

ÕPITUBA: PÄRIMUSLIKUD MÄNGUD JA TANTSUD

Mathilda Matjus & Aneta Ponetajev



ERA, Foto 1452. Jämaja noored mängivad ringmängu.

Vanemal ajal pole ringmängudes tantsitud. Tänapäeval tantsitakse seal polkat, valsit ja reinländerit. ERA II 119, 23 (4) < Ambla khk., Ambla v., Prümli k. - Elm. Graup (1934)

Pärimuslikud mängud ja tantsud

Pärimuslikud mängud ja tantsud on oluline osa eesti kultuuritraditsioonist, mida tundes kanname edasi oma eelkäijatelt saadud teadmisi ja oskusi. Pärimusliku tantsu ja mängu all mõtestame eelkõige talurahva ajaloolisi tantsumoode ning mänguviise.

Vanades kroonikates on teateid eestlaste tantsimise kohta, millest vanimad on pärit 12. sajandist. Tantsudel on varasemalt olnud nii meelelahustulik, kui ka maagiline funktsioon, mis on seotud kalendrikombestiku ja rituaalsete sündmustega inimese elukäigus. Näiteks kellegi või millegi ümber ringis tantsides on proovitud saavutada kontakti vajalike jõududega ning peletatud eemale kurja. Tänapäevaks on maagiline vorm kadunud ning säilinud on koreograafia ja meelelahutus. Tantsulise liikumise kaudu areneb lastel rütmi- ja muusikataju, koordineerimine ning see soodustab esinemisuskust. Näiteks labajalatantsus on võimalus panna lapsi kordamööda tantsurea esimeseks lüliks, kes määrab, kuhu suunas ja millise rütmiga tantsulised liiguvad. Tantsulise liikumise kaudu saavad nad katsetada juhirollis olemist ja esinemisuskust.

Pärimuslikud mängud hoiavad folklooriõpingud elavana ning pakuvad lastele teadmisi ja sidet eesti rahvakultuuriga, nende traditsioonidega ning arendavad eestikeelset sõnavara. Kui varasemalt on mänginud igas vanuses inimesed, nii noored kui vanad lastega ja isekeelne, siis tänaseks seostatakse mängimist peamiselt laste meelelahutusega.

Käesolevas konspektis on kirjas kõikide seminaril õpetatud laulumängude ja tantsude kirjeldused või viited. Väljatoodud kirjeldused on pärit raamatust “Pärimuslikud laulumängud lastele”, kust huvi korral leiab veel laulumänge ning lisatud on näited veebikeskkonnast Youtube.

Mida tasub lastele tantsude ja mängude õpetamisel silmas pidada?

- ❖ Õpitud laulumängude laulusõnadel on mitmeid variante, pole ühte ainsat ja “õiget”, sõnad erinevad piirkonniti ja võib õpetada erinevaid versioone.
- ❖ Sarnaselt võib olla laulu meloodiatega: samale mängule ja sõnadele on erinevaid viise.
- ❖ Lastega koos lauldes ja mängides tasub üle seletada laulusõnad, et sisu ei jääks segaseks.
- ❖ Laulumängud on hea võimalus õpetada lapsi üksteisega viisakalt suhtlema. Kui mõnes mängus on sees tagaajamine või mõni muu tegevus, mille käigus võib keegi haiget saada, tasub kindlasti üle seletada, et mängides jääks kõik sõbralikuks ja ei teeks üksteisele liiga.

Neljapäeval 19. oktoobril kavas:

1. Voormäng “Riia linna kantšel”
2. Tants “Nõianeitsi”
3. Ringmäng “Aadamal oli seitse poega”
4. Ringmäng “Midrilind”

Reedel 20. oktoobril kavas:

1. Viirumäng “Rikas ja vaene”
2. Labajalatants
3. Esemee edasiandmise mäng “Taalrimäng”
4. Esemee edasiandmise mäng “Võta siit see asi, anna edasi”

Neljapäev, 19. oktoober

5. Riia linna kantsel

Kärla

Rii - a lin - na, Riia lin - na kant - sel ku - kub, lap - sed läh - vad
lä - bi. See viim - ne laps, see viim - ne laps, see peab kin - ni jää - ma.

Kaks mängijat hoiavad endi vahel rätikut üleval ning moodustavad sedaviisi väravad. Teised liiguvad laulu saatel vooris number kaheksa kujuliselt väravast läbi ja ümber rätikuhoidjate. Voor liigub mõnusalt hoogsal kõnnisammul üksteisel kätest või kahe käega õlgadest kinni hoides. Laulu lõppedes langeb rätik alla ning see, kelle ette rätik jääb, peab valima, kumma rätikuhoidja selja taha ta seisma läheb. Nood on mängu algul salaja kokku leppinud, kumb on kurja kehastus (näiteks kurat) ja kumb headuse kehastus (näiteks jumal, päike, ema). Lauldakse, kuni kõik lapsed on poole valinud. Siis langeb saladusloor ja mängijad saavad teada, kas nad on valinud hea või kurja poole: kurja kehastus hakkab oma lapsi taga ajama ja rätikuga nüpeldama, aga headuse kehastus teeb oma lastele pai või tantsib nendega rõõmsasti.

“NÕIANEITSI” tants ja meloodia (Tantsu- ja Kultuurikodu MODUSE tantsijate esituses): <https://www.youtube.com/watch?v=xq6Wye-nFWA&t=173s>

16. Aadamal oli seitse poega

Avinurme



Aa - da - mal o - li seit - se poe - ga, seit - se poe - ga Aa - da - mal.
Ei nad söö - nud, ei nad joo - nud, ei nad mõist - nud ar - mas - ta.

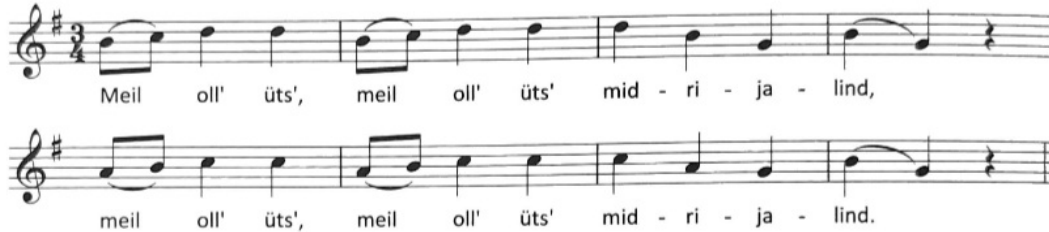


Ne - mad e - la - si - vad ü - hes ja siis te - gi - vad kõik nii!

Lauldes liigutakse ringis, keskel on üks mängija. Sõnadega “ja siis tegivad kõik nii!” teeb sees olija ruttu ühe viguri või liigutuse, mida teised peavad kordama. Noortele mõeldud mängukirjelduses peab ringi sisse minema see, kellel vigur hästi välja ei tule. Väikeste lastega tasub kasutada vastupidist varianti: ringi sisse kutsutakse see, kes oskab kõige paremini liigutust järele teha. Laul hakkab otsast peale ning järgmine mängija teeb uue viguri.

14. Midrilind

Hargla



Meil oll' üts', meil oll' üts' mid - ri - ja - lind,
meil oll' üts', meil oll' üts' mid - ri - ja - lind.

- :/ Meil oll' üts', meil oll' üts' midrijalind, :/*
- :/ rohuaias, rohuaias, rooside vilus. :/*
- :/ Sääl tegi tema, sääl tegi tema paljugi kurja. :/*
- :/ Ära sõi tema, ära sõi tema toored puumarjad, :/*
- :/ petersellid, petersellid, peetide lehed. :/*
- :/ Esi hüppäs temä, esi hüppas temä lehtmaja poole, :/*
- :/ esi lippas temä, esi lippas temä lehtmaja poole, :/*
- :/ üle aia, üle aia haavistu metsa. :/*
- :/ Kel püssid, kel püssid, püüdku teda kinni! :/*

Mängijad liiguvad ringjoonel labajala taktis, ringi sees on üks või mitu **linnukest**. Linnuke lendab aias ringi, lehvitab tiibu ja häälitseb. Sõnade “sääl tegi tema paljugi kurja” ajal kõditab ja nakitseb linnuke ringjoonel olijaid. Sõnade “esi hüppas temä, esi hüppas temä lehtmaja poole” ajal hakkab lind aiast välja pugema ja aed püüab teda takistada. Kes linnu aiast välja laseb, läheb järgmise mängu ajal uueks linnuks. Vältimaks vaidlusi, kes linnu välja laskis, võiks kokku leppida, et sisse läheb see, kelle parema käe alt lind välja saab.

Mängida võib ka niimoodi, et ringist väljas on **jahimees**, kelle käes on pall, ning sõnade “kel püssid, kel püssid, püüdku tema kinni!” juures peab jahimees ringi sees olevat lindu palliga tabama. Eriti põnevaks teeb mängu asjaolu, kui jahimehi ja linde on korraga mitu ning linnud ei tea, milline jahimees just neid jahib.

*Midrilind on kujutletav, tabamatu imelind.

Reede, 20. oktoober

25. Mina olen rikas mees

Suure-Jaani

Mi - na o - len ri - kas mees, mul on lin - nud oks - te sees,
mi - na o - len ri - kas mees, mul on lin - nud oks - te sees.

Rikas mees: /: *Mina olen rikas mees, mul on linnud okste sees.* :/

Vaene mees: /: *Palun sind, oh rikas mees, laena mul oma lindudest!* :/

Rikas mees: /: *Vaesel mehel ei anna ma ühtki oma lindudest.* :/

Vaene mees: /: *Kui ei anna võtan ise, paksema ja suurema!* :/

Kasvavate ja kahanevate viirgude mäng. Valitakse rikas ja vaene mees. Kõik mängijad peale **vaese mehe** jäävad ühte viirgu **rikka mehega**. Esiteks laulab ja liigub rikas mees oma lindudega kaheksa kõnnisammuga vaese mehe juurde ja kaheksa kõnnisammuga tagasi. Siis liigub vaene mees rikka poole. Sõnadega “kui ei anna, võtan ise” võtab vaene mees ühe rikka mehe linnu endale. Mäng kordub, kuni vaene mees on kõik rikka mehe linnud enda kätte saanud. Seejärel võivad rikas ja vaene rollid vahetada ning mäng saab otsast alata. Kui mängijaid on väga palju või soovitakse kiiresti viirge kahan-dada ja kasvatada, võib linde korjata mitmekaupa. Tavaliselt võtavad viimased, kes on vaeste viirgu sattunud, rikkalt uued linnud.

“**VÕTA SIIT SEE ASI, ANNA EDASI**” mängukirjeldus ning video (allikas Janne Suitsu koostatud “Pärimuslikud laulumängud lastele”): <https://100-rahvamangu-lastele.blogspot.com/2018/03/sa-vota-siit-see-asi-ja-anna-edasi.html>

32. Taalrimäng

Kadrina

Ar - mas laps, kas sa ei näe, et ra - ha - ko - pik mi - nu käes, mi - nu käes?

Tii - raa, ral - lal - la, trii - raa, ral - lal - la, trii - raa, ral - lal - la, trii - raa, ral - lal - laa!

/: Armas laps, kas sa ei näe, et rahakopik minu käes? :/

Tii-raa, rallallaa, trii-raa, rallallaa, trii-raa, rallallaa, trii-raa, rallallaa.

/: Laske'ga taalder kähku käia ühe käest teise! :/

Tii-raa, rallallaa, trii-raa, rallallaa, trii-raa, rallallaa, trii-raa, rallallaa.

/: Armas laps, kas sa oled pime, et sa ei näe kus taalder on? :/

Tii-raa, rallallaa, trii-raa, rallallaa, trii-raa, rallallaa, trii-raa, rallallaa.

Lapsed istuvad või seisavad ringis, libistades laulmise ajal kokkupandud käte vahelt salaja **taalrit** ühe käest teise kätte. Ka need, kelle käes taalrit ei ole, matkivad edasiandmist. Ringi sees olev mängija püüab ära arvata, kelle kätte taalder on jõudnud. Laps, kellelt see üles leitakse, läheb ringi keskele uueks arvajaks. Seda mängu võib mängida ka viirus. Sel juhul peab taalder liikuma nii edasi kui tagasi. Viiru ees seisab arvaja.

“KÄGÄRÄ” - Rahvakunstiselts Leigarid. <https://www.youtube.com/watch?v=V27PvwLIX68&list=PLS8uyeYL7uAzxvpo5d4e1DvWLVdKx0IdR&index=3>

Õpituba viisid läbi **Mathilda Matjus** (mathilda.matjus@folklore.ee) ja **Aneta Ponetajev**.
Kasutatud allikad ja soovitus

Raamatud

Pärimuslikud laulumängud lastele. Koostanud Janne Suits Kirjastus MTÜ Eesti Pärimusmuusika Keskus. 2014.

Veebimaterjal

Nõianeitsi. Video autor on Tantsu- ja kultuurikodu Modus. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=xq6Wye-nFWA&t=173s>

Kägärä. Video autor on Rahvakunstiselts Leigarid.

[https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=V27PvwLIX68&list=PLS8uyeYL7uAzxvpo5d4e1DvWLVdKx0IdR&index=2)

[v=V27PvwLIX68&list=PLS8uyeYL7uAzxvpo5d4e1DvWLVdKx0IdR&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=V27PvwLIX68&list=PLS8uyeYL7uAzxvpo5d4e1DvWLVdKx0IdR&index=2)

Võta siit see asi, anna edasi. Kogumik 100 rahvamängu lastele.

<https://100-rahvamangu-lastele.blogspot.com/2018/03/sa-vota-siit-see-asi-ja-anna-edasi.html>

Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist. <https://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/>

Lasteaia- ja põhikooli esimese astme õpetajate eesti keele seminar 19.-20. oktoober 2023
Narva-Jõesuus „Ühte lähvad meie hääled, meie hääled, meie meeled. Koosõppimisest ühise kultuuripärandini“