



Mängude andmebaas

Astrid Tuisk

Eesti Kirjandusmuuseum

Eesti Rahvaluule Arhiiv

Lasteaiaõpetajate koolitusseminar 3.-4.12.2015 Tartus



Rahvamängude kartoteek:
pandilunastamised.
A. Madisson 2012.

Tööjuhiseid rahvamängude kogumiseks.

1. Eesti Rahvaluule Arhiiv korraldas a. 1934./35. rahvamängude kogumise võistluse, mis andis rahuldavaid tulemusi. Selle võistluse tõttu eesti rahvaluulekogud suurenesid umbes 15 000 mängukirjelduse võrra. Kuid kahjuks ei võetud igal pool võistlusest osa küllaldase huvi ja hoolega. Seetõttu väga mitmest kihelkonnast ei saadud ainsatki mängukirjeldust ja paljudest kihelkondadest saabub ainult väheseid teateid. Nii tuleb täiendavat kogumistööd veelgi jätkata.

2. Iga mängude koguja püüdku oma kodukohast kirja panna võimalikult kõik mängud, mida seal kas on vanasti mängitud või veel nüüdki mängitakse. Korjamistööd võetagu arvesse järgnevaid juhiseid ja küsimusi. Korjandused tulevad saata Eesti Rahvaluule Arhiivile (Aia t. 42, Tartu). Väärtuslike korjanduste eest annab Arhiiv preemiaid.

KUIDAS KOGUDA JA KIRJUTADA.

3. Kõik korjandused olgu kirjutatud tindiga ja tavalistesse koolivihkudesse. Võib kirjutada lehe mõlemale küljele. Kõik kirjeldatavad mängud ja muud teated pandagu järjekorras numbriga alla: 1, 2, 3, 4 jne. Seejuures pole tarvis arvestada küsimuskavas esinevaid numbreid ega sealset küsimuste järjekorda. Vihu esimesele leheküljele kirjutagu korjaja oma nimi, sünnimisaeg, õpil. ka kooli nimetus, ning elukoht. Samuti olgu alati märgitud, kellelt teated on saadud (nimi ja vanus) ja kus see teadete-andja elab. Kui ta on pärit kustki teisest kihelkonnast või on jutustatud mängu näinud kuski mujal, siis märgitagu seegi juurde.

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

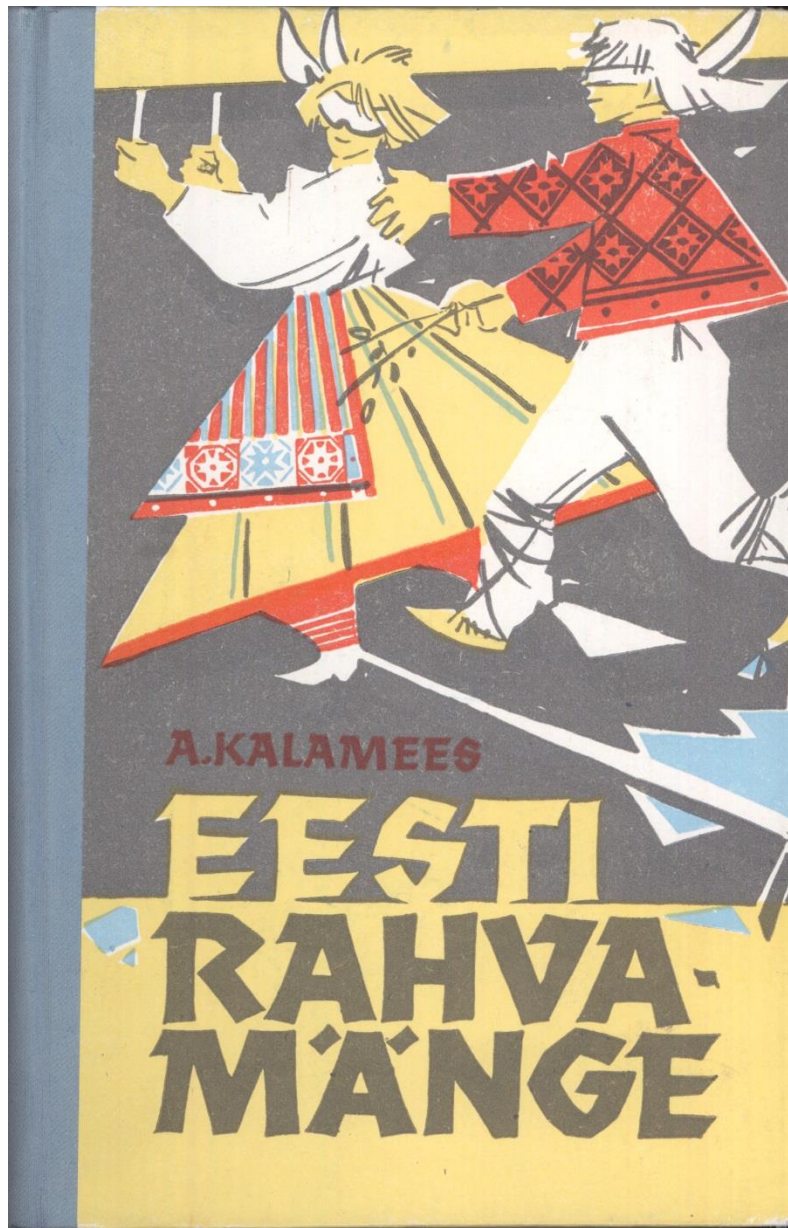
Mängijaid kaks. Üks mängijaist heidab selili maha, sirutab käed üle pea, tõstab jalad ülesse. Teine mängija astub teise jalaga esimese väljasirutatud kätele ja laseb siis rinnuli esimese ülestõstetud jalgadele. Maaslamaja viskab jalgadega ja kätega hoogu andes pealolija, pea eespool, kaks-kolm sülda 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).

Lehekülg Mall Hiemäe koostatud raamatust

“Virumaa vanad lastemängud”,

ilmunud Eesti Rahvaluule Arhiivi ja Viru Instituudi koostöös



Aleksander Kalamees "Eesti rahvamänge"



Tere!

© 28.08.2013 📁 Uncategorized 👤 admin

Olete jõudnud Eesti Rahvaluule Arhiivi mängude leheküljele!

Lastemänge on peetud folkloori osaks, kus eriti selgelt kohtuvad vana ja uus, uuendus-meelsus ja konservatiivsus. Lapsed kordavad ja imiteerivad eelmistelt põlvkondadelt õpitud mängu, samas võtavad rõõmuga üle uusi, veel tundmatuid mängu või mõtlevad neid lihtsalt välja.

Lastefolkloori on Eesti Rahvaluule Arhiivis kogutud selle asutamisest saadik. Sageli kirjutasid lastemänge üles täiskasvanud. Selgemalt olid lastele suunatud lastemängude kogumisvõistlus 1934.–1935. aastal, aga ka Walter Andersoni juhitud lastelaulude kogumine 1920.–1930. aastatel. Plaanipäraselt hakati lastemängudele tähelepanu pöörama 1970. aastatel, rohkelt kirjutasid lapsed oma mängu üles aga 1992. ja 2007. aastate laste- ja noorte-folkloori kogumisvõistluste käigus.

Saidi eesmärgiks on koondada ning tuua lugejate ette arhiivis leiduvaid mängukirjeldusi. Samas ootame ka lugejatelt tagasisidet ning pakume võimalust jäädvustada oma mänguelamus [kogumismooduli Kratt](#) kaudu.

Saidile on koondatud veebiväljaanne „1001 lastemängu aastast 1935“ ning erinevaid Eesti Rahvaluule Arhiivi väljaantud lastemängude teemalisi väljaandeid.

[Home](#) > [1001 lastemängu aastast 1935](#)

1001 LASTEMÄNGU AASTAST 1935

Sirvi veebiväljaannet (kokku 1001 mängukirjeldust)

Sellel leheküljel olevad lastemängude kirjeldused pärinevad **Eesti Rahvaluule Arhiivi** kogudest. Suurem osa veebivalimiku mängukirjeldustest pärineb lastemängude ülemaalse kogumiskonkursi (1934–1935) saadetistest. Kogumisvõistlus korraldati koostöös Haridusministeeriumi koolivalitsusega, mängukirjeldused ja joonistused on kooliõpilastelt. Mänge on valitud kõikidest endistest Eesti maakondadest. Valimik sisaldab põhiosa omaaegsest populaarsest mänguvaramust 5–15-aastaste laste seas, tuues ära ka unikaalsemaid ning ainukordsemaid mänge. Samuti leiab kogumikust nii praeguseni mängitavaid kui juba unustusehõlma vajunud mängude kirjeldusi. Tekste on kohendatud loetavamaks, kuid siiski sisaldavad need ka ajastuomast, paiguti tänapäeva ortograafiareeglitele mittevastavat kirjapilti. Ühest ja samast mängust võib olla esitatud mitu eri varianti, mis aitavad paremini mõista mängureegleid ning suunavad tähelepanu eri piirkondades kasutusel olnud erisugustele mängunimetustele. Otsinguid saab teha maakonna, kihelkonna, koguja (kirjapanija) ja mängu esitaja (jutustaja) nime järgi; ka mängunimed ning märksõnade kaupa. Väljaanne on üles ehitatud vabavaraalsele Omeka platvormile, mille kasutajaliides on eesti keelde tõlgitud lastemängude väljaande ettevalmistamise käigus.

ISBN 978-9949-490-87-5

Koostajad

Tekstid välja valinud: Mall Hiimäe

Veebiväljaande koostanud ja toimetanud: Mall Hiimäe, Risto Järv, Kaisa Kulasalu, Mari Sarv, Kadri Tamm, Astrid Tuisk

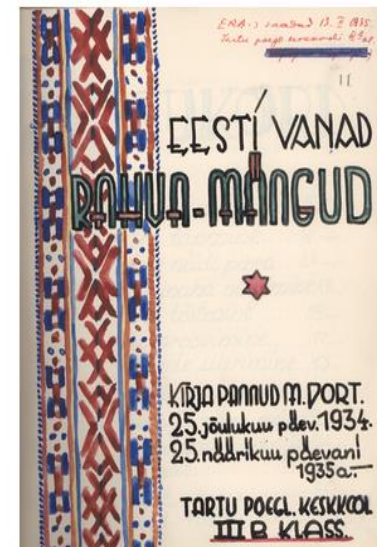
Kujundus: Siret Roots

Veebilahendus ja Omeka eestindus: Kaisa Kulasalu ja Mari Sarv

Projekti eestvedaja: Risto Järv

Tekstisisestus: Anneli Aan, Kaisa Kulasalu, Tuuli Otsus, Kadi Raal, Triin Sepp

Korrektuur: Inge Annom, Mall Hiimäe, Kaisa Kulasalu, Kadri Tamm, Astrid Tuisk, Valdo Valper



NUMBRIMÄNG

Pealkiri

Numbrimäng

Tekst

Mängijaid võib olla kuitahes palju.

Mängijad istuvad ringis, aga üks mängija seisab ringi keskkohal ja paneb mängijatele igaühele numbrit, ühest alates. Ringi keskkohal olija hüüab kaks numbrit korraga välja, näiteks kolm ja viis või mõned muud numbrid. Need numbrid peavad endi kohad vahetama. Kohtade vahetamise ajal katsub ringisolija võtta mõne tühja koha endale. Kui see tal õnnestub, siis jääb see ringi keskele, kelle koht ära võeti. See, kes sai endale koha, võtab selle mängija numbrit endale, kes ringi keskele jäi.

Täisviide

ERA II 90, 347 (8) < Türi khk. – Elmar Teegelman, Kirna algkooli õpilane, s. 1919 (1935)

Maakond

Järvamaa

Koguja

Elmar Teegelman

Kogu

1001 lastemängu aastast 1935

Sildid

[Järvamaa](#), [kohavahetus](#), [numbrimäng](#)

Viide

"Numbrimäng," *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 3. detsember 2015, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/1556>.

VAIKIMISMÄNG

Pealkiri

Vaikimismäng

Tekst

Üks mängijaist võtab luua ja annab selle hoida 5 tüdrukule ja 5 poisile. Poisid hoiavad ühest otsast, tüdrukud teisest. Ise ta läheb kaugele ja hüüab: „Vaadake, kümme narri hoiavad üht luuda!“ Kes luuahoidjaist naerma hakkab, algab mängu algusest.

Täisviide

ERA II 106, 727 (1) < Hargla khk., Saru v. – Jaanimäe algkool (1935)

Maakond

Võrumaa

Kogu

1001 lastemängu aastast 1935

Sildid

[naermiskeeld](#), [Võrumaa](#)

Viide

“Vaikimismäng,” *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 3. detsember 2015, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/3151>.

Number üks

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

Taksoauto number kaks
sõitis vastu posti plaks.
Seda juhtis härra Max,
tuli maksta krooni kaks.
Piu-pau-vuh,
sina oled sellest suurest
süüst prii!

Ütsim, katsim, liidum, läidim, muidom, kuugu, reinu kips.

SIRVI ÜHIKUID

Sirvi kõiki [Sirvi sildi alusel](#) Otsi ühikuid

äraarvamismäng laul keerutamine liikumiskeeld pandimäng taibumäng jooksumäng pimedamäng pallimäng

osavusmäng sissevedamismäng matkimine joonis kohavahetus kaalumine naermiskeeld dialoog sõnakeeld

liisusalm jõulumäng keksumäng tirimine peitus noot pillitegemine kividega mängimine paaris-paaritu

liisuvõtmine ost-müük pühademäng värvimäng pähklimäng kalapüük naerukeeld rääkimiskeeld kõditamine

Virumaa Järvamaa Harjumaa Läänemaa Saaremaa Pärnumaa Viljandimaa Tartumaa Võrumaa Setumaa korter

eramaja küla talu linn alevik mädamuna pallikool siga trihvaa/ukakas seltskonnamäng tasakaal

keerukuju salakeel tibu-tibu ära näita telefon paberimäng siga/poomine laevade pommitamine lind-loom

sõnamäng laeva täitmine kujutlusmäng kodumäng mänguasjad nukk pabernukk kapsamäng hüppemäng

koolimäng poemäng rahvaste pall koer kull pimesikk hüppenöör kivikuningas plaksutamismäng sõrmemäng

kassikangas kaardimäng kommipaberimäng ringmäng põld ja kari Mooramaa kuningas hunt ja lambad/haned ja luigid

luuremäng asjapeitus väravamäng laulumäng talvemäng kartulikuhi trips-traps-trull poomine/siga lauamäng

MÄNGUD JA LAPSEPÕLVEMEENUTUSED

Antud leheküljel saab tutvuda mängude ja mängudega seotud lapsepõlvemeenutustega, mis on saadetud rahvaluule arhiivi 2013. aasta lastemängude kogumisvõistlusele. Kuna võistlusest võtsid osa eri vanuses inimesed, kajastavad mängud ja meenutused aega 20. sajandi teisel poolel.

Eraldi peatükkidesse on paigutatud lastemängud ja mängimisega seotud lapsepõlvemeenutused.



Mänge saab otsida nii mängu nimetuse, liigi kui ka tegevuse (matkimine, keerutamine, kohavahetus) kaudu. Kõiki märksõnu ehk silte näeb [siit](#).

Tekstide all on klikitavad kohaandmed, klikkides koguja nimele, saab tutvuda ühe koguja kõikide mängudega.

Tervikvastuseid saab sirvida [siit](#) ja mängude kirjeldusi [siit](#).

Eesti Rahvaluule Arhiiv korraldas 2013. aastal [lastemängude kogumise võistluse](#). Lastemängude andmebaasi koostamist alustati 2013. aastal, 2014. aastal jätkati riikliku programmi Eesti keel ja kultuurimälu raames, projekt kannab nime „Lastemängude ja mängukogemuse muutumine ajas: andmebaas ja väljaanne“.

Projekti eesmärgiks on tuua teadus- ja praktiliste huviliste käibesse nii vanemad kui uuemad mängukirjeldused, mis leiduvad Eesti Rahvaluule Arhiivi kogudes.

Lehekülje koostajad:

Mall Hiimäe, Kaisa Kulasalu, Kadri Tamm, Astrid Tuisk.

Autoriõigused: Eesti Rahvaluule Arhiiv

Kontakt:

kratt[at]folklore.ee

Mängud
Lapsepõlvemeenutused



LAPSEPÕLVEMEENUTUSED

Siit leiad Rahvaluule Arhiivi 2013. aasta lastemängude võistlustööd, mis sisaldavad nii mängudega seotud lapsepõlvemeenutusi kui ka mängu endid.

Töid saab otsida nii kirjutaja nime kui päritolukoha järgi, samuti saab kaastöid sortida kirjutaja elukoha (küla, linn, asula, korter, eramaja), aga ka töös kirjeldatud aastakümnete järgi.

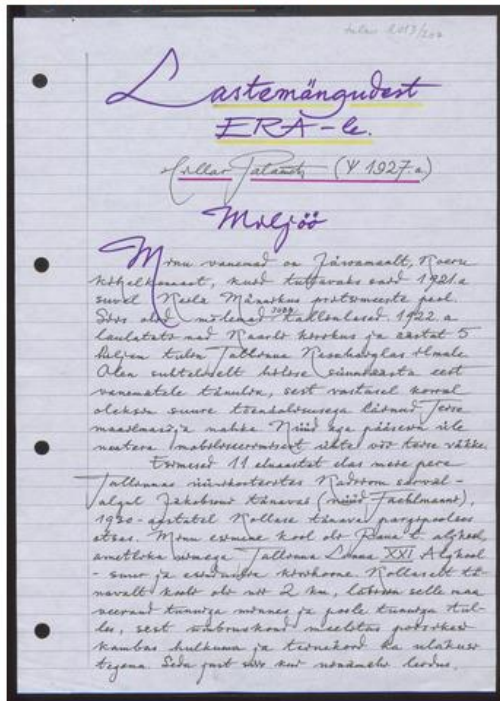


Anna, snd. 1913. a. Venemaal
Juhan, snd. 1922. a. Virumaal
Hillar, snd. 1927. a. Tallinnas
Ellen, snd. 1929. a. Tartumaal
Ellen, snd. 1933. a. Tartumaal
Ado, snd. 1935. a. Võrumaal
Selma, snd. 1936. a. Virumaal
Tiit, snd. 1938. aastal, Järvamaa
Maret, snd. 1940. aastal Muhumaal
Tea, snd. 1940. aastal Valgas
Elve, snd. 1940. aastal Muhumaal
Ellen, snd. 1944. aastal Harjumaal
Raivo, snd. 1946. aastal Viljandimaal
Anne, snd. 1946. aastal Läänemaal
Eha, snd. 1948. aastal Lääne-Virumaal
Anu, snd. 1951. aastal Ida-Virumaal
Tiia, snd. 1952. aastal Rapla maakonnas
Zoja, snd. 1953. aastal Siberis
Anne, snd. 1953. aastal Tallinnas
Maila, sündinud Pärnumaal
Küll, snd. 1954. aastal Lääne-Virumaal
Anne, snd. 1955. aastal Ida-Virumaal
Ülle, snd. 1956. aastal Ida-Virumaal
Lehte, snd. 1957. a. Viljandimaal

Tekst

Miljöö

Minu vanemad on Järvamaalt, Koeru kihelkonnast, kuid tuttavaks said 1921. a suvel Keila Männikus pritsimeeste peol. Siis olid mõlemad juba tallinlased. 1922. a laulatati nad Kaarli kirikus ja aastat 5 hiljem tulid Tallinna Keskhäiglas ilmale. Olen suhteliselt hilise sünniaasta eest vanematele tänulik, sest vastasel korral oleksin suure tõenäosusega läinud Teise maailmasõja nahka. Nüüd aga pääsesin üle noatera mobiliseerimisest ühte või teise väkke.



Esimesed 11 eluaastat elas meie pere Tallinnas üürikorteris Kadrioru serval – algul Jakobsoni tänavas (nüüd Faehlmanni), 1930-aastatel Kollase tänava pargipoolses otsas. Minu esimene kool oli Raua t. algkool, ametliku nimega Tallinna Linna 21. Algkool – suur ja esinduslik kivihoone. Kollaselt tänavalt kooli oli nii kaks kilomeetrit, läbisin selle maa veerand tunniga minnes ja poole tunniga tulles, sest ümbruskond meelitas poisikest kambas hulkuma ja teinekord ka ulakusi tegema. Seda just siis kui ninamehi leidus.

Olin perekonnas ainus laps ja ka meie üürimajas Kollane t. 20A – linna maja küllalt suurte korterite ja avara hooviga – mängukaaslast ei olnud. Küll leidus neid lähikonnas, kuhu jäid tselluloosivabriku tubaköökidega tööliskasarmud. Nii et nägin ka tööliste tolleaegset olmet. Umbes ühe kilomeetri kaugusele jäi Kadrioru staadion, kuhu me ei pääsenud ja staadionitagused harjutusväljakud, mis said poissmeeste peamiseks mängumaaks. Samas voolas ka Ülemiste järvest tulev ülevoolukanal, mida nimetati Ojakaks ja mis sobis igati puukoorest voolitud (männipuul) laevukeste ujutamiseks. Neid mängulaevu tegime ise – oli

Sildid

Harjumaa, korter, linn

Viide

"Hillar, snd. 1927. a. Tallinnas," *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 3. detsember 2015, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/4681>.

5.3. Meenuta lapseea kujutlus- ehk fantaasiamänge, mida ise välja mõeldi, nt kodu, pood, arst. Kuidas mängisid mänguasjadega (nukkudega, autodega)?



Mängisime õdedega muidugi „Kodu”, oli nukunurk, meil oli palju nukke, alates poolemeetrilistest Tiüst, Marest ja Mallest ning lõpetades noorema õe kummist neegritüdrukuga. Onu, kellel omal lapsi ei olnud, kinkis igaks nääriks kõigile kolmele ühesugused nukud. Hästi on meelde jäänud sametriietega nukk-klounid. Oma viimase nuku sain 8. klassi lõpetamise kevadel, sellega küll enam ei mänginud, kuid alles on siiani, nagu ka kaheaastaseks sünnipäevaks saadud plüüsisst karu, mille isa saatis Kroonlinnast, kus teenis aega mereväes. Ühel õel oli armas karvane mänguahv Nilsson ning noorimal õel hulk karusid, üks eriti väike armas toodud Berliinist, kuldse krooniga. Ja üks nukkudega sai mängida igasuguseid mänge: sööta, riietada, ise riideid õmmelda, oma esimesed sokid kodusin vanaema juhendamisel just oma suurele nukule Tiule. Mängisime ka paberist nukkudega ning joonistasime ise neile riideid. Keetsime nukkudele süüa: kui ema suviti keldrikorrusel pliidi alla tule tegi ja pesu pesi, siis sättisime oma nukupotid pliidiservale ja tegime tõelist suppi.



Mängud
ja liisusalmid!

HEAD EESTI

Mängud



HEAD
EESTI
Mängud



17

VAENE KIISU



Istutakse ringis, „kiisu” keskel. Kiisu käib ühe juurest teise juurde, näub, kraabib, püüdes teisi naerma ajada.

See, kelle ees ta peatub, peab teda kolm korda silitama, öeldes: „Oh sa vaene kiisukene!”

Kui ütleja seejuures naerma hakkab, jääb ise kiisuks.



47

LIISUSALMID

Nipp-napp-null, sina oled selles mängus kull!

Trips-traps-trull, sina oled kull!

Iba-tiba-taba, sina oled vaba!

Kill-koll - oled loll, sull-mull - oled kull!

Do-re-mi-fa-sol, sina oled loll!

Trips-traps-trull, sina oled kapsarull!

Üks-kaks-kolm, sina oled tolmu-Tomm!

Üks-kaks-kolm, lendas tuhk ja tolm!

Üks-kaks-kolm-neli-viis, sina oled mängust prii!

A-B-C, mängust välja läheb see!

7

😊😊 HOPA-HOPA

Selles mängus võib olla minimaalselt kaks mängijat, suurimat mängijate arvu pole kindlaks määratud. Kõik on ringis, hakatakse salmi lugema ja „kääre“ hüppama (üks jalg ette, teine taha). Salm on selline:

„Hopa, hopa, hopa, Ameerika Euroopa,
Jaapan ja Kitai, ... nimeks sai!“

Kolme punkti asemele tuleb öelda ühe mängija nimi. Kui öeldakse viimane sõna, jäävad kõik seisma, jalad rohkem või vähem harkis. Kelle nimi öeldi, see peab nimetama ühe arvu. Nii mitme sammuga peab saama jalad harkseisust kokku viia. Samm tähendab seda, et jalgu ei tohi maast üles tõsta, vaid kandu ja varbaid kordamööda maha asetades lähendatakse jalgu teineteisele.



12

😊😊 MIKIMAUS EHK OLÜMPIA

Seda mängu mängitakse kummiga, näiteks kummi-keksu kummiga. Mängust osavõtjaid peab olema vähemalt kolm. Kui on kaks, siis pannakse üheks kummihoidjaks tool.

Kõigepealt peavad kummihoidjad käte, jalgade ja kummiga tegema mingi võrgu, et kumm jääks võimalikult keerdsid täis. Samal ajal nad hüüavad: „Mikimaus!“ Kui kummi asend on valmis, siis peab kolmas mängija ronima läbi kummi teisele poole. Ta peab kas kummi alt või vahelt läbi pugema või kummist üle hüppama nii, et kummi ei puuduta. Kui puutub, siis tähendab see apsu ja mängija läheb hoidjaks. Ronijaks saab mängija, kes on järjekorras järgmine.



Head mängurõõmu!

