et enne mängu lepitakse: kui sõidad teelt välja, siis ei lähe STARTi tagasi, vaid viimasesse punkti, kust sul sõit teelt ära pööras. (Praegu siin on just selle järgi mängitud.)

Ja siis on veel, et võib ruudud ära lugeda ja selle järgi arvestada, mitu kilomeetrit keegi sõitis, näiteks $2+4+6+6+8+6=$



Tavaliselt joonistatakse tee üle paberi ja FINIS on all, ja palju kurve.

RKM II 463, 505/6 (22) < Viru-Nigula khk, Malla v, Villavere k – tekst ja joonis M. Hiimäe < Märt Mötus, 20 a (1994).

Korstnapühkimine

Mängijaid on kaks, mänguvahendid: paber ja pliiats (või tahvel ja krihvel), kokkusurutud väike paberitükk – umbes herne kuni pähkli suurune, nn pomp.

Mängu jaoks joonistatakse korsten. Üks mängijatest võtab pompu, paneb käed selja taha, peidab pompu ühte rusikasse, toob mõlemad kaasmängija ette, küsides: “Kummast käest?” Teine näitab, arvates, et pomp on selles käes. Kui ta arvas õigesti, saab ta oma lahtrisse märgi ja õiguse ise pompu peita: näiteks sai ühe korstnakivi jagu “puhastatud” ja teeb nüüd sinna risti.

Nii vahelduva eduga peites saab võidu see, kes oma korstna varem pühitud saab, st saab enne oma märgiga lahtrid täita.

Mäng on laialt tuntud ja palju mängitav. Nõuab küllalt mõtlemist vastase “kriuhkate” avastamiseks.

MALL +	ANU o
+	o
+	o
+	o
+	o
	o
	o

TURAKAS VÕIT

RKM II 61, 99/100 (17) < Iisaku khk, Lõpe k – tekst ja joonis M. Proodel (1956).

Korstnapühkija

Seda saavad mängida kaks last. Üks võtab omale mingisuguse väikese eseme pihku ja küsib teise käest: "Kummast käest?" Kui teine mängija ütleb õige käe, saab ta omale ühe pulga juurde. Nii teevad nad kordamööda.

Kumb mängijatest saab ennem redeli valmis, on võitja.

RKM II 298, 30 (5) < Haljala khk, Idavere k – Ene Kaldmaa, Haljala 8-kl kooli VI kl (1973).

Siga

Mänguvahendid: pliiats ja paber. Eesmärk: näidata, kuidas joonistada siga. Joonistasid vanemad lastele või nii eelkooli- kui ka kooliealised lapsed isekeskis, ise seletades iga joone tähendust:

Mees läks metsa, ehitas maja.

Tegi akna ka.

Tegi kaks korstnat peale.

Siis mees läks metsast puid tooma.

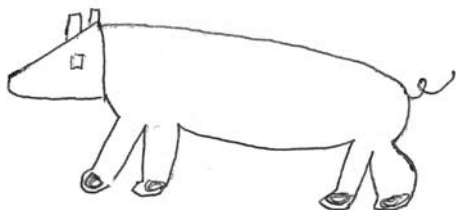
Läks-läks, kukkus maha.

Tõusis üles.

Niikui üles sai, kukkus jälle maha.

Tõusis üles.

Läks nüüd hulk maad.



Kukkus jälle maha.

Tõusis üles.

Niikui üles sai, kukkus jälle maha.

Tõusis jälle üles.

Sõitis edasi.

Siis tegi oja.

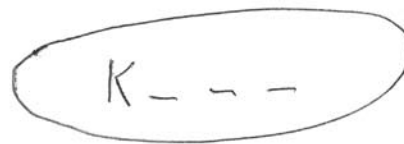
Siis keeras teist teed koju tagasi.

RKM II 61, 107/8 (1) < Iisaku khk, Lõpe k – tekst ja joonis M. Proodel (1956).

Seasabaots suus

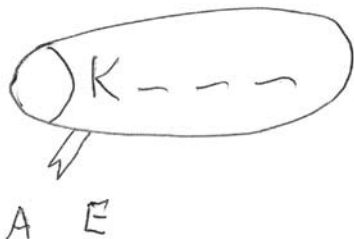
Koolilaste mäng, millel on ühist sõnaga.

Mängivad vähemalt kaks. Üks joonistab seakeha umbes nii.

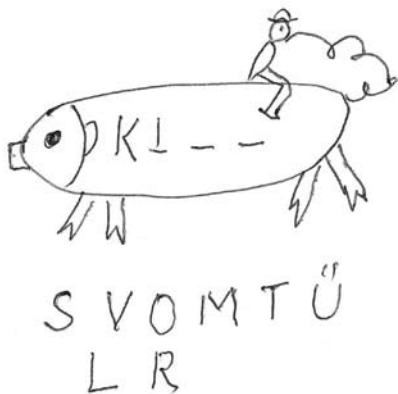


Kirjutame "sea" seljale mõeldud sõna algustähe. Näiteks "KIRP" "K". Teiste tähtede asemel tõmbame kriipsud (vaata ülemine joonis). Teine või teised peavad nüüd hakkama välja mõtlema, mis sõna see võiks olla. Ütlevad tähe, näiteks "a". See on valesti öeldud ja see täht kirjutatakse sea alla ja eraldatakse poolkaares joonega sea kehast sea pea.

Öeldakse teine täht, näiteks "e". Ka see on vale ja siga saab jala alla. Kui kolmas tuleb "m", ka ei klapi, läheb see taas alla ja siga saab teise esimese jala. Nii jätkub mäng.



Kui tähti nii palju takke ei lähe, et siga on jalad, kõrva, silma pähe saanud ja saba ka, siis joonistatakse nuputaja sea selga ja panakse talle seasabaots suhu. Umbes nii.



RKM II 377, 2/3 (1a) < Viru-Jaagupi khk ja v – M. Oviir laste käest üles märkinud (1983).

Tähemäng

Seda mängitakse kahekesi. Kaks paberilehte, siia on kirjutatud näiteks: tüdruku nimi, poisinimi, lille, linna, puu nimi – kõik kirjutatakse järjest ritta.

Üks loeb tähestikku (mõttes) A, B, C, D, E... Teine ütleb: “Stop!” Missugust tähte ta parajasti luges, see jääb algustäheks. Näiteks ta jõudis N-täheni. Nüüd igaüks kirjutab oma lehele N-algustähega sõnu. Kes ennem valmis saab, ütleb: “Stop!” ja siis enam kirjutada ei või.

Hakatakse punkte lugema, kellel rohkem. See sõna, mida teistel ei ole, saab 10 punkti, aga mis kordub, saab 5 punkti. Kui sõna üldse puudub, saab 0 punkti sellesse lahtrisse. Loetakse, kel kõige rohkem punkte, sel on võit.

Siis jälle otsast peale: kellel rohkem punkte, see loeb mõttes tähti. Kui näiteks on S-täht, siis mõeldakse S-tähega sõnu.

RKM II 463, 532/4 (12) < Viru-Nigula khk ja v, Võrkla k < Rakvere khk, Sõmeru v – M. Hiimäe < Irene, 11 a, ja Indrek, 9 a, Pung, Aluvere põhikool (1994).

LAADALE KIRJU HOBUSEGA

Selle haralisest lehtpuuksast vestetud ajaviitemängu vahendid võeti karjast tulles vahel koju kaasa, et toas edasi mängida. Imelik, et see karjapoiste ja -tüdrukute mäng, mille isa meile, lastele, õpetas, pole tuntud olnud mitte ainult Euroopa rahvastel, vaid ka teiselpool maakera Põhja- ning Lõuna-Ameerika indiaanlaste seas. “Kõik osutab sellele, et mäng kahest otsast lõhestatud pulgakestega võib olla isegi aastatuhandeid vana, olles tekkinud millalgi ajaloo koidikul ning levinud hiljem koos rändrahvastega üle kogu maailma,” arutleb rahvamängude koguja ning väljaandja Tšehhimaal Miloš Zapletal (1984: 12–13). Tuntud on see mäng ka Venemaal.

Virumaal on mängu nimetusteks “Laadalesõit”, “Laadalkäimine”, “Linnatee”, “Linnasõit”, “Taevaredel”, mujal ka veel “Riiaskäigumäng”, “Kirju ja Mustu” vm. Toas mängides suruti “redel” otsapidi põrandaprao vahele. Põhimõtte poolest sarnaneb see teekonnamotiiviga mängutuüp täringu

ja nuppude abil mängitava ümbermaailma-mänguga, nagu Viru-Nigulast saadetud kirjelduses märgitud.

Linnasõit

Mängijaid 2–4. Mänguvahendid: puust tehtud linnatee, hobused ja eriline täring. Mäng vestetakse harilikult pärnapuust. Linnatee tehakse harulisest oksast, mille alumine ots teritatakse ja torgatakse maa sisse. Hobused tehakse ühe kõrvalharuga oksast. Mustale hobusele jäetakse koor alles, kirjul eemaldatakse osalt, küüt tehakse pikitriibuliseks ja valgelt eemaldatakse koor täiesti. Täringuks on väike koorimata oksalõik, mis lõigatakse keskelt pikuti pooleks.

Iga mängija võtab endale ühe hobuse. Kui on kaks mängijat, võetakse must ja valge. Täringul pannakse valged pooled vastamisi ja lastakse nii kokku pandud täring maha kukkuda. Kui täringul jäävad pealepoole mõlemad mustad küljed, tähendab see seda, et käia



Linnasõit oksalt oksale liikudes.
(Zapletal 1984: 194).



Hobused ja linnatee.

võib must hobune. Valgete poolte puhul on käiguõigus valgel hobusel; kui pealepoole jääb üks valge, ja teine must külg, on käiguõigus kirjul hobusel. Kui aga täringupooled kukuvad risti üksteise peale, on käiguõigus küüdil hobusel. (Mängus täringul nime ei ole, öeldakse “viskamise oma”).

Mängu alguses viskab üks mängijaist täringu. Mängu alustab see, kelle hobuse käiku täring näitab. Näiteks: mängu alustajaks sai kirju hobune. Nüüd võib kirju hobusega linnasõitja visata nii kaua, kui täring näitab viskamisel kirju hobuse käiku. Iga sellise viskega astub tema hobune ühe pulga võrra edasi. Kui näiteks kirju viskas kaks korda järjest endale käiguõiguse, sai ta kahe pulga võrra ülespoole tõusta. Siis viskas ta näiteks nii, et täringu mõlemad mustad pooled jäid ülespoole. Seega sai käiguõiguse must.

Mängu sihtpunktiks oli linn – ülemine oks. Kui kellegi hobune oli juba linna jõudnud, aga täringut visates sai veel käiguõiguse, pidi ta linnasõitu otsast alustama. Kaks hobust ühel ajal samal oksal ei tohtinud olla. Juurdetuliija lükkas eelseisja maha ja see pidi uuesti ootama, millal keegi viskab käigu tema hobusele. Kes linna oli jõudnud ja seal peatunud vähemalt nii kaua, kui keegi oli oma hobusega ühe korra liikunud, võis käiguõiguse saamisel hakata linnast koju tulema. Tagasitulijat polnud õigus maha lükata. See, kes linnast kõige varem koju sai, oli võitja.

Mängu nimetati ka laadalesõiduks, oksti-peatuskohti aga kõrtsideks.

EKRK I 19, 323/9 < Iisaku khk, Roostoja ja Lõpe k – tekst ja joonis M. Proodel (1957).

Pulgamäng

Ja siis veel lapsed mängivad pulgamängu. Lepapulgal tehakse tüvikupoolne ots teravaks ja pannakse maa sisse. Siis tehakse pulgast konksud, üks kooritakse ära, kui kahekesi mängitakse. Kui kolmas mängija ka on, kooritakse kirju

konks. Nüüd võetakse vürhvlid, need saab, kui üks puupulk lõhki lõigata. Need pooled pannakse vastastikku ja visatakse küünarnuki kõrguselt maha. Kui need pooled kukkudes lahti lähevad, saab viskaja ühe vahe võrra kõrgemale; kui kokku jäävad, ei saa kõrgemale. Kes ennem üles jõuab, on võitja. Kes kaotab, sellel tehakse nina mustaks.

RKM II 254, 368/9 (134) < Kadrina khk, Uduküla – A. Lindre < Villem Vunderlich, 74 a (1969).

Taevaredel

Taevaredel oli arssinapikkune [u 70 cm] puu ja see oli kõik pulki täis. Mängimiseks olid plokid, millel armid peal. Need pandi kokku ja visati üles: mitu armi peale jäi, niimitu pulka mindi selle puu peal ülespoole. Kui juhtus, et enne teine sama oksa peal oli, kuhu uus tuli, siis lükkas teise eest minema. Nii kui praegu “Ümber maailma” mäng. Mõnes kohas oli kohe pikk teivas maa sisse löödud ja vinlaga [puuriga] ümberringi auke täis lastud ja pulgad sisse pandud. Ei neil mingit arvu olnud.

ERA II 287, 188/9 (2) < Viru-Nigula khk ja al – V. Vilgma < Mai Sommer, 75 a (1940).

VEERE, VEERE, MUNAKENE

Eesti rahvakalendris kannavad munapühade nimetust lihavõtte- ehk ülestõusmispühad. Vanasti võeti vähemasti idapoolses Eestis lisaks kanamunade värvimisele ja koksimisele sel puhul ette ka munade veeretamine. Virumaal tunti seda kommet laste ajaviitena veel 20. sajandi esimestel kümnenditel. Peipsiäärsetest vene küladest kogunesid lapsed mune veeretama järve liivasele kaldaribale.

Nii meist ida pool asuvate sugulasrahvaste kui mõne Lääne-Euroopa rahva kohta on teada, et kevadistel külvipäevadel poetati kanamune põllumulda. See oli rahvausundist lähtuv maagiline toiming, ohvriand maaemale, et vili oleks saagikas. Mis Virumaa rahvakommetesse puutub, siis värviti nimelt siinsetes piirkondades mune kaselehtede või sibulakoortega küpse vilja värvi kuldkollaseks ikka nelipühadeks ehk suvis-
tepühadeks, kui seemnete tärkamise aeg käes. Sestap sugenebki mõte, et võib-olla on munaveeretamiskombe kunagiseks aluseks olnud maagiline külvamist matkiv toiming,

on ju muna viljakuse sümbol ning elukandja (Hiimäe 2010: 128–130; Bernštam 1984: 166–167).

Munade veeretamine

Lihavõtte ajal harilikult noored inimesed kogunesid kuhugi mäele ja hakkasid seal toksima mune.

Poisid õõnestasid selleks suure puu, panid ta mäkke, üks ots ülespoole mäge, teine allapoole, nii et muna veeres. Siis üks lasi oma muna alla, teine natukese aja pärast lasi oma järgi. Kui munad kokku põrkasid, siis sai teise muna ka see endale, kes oma hiljem veerema lasi.

Vahel mängiti seda ka, et munad pandi korraga alla veerema. Kelle muna ennem sai, võitis teise oma ka ära.

ERA II 87, 75/6 (37) < Narva – Elli Sula, snd 1918, Narva naiskutsekooli I kl (1935).

Lihavõttemunad

Lihavõttemune värviti kohe silmapesukauss täis, siis tehti jagu, igaleühele sai jagu. Koksimine oli nii, et vajutasid oma muna nii pihu sisse, et teine ei saandki katki. Kes teise oma katki sai, see sai selle omale. Veeretati ka, kelle omale külge läks, selle võttis endale. Pärnasaares oli tehtud puust muna-veeretamise ränn, nagu lauaklopi moodi, vähe õõnikuks vestetud.

RKM II 319, 5 (7) < Iisaku khk ja v, Lõpe k – M. Hiimäe < isalt, Eduard Prodel, snd 1902 (1975).



Minu muna jäägu terveks!
ERA II 88, 185 (50) < Rakvere I –
Robert Kello, snd 1920,
Rakvere keskkooli III kl (1935).

Kevadpühil veeretati mune

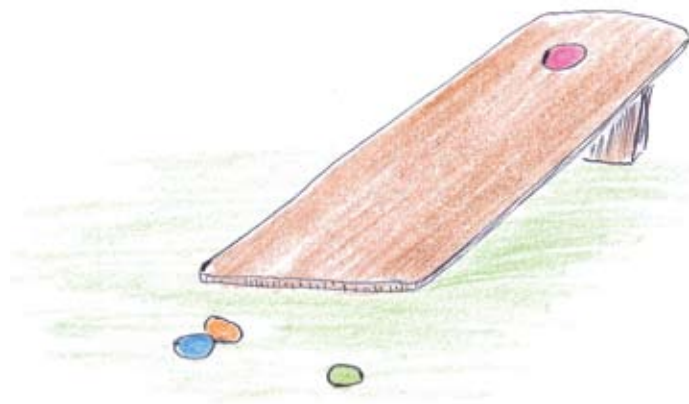
Veeretati kevadpühil mune. Veeretajad seisid teine teisel pool lauda ja keskel laual oli piir. Kelle muna veeres üle piiri, vastas veeretajale. Lausuti sääljures: “Veere, veere, munakene, kas saad kokku, kenakene.”

ERA II 88, 96 (11) < Kadrina khk, Undla v,
Sootaguse k < Viru-Nigula khk, Pada v – Robert
Rosenberg, Tartu Pedagoogiumi VI kl < Anton
Nõukas, 67 a (1935).

Pühademunade-mäng

Selles mängus võib mängida ka palju lapsi ja ta on segamäng. Et seda mängida, on tarvis mingisugune väike lauake, kust mune alla veeretada. Igal lapsel võib olla 4–5 muna. Nüüd veeretavad igaüks järgimööda ühe muna alla. Kelle muna teisega kokku läheb, võtab muna endale. Nii veeretavad nad järgimööda kõik munad ära. Lõpuks, kellel kõige rohkem mune käes, on võitja. Samast mängu mängisin Narva linnas, kui olin veel õige väike. See mäng on rohkem unustusse jäetud.

ERA II 87, 215/6 (2) < Narva – tekst ja joonis
Armilde Krasman, snd 1922, Narva 2. algkooli
V kl (1935).





Allikad

Käsitkirjalised kogud Eesti Rahvaluule Arhiivis

A – Walter Andersoni rahvaluulekogu

E – Matthias Johann Eiseni rahvaluulekogu

EFA – Eesti Folkloori Arhiivi kogu

EFA, KP – Eesti Folkloori Arhiivi koolipärimuse kogu

EKRK – Tartu Ülikooli Eesti Kirjanduse ja Rahvaluule Kateedri rahvaluulekogu

ERA – Eesti Rahvaluule Arhiivi kogu

ERA Foto – Eesti Rahvaluule Arhiivi fotokogu

H – Jakob Hurda rahvaluulekogu

KKI, KS – Keele ja Kirjanduse Instituudi korrespondentide sõnavara kogu koopiad

RKM – Riikliku Kirjandusmuuseumi rahvaluulekogu

RKM, KP – Riikliku Kirjandusmuuseumi koolipärimuse kogu

Väljaanded

Bernštam = Бернштам, Т. А. 1984. Мяч в русском фольклоре в обрядовых играх. – Фольклор и этнография. У этнографических истоков фольклорных сюжетов и образов. Ленинград: Наука, с 162–171.

Ekrem, Carola 1996. Liisklugemised kultuuri võtmena. – *Mängult-päriselt. Tänapäeva folkloorist* II. Tartu: Eesti Rahvaluule Arhiiv, Eesti Keele Instituut, lk 125–135.

Gabrisch, Anne 1971. *Ich will euch was erzählen... Deutsche Kinderreime*. Ausgewählt von Anne Gabrisch. Leipzig: Verlag Philipp Reclam jun.

Hiimäe, Mall 2010. *Pühad ja argised ajad rahvakalendris*. Eesti Kirjandusmuuseum. Eesti Rahvaluule Arhiiv. Tallinn: Varrak.

Igrō narodov = *Игры народов СССР*. Сост. Л. В. Былеева, В. М. Григорьев. Москва 1985: Физкультура и спорт.

- Lázár, Katalin 2004. Laste maailm 21. sajandil. Muutused ungari traditsioonis. – *Mäetagused* 26. Tartu: lk 203–210. <http://haldjas.folklore.ee/tagused/nr26/lazar.pdf>
- Lipponen, Ulla 1995. Tüdrukute plaksutamismängud – kas naiskultuuri osa? – *Lipitud-lapitud. Tänapäeva folkloorist* [I]. Tartu 1995: Eesti TA Kirjandusmuuseum, Eesti TA Eesti Keele Instituut, lk 192–211.
- Mirov, Ruth 1998. *Regivärsilise ekspositsioonlauluga voormängud. Tüpoloogia, struktuur, poetika. Eesti Keele Instituudi toimetised* 2. Tallinn.
- Opie, Iona; Peter Opie 1967. *The Lore & Language of Schoolchildren*. London, Oxford, New York: Oxford University Press.
- Zapletal, Miloš 1984: *1000 mängu võimlas, mänguväljakul, aasal, linnas, maastikul, ruumis*. Tallinn: Valgus.
- Virtanen, Leea 1894. *Lastenperinne. Helsingin yliopiston Kansanrunoustieteen laitoksen toimitte* 6. Helsinki.
- Vissel, Anu 1999. Vanamees ja valge tuvi. – *Kuuldust-nähtust. Tänapäeva folkloorist* IV. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, lk 167–200.

Mängude register

- Aasimismängud 62–63
 A, B, C 33
 A, B, hakka pähe 33
 Adina, sudina sitke sai 31
 Adina sudina sutka sai 33
 Aga mina 63
 Ahti kahti kapitaali 34
 Aino aa apataa 24–25
 Anku dranku drillu dru 34
 Ants, puhu tuli ära! 42
 Armastuse avaldamine 57
 Asja peitmine lauluga 70
 Ass-ass, tagumine paar välja! 85
 Atsik-patsik pahma kuuli 34
 Eesikese, teesikese 34
 “Ei” ja “ja” võib vastata 49
 Eine kleine Kaffenbohne 33
 Eins, zwei drei 34
 Ein, tsvei, politsei 35
 Elektrinupu otsimine 58
 Ene-ee epa-tee 24
 Enika penika sigari saar 32
 Eniku peniku, sigari saar 35
 Enne mängu loetakse 40
 Entel tentel trika trei 35
 Eteli keteli keju veju 36
 Haned-luiged 98–99
 Harkis kull 82
 Heeringamäng 109–110
 Helsingisse sõit 54
 Hiina keiser ratsutas 36
 Hobusemäng 84
 Hullukoera mäng 82
 Hundi tegemine 83
 Hunt ja lambad 100–101
 Härra kapten, kannan ette 36
 Ilusaks näpistamine 64–65
 Impel pimpel piila paala 36
 Issu tissu vanker vissu 36
 Itin, tatin, toomi, noonni 36
 Jagamismäng 55
 Juhan lulli, lääne lalli 37
 Juudi piibli lugemine 59
 Jõhvi tänavad on viltu 37
 Kadunud vöö otsimine 70
 Kahekõned 26
 Kala mängimine (jõe ääres) 42
 Kapsakauplemine 88
 Kapsas 101–104
 Kapten, kapten, kannan ette! 37
 Karapinkel 106–107
 Karjalaste keel 22
 Karjapoiste kunstid 74–76
 Karkudel käimine 76
 Karl jõi tassi kohvi 37
 Kartulikuhamäng 129–130
 Kartulivõtt 77
 Karukäpa vedamine 72
 Karumäng 56–57
 Kas kingsepp kodus? 83–84
 Kas rukis küps? 44
 Kass ja hiir 84
 Kass ja hiir 109
 Kastimäng 129
 Keks 123–127
 Keksumäng hüppenööri 127
 Keksumängu variant, nn tigu 127
 Kell üks – muna küps 26–27
 Kepiga hüppamine 74
 Kes armas? 52–53
 Kes jääb “pidajaks”? 30
 Kevadpühil veeretati mune 138
 Kiigutalla mäng 76
 Kiirkõned 19–20
 Kiisapüüdmine 43
 Kimmi mäng 128
 Kingsepamäng 83
 Kits tahtis taeva minna 64
 Kivikeks 125
 Kivikeks eksamiga 126

Kivimäng 120	Liisuvõtmine 29	Nipsumängu reeglid 120–121
Kojuminek 130	Lillemäng 90	Noor kukk 64
Kop-kop-peitu 68–69	Lind lendab 42	Number üks 27
Korstnapühkija 132	Linnasõit 134–135	Numbrimäng 48–49
Korstnapühkimine 131	Linnukeste söötmine 85	Numbripeitus 67
Korv ümber 47	Linnumäng 91	Nõelamäng 86
Koti täitmine 74	Linnu püüdmine 88–89	Nõela otsimine 86
Kuhjaloomine 74	Loomaaed 48	Nüüd lähme Eruusalemma 53
Kuldmäng 106	Lugemised enne mängu 30	Oh sa tuhat seitsesada 38
Kuldsuhkrutoos 106	Lutsuviskamine 113	Olen sinuga vihane 49–50
Kulli küüntes 80	Luukere 42	Paaripanemine 59
Kuningamäng 42	Lähen Koluvere laadale 53–54	Paar punaste pükstega poissi 16–18
Kurnimäng 115	Maa kündmine 57	Paemurdmine 71
Kus kana? 90–91	Maamõõtmine 82	Pai papa 16
Kus nõel on? 85–86	Madu 82–83	Pallid 116
Kuuluta tulevikku 61	Mamsel keetis moosi 37	Pallikool 118
Kuumaalijad 44–45	Meie tahme taeva minna (lühendatud) 96	Pallipiti mäng 117
Käbisõda 112	Metsas käisid? 64	Pandilunastamismängud 56–61
Käeplaksumäng 93	Mina leidsin õlekõrre 37	Pardimäng 105
Käesurumine 71	Mina täidan laeva 48	Pea peal käimine 57
Käte plaksutamisega pallimäng toas 117	Mis pildi all ja pääl 51	Peeter pervõi peeretas 38
Käärimäng 44	Mis sa teed? 84	Peidumäng Kiviõlis 31
Köögiriistad 50–51	Mis sina tahad 22	Peitus ja teistele mängudele 37
Kükimats 81	Mooramaa kuningas 87–88	Pesupesemine 93
Kükipiti mäng 81	Mootorrattasõit 130–131	Pii-keel 22
Külakuhja tegemine 72	Munade veeretamine 137	Pilkesalmid eesnimedest 24
Külanaiste tühi jutt 45	Muna (pallimäng) 114–116	Pimesikk 108–109
Laeva täitmine 48	Mustlase issameie 36	Pipratampimine 59
Lambakarjase mäng 111	Mustlase konksu löömine 77	Pitt (Trihvaader) 69
Lambamäng 87	Mustlase pesupesemine 93	Plaksutamismäng 93
Laste kiirkõned 19–20	Must mees 83	Poemäng 90
Laste mäng 50	Mutimäng	Postivedamine 57
Lastemäng 105	kompekipaberitega 128	Proua kinkis sada rubla 50
Laste saladuslik keel 22	Mutt 114	Pulgamäng 135–136
Leiba ahju viskamas 78	Mütsimäng 54–55	Puude müümine 90
Lennukeks 125	Naerivaht 101	Pühademunade-mäng 138
Liblika mäng 114	Nelja kiviga mängud 121–122	Retik tuutin 67
Lihavõttemunad 137	Ninaga lund tuua 58	Riimimäng 52
Liig või paar 49	Nipsumäng 119–120	Rätsepa eksam 78
		Rätsep, rätsep kakaduu 38

Räägin uudist	51–52	Tuhat rubla kingin sul	49
Seasabaots suus	132–133	Tuua väljast viis valet ja viis	
Sel põle särki seljas	63	õiget	60
Sibuli sabuli sikat sai	38	Tõsta neli jalga taeva poole	58
Siga	132	Tähemäng	133
Siga sii sipa oli siiveriku sillis		Täna on meil ilus ilm	38
kukku	24	Täna tambin pipart	60
Siiver tuuver meever miiver tuuver		Valge vasika kiilijooks	81
teever	23	Vanaaegne külalaste	
Silgumäng	110	peitumäng	67
Silk, pilk, terav nina	90	Vanaisa vanad püksid	51
Silla parandamine	94–95	Vanakuri ja ingel	97–98
Simpel-pimpel piila paula	38	Vanamees, vanamees	
Sirepilöömine	30	kuuskümmend kuus	38, 127
Sitsi mõõtmise	59	Vangimäng	80
Soola kaalumise	76–77	Vares	76
Suli ja kardavoi (Varas ja		Varese hüppamine	60
politsei)	85	Veskimäng	55
Sõda	130	Vihma hakkab sadama	38
Sõit Jeruusalemma	53	Vihmapalitu toomine	62
Sõnamängud	16	Viiulimäng	58
Sõrmemäng	63	Väravast välja	121
Sõrmkoogu vedamine	72	Värvi	99
Söömine	113	Värvimäng	89–90
Taalrimäng	46–47	Üki, kaki, tommi, nommi	93
Taevaminek	97	Ükki, kakki, kommi, nommi	39
Taevaminemismäng	96	Üks mees läks linna	39
Taevamäng	96–97	Üks on ikka üks	27
Taevaredel	136	Üks punase ninaga kardavoi	39
Taevas ja põrgu	124–125	Üks puudub	129
Taeva tee	127	Üks sõjavanker veeres üle	
Tagaajamine	91	maa	108
Teen aeda, teritan teivast!	100	Üks tui lendas üle Inglismaa	67
Telefon	47	Üks uss istus tornis	39
Tere, Jürka!	108	Üks valge tui	39
Tipimäng	44	Üks vanamees kooris keppe	40
Tipi-tipi (Hammusta rukist)	44	Üks õun veeres mööda maad	40
Too vett. – Millega?	27	Üle pudelite käimine	60
Trihvaa	68		
Tritsutamine	77		

