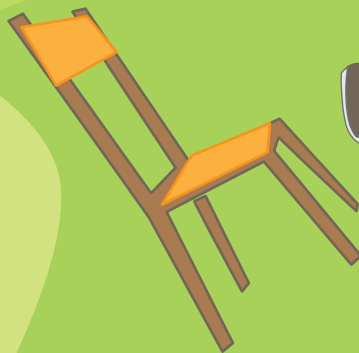




Viiis ritta



Meie kooliaja mängud



Viis ritta

Meie kooliaja mängud

EESTI KIRJANDUSMUUSEUMI EESTI RAHVALUULE ARHIIV

Viiis Ritta

Meie kooliaja mängud

KOOSTANUD JA TOIMETANUD
INGE ANNOM JA ASTRID TUISE

EKM TEADUSKIRJASTUS
TARTU 2020

Koostanud ja toimetanud: Inge Annom, Astrid Tuisk

Keeletoimetaja: Inge Annom

Korrektuur: Kadri Tamm

Kujundanud ja küljendanud: Pille Niin

Avaldatud mängud pärinevad Eesti Kirjandusmuuseumi Eesti Rahvaluule Arhiivist.

Raamatu ettevalmistamist ja väljaandmist on toetanud Eesti Kirjandusmuuseum (projekt EKM 8-2/20/2), Haridus- ja Teadusministeerium (projekt EKKD65), Euroopa Liit Euroopa Regionaalarengu Fondi kaudu (Eesti-uuringute Tippkeskus) ning Eesti Kultuurkapital.



Eesti Kirjandusmuuseum



Euroopa Liit
Euroopa struktuuri-
ja investeerimisfondid



Eesti
tuleviku heaks



EESTI RAHVALUULE ARHIIV



EESTI KULTUURKAPITAL

Õigused: Eesti Kirjandusmuuseum, autorid, koostajad.

Trükk: Pakett

ISBN 978-9949-677-65-8

SISUKORD

Eessõna	13
Sissejuhatus	17
LELE AAK	23
Mängualguse salmid	29
Nip-nap-naba	29
A, B, C, üks kits läks üle vee	29
Seltsimees kapten	29
Rallisõitja number kaks	30
Üki-kaki-kommi-nommi	30
Punaste pükstega politsei	30
Suur valge tuvi	30
Vanamees, vanamees	31
Mängud paberil ja tahvlil	32
Vanaisa püksid ehk trips-traps-trull	32
Laevade pommitamine	32
Kartulikuhi	33
Täpimäng	36
Kõver tee	36
Küsimustele vastamine	38
Osa võivad võtta kõik	39
Emme-rii, emme-raa	39
Tikumäng	40
Nimemäng	40
Veesõda	40
Tossupomm	41
Veepomm	41
Paberlennukid	41

Kirjad	41
Kõige parem on mängida õues	42
Peitus	42
Luurekas	42
Maastikumäng	43
Kull ehk lets	43
Trifaa	43
Noaga „Maa“	44
Kiviga „Maa“	45
Keksud	47
Keks	47
Teine keks	48
Teokujuline keks	48
Kummikeks	49
Hüppenööriga hüppamine	50
Pallimängud	51
Mädamuna	51
Vibra	52
Viis miinust	53
Jaagup Kippar	54
Klassiõhtute, sünnipäevade ja vahetundide mängud	58
Lollide kool	58
Pingist väljakargamine	59
Silmapilgutamine	60
Kosmonaut	60
Haned, luiged, tulge koju!	60
Heeringas, heeringas, üks, kaks, kolm!	61
Uka-uka, mina prii!	62
Pikk nina	63
Toolijama	63
Värvid	65
Pandimäng	65
Valgete ja punaste rooside sõda	65
Emme mari tu frone	66
Ali-ba-ba	66
Loomaaed	67

Rabelemisvõimalused	68
Varbale hüppamise mäng	68
Kinnihoidmine	68
Rabelemine	68
Rammimine	69
Ragbi	69
Pallimängud	71
Rahvastepall	71
Kartul	72
Pioneer	74
Viis	74
Seitse	74
Kümme	75
Kakskümmend üks	75
Päike	76
Sops	76
Kuningas	77
Pallikool	77
Jalgpall	78
Jalgpall klotsidega	78
Vibra	79
Koer	82
Korvikoer	82
Penaltite löömine	82
Pallita viskemängud	83
Pinksimäng	83
Käbisõda	85
Viis miinust	85
Korvpall lambikuplitesse	86
Mõtteline korvpall	86
Kivijänn õpilasmalevas	87
Jääpall	87
Vabavise	87
Mollusk	87
Kullimängud	88
Anna pakk edasi!	88
Lahti löömine	88

Päikesekull	88
Joonekull	89
Kivikull	89
Klassikull	90
Kahe korruse kull	90
Kustukummikull	90
Paberimängud	92
Kriipsukas	92
Viis ritta	92
Ralli	93
Ruudulise paberi ralli	93
Lehm, pull ja vasikas	93
Kartulikuhi	94
Jutu kirjutamine	95
Male	95
Isetehtud Monopol	95
Mängud erinevate materjalidega	97
Puupõletus	97
Lõhkeained	97
Lumesõda	99
Veesõda	99
Püstolid	100
Torkeriistad	100
Angela ja Annika Matson	102
Mängualguse, hüppenööri- ja plaksutamismängude salmid	105
Üki, kaki, kommi, nommi	105
Üks väike valge tuvi	105
Ema õmbleb kleiti	106
Pime öö, kontrolltöö	106
Härra tee läks põõsasse	106
Impel-pimpel, piila-paala	106
Proua Tee ja härra Kohvi	107
Rosa, berjoosa, milija, mak	107
Nuga, kahvel, lusikas	107
Üks kits läks üle vee	107
Vanamees, vanamees, 56	108

Näärivana, punanina	108
Üks, kaks, kolm	108
Entel-tentel-trika-trei	108
Ralliauto number kaks	108
Emme Maru su flore	109
Paberimängud	110
Lind, loom, tüdruk, poiss	110
Trips, traps, trull	111
Võllas ripud ise	111
Kartulikuhi	112
Pulgamäng	112
Laevade pommitamine	112
Pallimäng	117
Vibra	117
Maarja Villandi	118
Mängualguse salmid, lugemised ning lauludega mängud	121
Üks helevahe tuvi	121
Üki, kaki, kommi, nommi	121
Nööbilugemine	122
Nööbilugemise variant	122
Pime öö, kontrolltöö	122
Emmerii	123
Kes aias	123
Mängijaid võib olla palju	124
Peitus	124
Pimesikk	124
Kop-kop, kas karu on kodus?	124
Keerukuju	127
Kes maoks jääb	127
Telefon	127
Rikkis telefon	127
Mis on ühist?	128
Uksetagune	128
Soe ja külm	129
Kala ja lind	130
Rongimäng	130

Paberimäng	130
Pudel	131
Vanaisa vanad püksid	131
Kolm paksu	131
Pallimängud	133
Siga	133
Ühe küüruga kaamel	133
Vibra	133
Mädamuna	135
Õuemängud	136
Noa viskamine	136
Rauakull	136
Varbakull	137
Alimpampaa	137
Hiirelõks	137
Luurekas	138
Trifaa	138
Uka-uka ehk Ukraadina	138
Keksud	140
Kummikeks	140
Mikimaus	145
Mängud hüppenööri	146
Kalamees	146
Kellad löövad	146
Hüppenööri	147
Mängud raha, kaartide ja nätsupaberitega	148
Suurem number	148
Tagurpidi pildid endale	148
Rublamäng	149
Sussimäng	149
Kopikate puhumine	150
Kopikamäng	150
Linnade põletamine	150
Linnade põletamise variant	151
Potiknoid	151

Paberimängud	153
Poiss ja tüdruk	153
Milline? Kes? Mida teeb? Millega?	153
Kartulikuhi	154
Trips-traps-trull	155
Lind ja loom	156
Mängude register	157
Fotode register	159
Allikad	160

Eessona

Selles raamatus olevad mängud ja liisklugemised on kogutud 1992. aastal, mil Eesti koolides viidi läbi koolipärimuse kogumise võistlus. Kokku talletati üle 27 000 lehekülje rahvaluulet eri teemadel: anekdoote, keerdküsimusi, õudusjutte, ennustamisviise jne, teiste seas ka mängu ja mängualguse salme. Mänge pani kirja enam kui 630 kooliõpilast 89 koolist üle Eesti. Kokku saadeti kogumisvõistlusele ligikaudu 3500 mängukirjeldust ja 780 liisklugemist.

Võistluse eestvedajateks olid Ants Johanson, Eda Kalmre, Mare Kõiva, Astrid Tuisk, Anu Vissel jt Eesti Kirjandusmuuseumist ja Eesti Keele Instituudist. Mängukirjeldusi kopeeris ja süstematiseeris ning kirjutas nendele tuginedes mitmeid artikleid ning doktoritöö folklorist Anu Vissel. Kogutud pärimusaines on hoiul Eesti Kirjandusmuuseumi Eesti Rahvaluule Arhiivis, kus soovijad saavad sellega tutvuda.





Raamatusse “Viis ritta. Meie kooliaja mängud” on valitud kaastööd viielt toonaselt koolilapselt. Lele Aak, Jaagup Kippar, Annika Kald (snd Matson), Angela Kase (snd Matson) ning Maarja Villandi saatsid võistlusele rohkelt mängukirjeldusi ning liisklugemisi. Raamatus on esindatud Tallinna, Tartu, Lõuna-Eesti küla ja Pärnumaa alevi mängukultuur. Kirjutajate sünniaastad jäävad vahemikku 1976–1978, nad käisid kirjutamise ajal 7.–10. klassis. Kõik kirjutasid kogumiku jaoks ka lühikese tagasivaate oma kooliaega. Sellest saame teada, kus ja kuidas kirjutajate lapsepõlv möödus, aga ka seda, mis kirjutajatele lapsepõlve mänguajast eriti meelde on jäänud. Mängud on kirjutatud ladusa sulega, mänguviisi kirjelduse kõrval antakse mitmeid selgitusi selle kohta, kus, kellega ja missugustes situatsioonides mängiti. Nii pole mängud pelgalt õpetused, vaid pigem isikupärased kirjeldused mängimisest laiemalt. Mängukirjeldusi illustreerivad üleskirjutajate koolipõlveaegsed fotod, samuti joonised ja leheküljed rahvaluule arhiivis olevatest käsikirjadest.

Raamat teenib mitut eesmärki. Lõpus oleva registri kaudu on kerge mängu üles leida ja neid järele mängida. Samal ajal koolis käinud saavad raamatut lehitsedes oma kooliaegu meenutada, teised aga oma mängu- aega 1990. aastatega võrrelda. Tekste on toimetatud nii vähe kui võimalik, et säilitada kirjutajate isikupärane stiil, ära on parandatud kirjavead. Raamatu lõpust leiab ka fotode registri.

Selle ajaga võrreldes on tänapäeva mängutraditsioon oluliselt muutunud. Muutunud on mängupaigad, teisenenud mänguteemad, laste vabast ajast hõivavad suure osa harrastused-hobid, aga ka nutiseadmetes mängitavad mängud. Mitmed siin kirjeldatud mängud, aga kindlasti ka mängulust, on samaks jäänud. Raamat kutsubki üles teadvustama, et laste mängukultuur, mis on pidevas muutumises, väärib meenutamist ja jäädvustamist, edasi andmist ning järele mängimist.

Suur tänu kõigile kooliõpilastele ja nende õpetajatele, kes aitasid talletada 1990. aastate alguse nii mitmekesist ja rikkalikku mängutraditsiooni! Täname viit "rittavõtjat", kes oma mängumaailma olid nõus jagama!

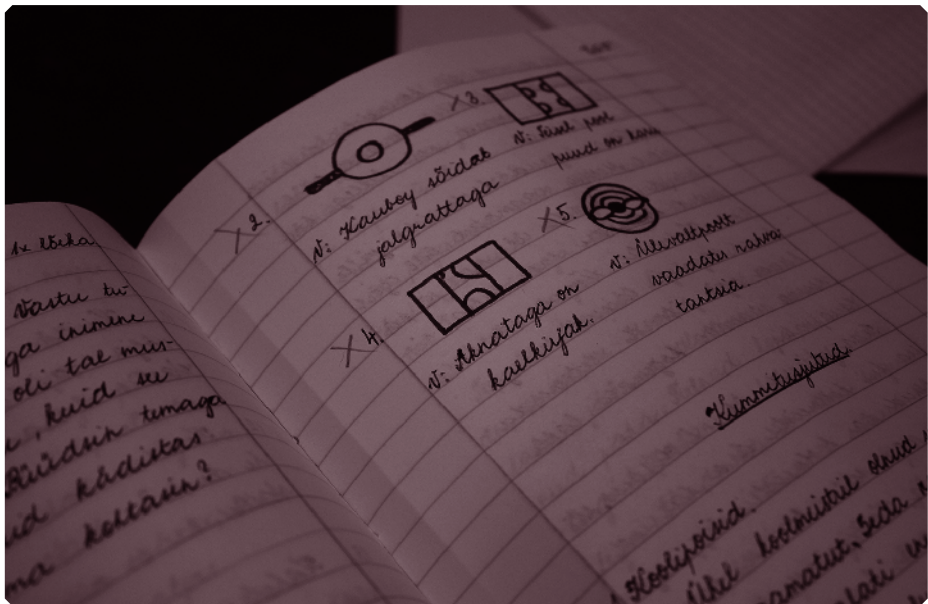
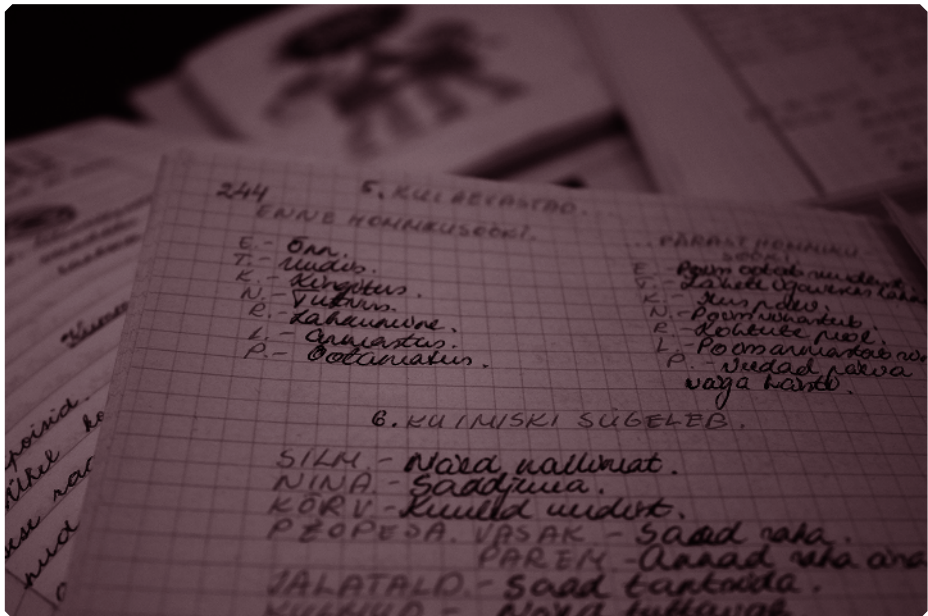
Toredat mängude nautimist!

Koostajad

Valikuga rahvaluule arhiivis olevatest mänguüleskirjutustest saab tutvuda aadressil: <http://www.folklore.ee/ukauka>



Oma mängu saab saata meilile: kratt@folklore.ee
või sisestada rahvaluule arhiivi kogumismoodulisse aadressil:
<http://kratt.folklore.ee>



Sissejuhatus

Mängudest ja mängimisest 1990. aastate alguses

1990. aastad Eestis seostuvad esmajoones murranguliste ajaloosündmustega – 1991. aastal taastati Eesti Vabariik. Sellele eelnes nn “ärkamis-aeg”, mil eestlane olla oli eriti “uhke ja hää”. Riigikorra muutus tõi kaasa piiride avanemise ja võimaluse suhtluseks väljaspool endist Nõukogude Liitu. Välismaale siirduti tööle, reisile, sõpruskoolile külla jne. Lootusrikka meeleolu kõrval oli ka tumedam pool. 1991.–1992. aastal valitses kaubapappus, teatud toidukaupadele kehtis talongisüsteem, ajuti oli puudus ka tarbekaupadest ning kütusest. Kuna majandussüsteemi korraldati ümber, võis mõne pere laste elu mõjutada vanemate tööpuudus. Üldiselt polnud kohanemine kiiresti muutuvate oludega kerge.

1990. aastate ühiskondlikul murranguajal sisaldas mängupärimus väga mitmekesist ainet. Käibel olid mängud, mis kuulusid vanemasse traditsiooni, samas mängiti ka nõukogudeaegseid ning päris uusi, äsja kodunenud mängu.

Nagu üks kirjutaja sõnastab, jäi nende lapsepõlveaeg „sovetiaja viimastesse aastakümnetesse“. Mängude hulgas leidis mitmeid meile ida poolt jõudnud mängu, nagu „Hopa-Hopa“, „Ali-Baba“, hüppenööriga hüppamise juurde loetavad sõnad jt. Nende idapoolset päritolu aimub mängu juurde kuuluvatest venekeelsetest sõnadest ja salmidest. Suur oli ka maastiku- ja luuremängude osakaal. Neid mängiti pioneerilaagrites, kokkutulekutel, aga ka pioneerirühmade üritustel koolides. Vahel jõudsid mängud ka koduõuedesse, näiteks oli populaarne noolemäng, kus maapinnale ja mujale joonistatud noolte järgi pidi vastasvõistkonna üles leidma.



Suur osa mänguvarast jõudis noorteni varasematelt põlvkondadelt. Selgelt tuleb järjepidevus välja ka 1990. aastate mängude puhul. Kulli, “Mädamuna”, “Trifaad” (“Uka-ukat”), “Pallikooli” ja erinevaid keksumänge tundsid lapsed juba 20. sajandi algupoole. Ka kirjutajad meenutavad oma ema ja isa mängitud ning neile õpetatud mängu. Mitmed mängud on aja jooksul läbi teinud suuremaid või väiksemaid muutusi.

Uuteks mängudeks, mis vallutasid 1980.–1990. aastatel kooli- ja koduõued, olid kummikeks ja plaksutamismängud. Need mängud esindasid rahvusvahelist mänguvara, mis järjest uute maade lapsi kaasa haarasid. Sellised populaarsed moemängud ei tunne riigipiire. Lauluga plaksutamismängude puhul, nagu “Emme-morisso-floore”, võis tekkida kohalikke variante ja muudatusi, nii näiteks muudeti plaksutamismängu võõrkeelsed ja seda imiteerivad sõnad vahel emakeelseks. Oma populaarsuse tipul oli aga kummikeks, mida hüpati kevadistel vahetundidel kooliõuedes küll igas koolis. Kummikeksul olid suhteliselt keerulised reeglid. Nimelt koosnes keks mitmest “klassist”, kus keksumme üha kõrgemale tõsteti, ja kujunditest, mida hüpates tuli kummiga moodustada. Kummikeksus osavaks saamine nõudis päris palju harjutamist. Kuigi kummikeksu mainiti võistlustöodes väga sageli, oli selle üleskirjutamine paras pähkel, millega mõni laps siiski hästi toime tuli. Plaksutamismängu, aga ka kummikeksu kiire leviku põhjuseks on uurijad pidanud nende olulisust tüdrukute jaoks – need on koostegutsemise, jõulisema ja võistluslikuma tüdrukutekultuuri väljendajad. Mängude tulek traditsiooni ei märgi ainult uut mänguvara, vaid osutab tüdrukutekultuuri teisenemisele.

Mitmeid mängu mängiti kooliõues, klassis tunni ajal või koridoris vahetunnis. Üht osa mängudest kohandati nii, et neid oli võimalik mängida ka siis, kui oli vähe ruumi või tuli mängida vaikides, nagu näiteks tunnis.

Mänguruumi- ja vahendite puudusest aitas välja fantaasia, põrandakatte muster sobis piirideks, lambikuplid korvideks, kustukummid pallideks, poes müüdavad pistongid paugutamisevahenditeks jne. Käesolevas raamatus on näiteid pulbitsevast poistekultuurist, mil jooksmine, omavaheline jõu- ja osavuse katsumine tuli kooliseinte vahele ja kooliõue ära mahutada. Vahel tõid mängud seetõttu kaasa konflikte õpetajatega, nagu raamatus värvikalt kirjeldatakse. Sõltuvalt mängimiseks kasutatava ruumi võimalustest võisid mängutingimused erineda, kuid mängutraditsioon elas nii kitsas koolimajas kui ka korrusmajade vahel täie elujõuga.

Sageli mängiti rühmades, laialt olid levinud õues mängitavad mängud, nagu näiteks erinevad palli- ja jooksumängud. Külades ja alevites leidis mängimiseks rohkem ruumi, sageli leiti selleks ka sobiv hulk lapsi. Mängimisse haaratava ala valik sõltus oludest, selleks sobisid nii majaümburuste kuurid kui ka näiteks vaibakloppimispuud ehk turnikad. Kolhooside, sovhooside, aga ka linnade uuselamurajoonide (nagu neid siis nimetati) korrusmajade vahel kujunesid välja mänguseltskonnad, mis jätkasid eri vanuses lasterühmade koosmängimise tava. Sobivateks mänguseltsilisteks võisid olla ka õed-vennad, nendega mängimine aitas samuti kaasa sotsialiseerumisele.

Oluline on 1990. alguse mänguaja kohta märkida sedagi, et võrreldes mõne aastakümne jagu varasema ajaga oli laste osa kodutöodes vähenenud ning neil jäi rohkem aega mängimiseks. Oma osa laste ajast võtsid



hobid ja huviringid, käidi kinos ja teatris, kuid nagu üks meenutaja kirjutab, polnud näiteks televiisorist lastel palju vaadata, sest lastesaateid näidati kord-paar päevas, ning näha oli vaid kahte-kolme kanalit. Meedia ja meelelahutusvõimalused, kohati ka hobitegevus polnud nii kättesaadavad kui tänapäeval, seetõttu oli mängudel meelelahutajana suur roll.





Ajastu märgina kohtab selle raamatu mängukirjeldustes mängimist „Turbo“ närimiskummi pakendis olevate kaartidega. Välismaist närimiskummi poodides ei müüdnud, seda hangiti muul viisil. Välismaa nätsud erinesid Nõukogude Liidu omadest juba pakendis olevate kaartide poolest – need olid laste hulgas ihaldatud ning neid koguti hasartselt. Nätsupaberid olid ühed esimestest välismaistest, kaubandusliku meelelahutuskultuuriga seotud mänguvahenditest, mis laste käsutusse jõudsid.

Välismaise eeskuju järgi valmistati ise „Monopoli“ mängu aluslaud ja kaardid – valitseva hüperinflatsiooni tõttu polnud 1990. aastate alguse poodides mänguasjaküllust, mitmed mängimiseks vajalikud vahendid tehti endale seetõttu ise või kasutati varasemalt olemasolevaid.

Mängude kirjeldustes puudutatakse kaudsalt ka selleaegseid kasvatuspõhimõtteid. Tavapäraselt jäid lapsevanemad laste mängudest kõrvale, lapsed tegutsesid isekeskis, täiskasvanute otsese järelevalveta.

Raamatut sirvides saab mõelda selle üle, mida on ühel kooliealisel lapsel mängimiseks vaja – aega, ruumi, mänguasju, sõpru, õdesid-vendi. Psühholoogid on välja toonud, et lastel on vajadus kuuluda omasuguste rühma, näiteks oma klassi, oma koduõue või oma õdede-vendade-sõprade mänguseltskonda. Majanduslikud olud ei ole mängurõõmu seisukohalt kindlasti esikohal. Lugeses, kuidas Tallinna koolimajas ja selle ümbruses leiti rohkelt „rabelemisvõimalusi“, et küla kolme maja ümbruses või linna elamurajoonis mängiti põnevaid õuemänge, või milline

kokkukuuluvustunne on õdede vahel, kellega lapsena nii koos mängiti kui maid jagati, näib, et kõige enam loeb mängimise juures mängida tahtmine ja loovus. Kuidas oma fantaasiat mängimiseks 1990. aastatel rakendati, saabki raamatust teada.

Head lugemist! Head mängulusti!

Koostajate nimel
Astrid Tuisk

Kirjandust:

- Lipponen, Ulla 1995. Tüdrukute plaksutamismängud – kas naiskultuuri osa? – *Lipitud-lapitud. Tänapäeva folkloorist* I. Toim. Mare Kõiva. Tartu: Eesti TA Kirjandusmuuseum, Eesti TA Eesti Keele Instituut, lk 192–211.
- Lipponen, Ulla 1999. Haigla-rollimäng – tähelepanekuid tüdrukute ja poiste ühismängude kujunemise kohta. – *Kuuldust-nähtust. Tänapäeva folkloorist* IV. Toim. Eda Kalmre. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, lk 146–166.
- Villandi, Maarja 1995. Mängudest. – *Lipitud-lapitud. Tänapäeva folkloorist* I. Toim. Mare Kõiva. Tartu: Eesti TA Kirjandusmuuseum, Eesti TA Eesti Keele Instituut, lk 302–305.
- Vissel, Anu 1995. Traditsiooniline ja uuenduslik tänapäeva lastemängudes I. – *Lipitud-lapitud. Tänapäeva folkloorist* I. Toim. Mare Kõiva. Tartu: Eesti TA Kirjandusmuuseum, Eesti TA Eesti Keele Instituut, lk 255–301.
- Vissel, Anu 1996. The Traditional and the Recent in Modern Schoolchildren's Games II: Ballgames – *Contemporary Folklore: Changing World View and Tradition*. Ed by Mare Kõiva. Tartu: Institute of Estonian Language and Estonian Museum of Literature, pp 369–394.
- Vissel, Anu 1997. The Traditional and the Recent in Modern Schoolchildren's Games I: Kinetic Games (Running and Jumping Games). – *Journal of the Baltic Institute of Folklore* 2:1. Ed by Kristin Kuutma, Mare Kõiva. Tallinn: Baltic Institute of Folklore, pp 134–183.
- Vissel, Anu 2004. Lastepärimus muutuv as ühiskonnas. – *Ars Musicae Popularis* 15. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, etnomusikoloogia osakond.