



Euroopa Liit
Euroopa
Regionaalarengu Fond



Eesti
tuleviku heaks

CEES  **CENTER OF EXCELLENCE
FOR ESTONIAN STUDIES**

Sõjamängud Eesti Rahvaluule Arhiivis

Ajaloolis-kultuuriline vaatepunkt

Astrid Tuisk

Eesti Kirjandusmuuseum

Eesti Rahvaluule Arhiiv





Rahvamängude kartoteek:
pandilunastamised.
A. Madisson 2012.

EESTI RAHVALUULE ARHIIVI
RAHVAMÄNGUDE
KOGUMISVÕISTLUS



TARTU, 1934
EESTI RAHVALUULE ARHIIVI KIRJASTUS



Eesti Rahvaluule Arhiivi tööjuhised, 1934



[Kodukoht](#)

[Mängude andmebaas](#)

[1001 mängu](#)

[Mängud ja lapsepõlvemeenutused](#)

[Väljaanded](#)

[Kogumisvõistlus 2013](#)



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 mänguelus [kogumismooduli Kratt](#) kaudu.

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

www.folklore.ee/ukauka/

nr. 32. Sõja mäng.

Sõda mängivad kaks salke
poissa, neile pannakse nimed
Punased ja valged, punased
kaitsevad omal mingid kind-
lust või münd, valged peavad
nõu, millal paras aeg on peale-
tungida, valged suudavad
pooled mehed sõdima, teised
pooled mehi tungivad aga
kuskilt seljatagant hurruga
peale, punased kardavad
suurt kisa, ning põgenevad,
ära, valged võtavad nad
enda alla vangid.

Üles kirjutanud

Udo Riitel, Vana-Vändra, Masso küla
1937. aastal

ERA II 169, 87 (32)

KÄBISÕDA

Pealkiri

Käbisõda

Tekst

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 7 sammu, kõrvaldatakse mängust.

Täisviide

ERA II 88, 24 (13) < Kadrina khk., Undla v., Päri as., Hallika t. – Mihkel Saks, s. 1920 (1935)

Maakond

Virumaa

Koguja

Mihkel Saks

Kihelkond

Kadrina

Kogu

1001 lastemängu aastast 1935

Sildid

osavusmäng, sõjamäng, Virumaa

Viide

"Käbisõda," *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 1. november 2017, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/1418>.

Meie elu mõjutas tugevasti naabrite äraviimine 1949.a. Siberisse ja vangilaagri naabus. Kui laagrist keegi põgenes, siis otsiti lähikonna majapidamised läbi. Nii ka meie kodu. Vanemad ja väikevend pandi seisma ahju ette, meie õega olime jõudnud pugeda voodi alla, kust sõdurid siis välja tirisid. Kogu elamine pöörati pahupidi, kuid õnneks kedagi seekord ei leitud.

See tegevus jäi meile pikalt meelde ja mõjutas mängu. Kui mängisime peitust, siis ikka nii, et mängijad olid põgenenud vangid ja otsija sõdur. Kui leiti mängija üles, siis kas pandi lauta kinni, niikauaks kuni teised kätte saadi või lasti mängult maha. Otsisime põgenikke, mitte mängukaaslast.

Kui vanemad meie sellisest mängust teada said, keelasid karmilt ära.

Elvi, snd. 1945. a. Valga l.



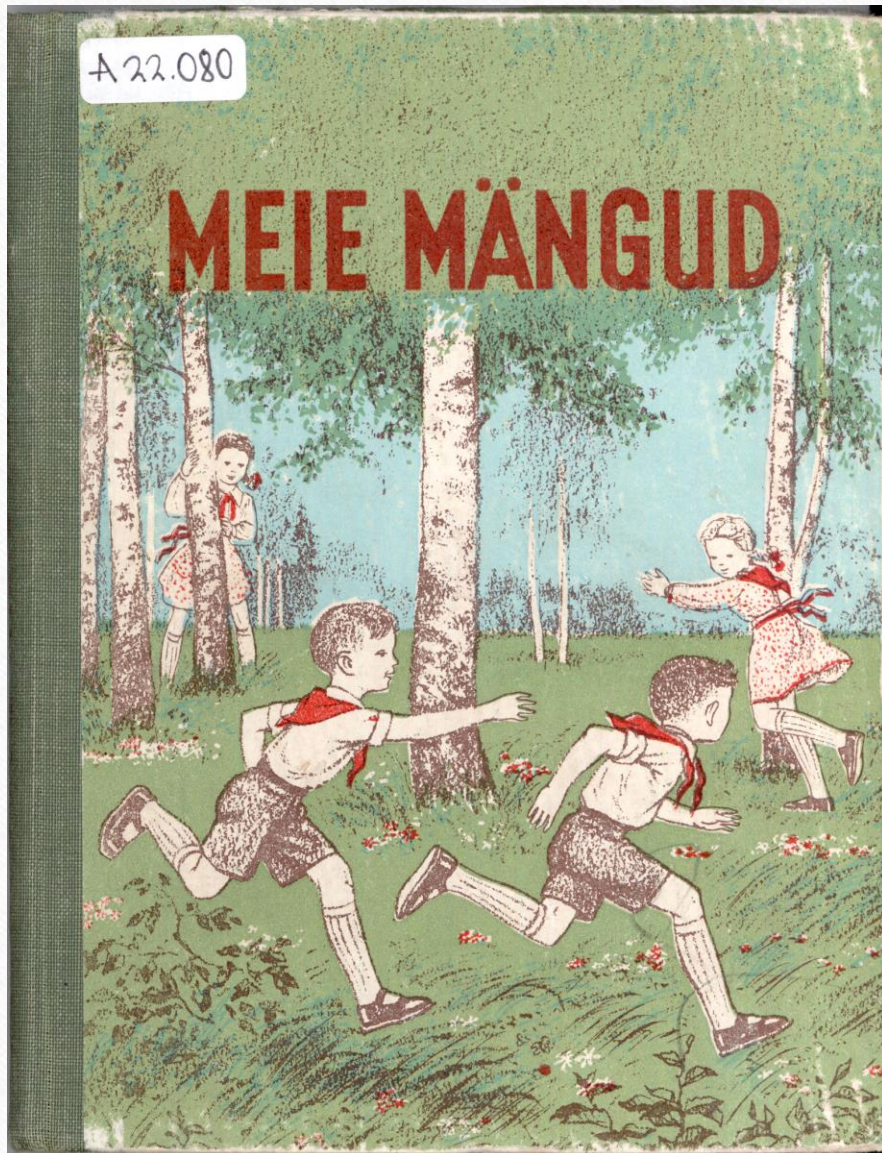
Tea (snd. 1940. aastal) koos mängukaaslastega. Valga l.

Sõda ja rinde üleminek tõi poiste osas kaasa „peaasi, et pauku saaks“ eluohtlikke mängu mahajäetud sõjamoona. 1941. a. sügissuvel põletasime Vene mürskudes olevaid makaronitaolisi lõhkeainepulki – vabas õhus need ei plahvatanud, küll vingerdasid kiire leegiga põledes ussidenä mööda maad. Loobiti vintpüssi padruneid lõkkesse. Need tegid pauku ja kuulid lendasid kuidas juhtus – õnneks keegi meist vigu ei saanud.

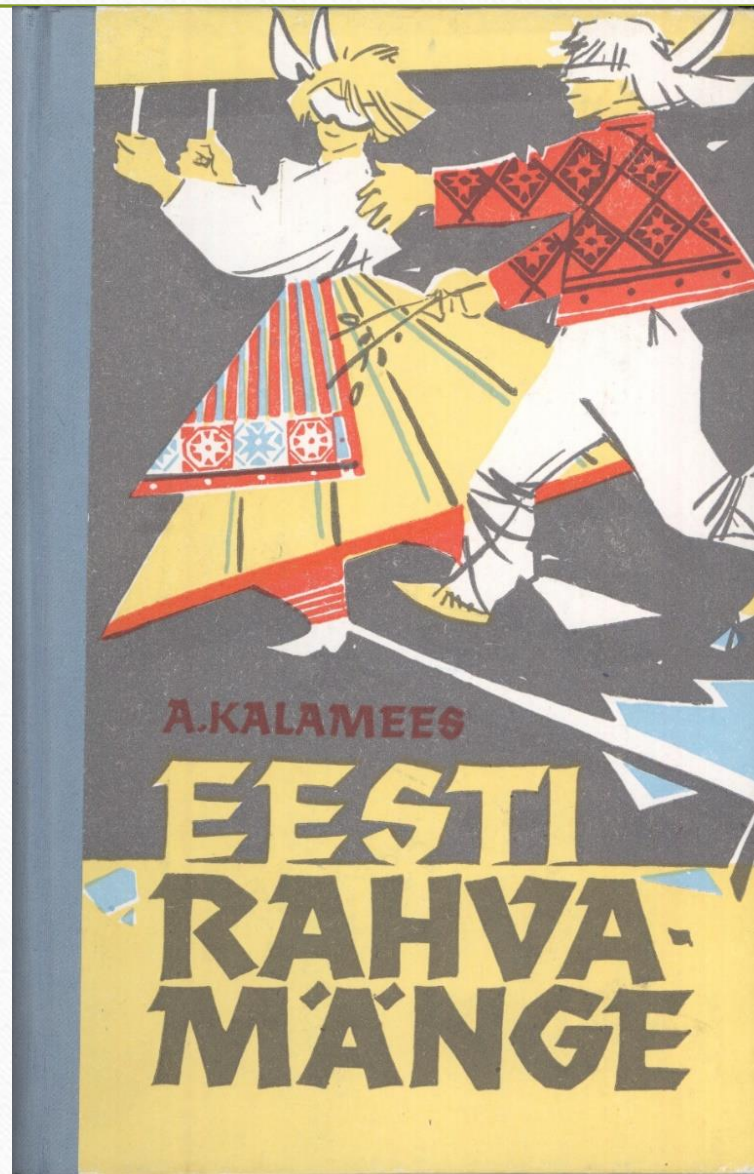
1944. a. sügisel oli „menüü“ hoopis rikkalikum. Valingu peatuse lähedal oli pärast rinde üleminekut plahvatanud saksa laskemoonarong ja puistanud raudteeservad igasugust kraami täis. Erilist huvi pakkusid **valgustusraketid**, mille juurde kuulus väike siidriidest (ilmselt küll mingi ersats) langevari. Samuti **punased, rohelised ja kollased signaalraketid**, padrunita pehmest alumiiniumist. Sinna löödi ettevaatlikult väike auk kuhu pisteti tükike süütenööri. Rakett pandi kivile püsti, nöörjupp süüdati ja pauk koos tulekeraga lendas vastu taevast. Atraktsioon missugune! Ainult et mõnikord vajus startiv rakett külili ja see oli juba ohtlik – laskja koos teiste uuditsejatega võis ise pihta saada.

Niipalju meil mõistust ja ka sõjakogemust oli, et **mürske, miine ja käsigranaate** torkima ei mindud. Elu oli õpetanud, et need olid ülemäära ohtlikud, kuigi paugu tegid vägeva.

Hillar, snd. 1927. aastal Tallinnas <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/>



Ilmunud 1951. aastal, tõlkinud Laine Kurai



Ilmunud 1960. aastal, täiendatud ja parandatud trükk



Olin viiendas klassis, kui see Stirlitzi vaimustus peale tuli. Filmisime Suur-Sõjamäel, tänase lennujaama territooriumil, tollastel tühermaadel stseene SS-laste mundrites ja haakristi lippude lehvides.

Uskumatu ja peaaegu, et absurdne mõelda, kuidas see toonases ajas ikkagi võimalik oli? Igatahes kuulsime hiljem, et järgmisel päeval olevat vene inimesed käinud otsimas: „Gde eti fašistõ?”

Andrus, snd. 1961. a. Tallinnas

<http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/>



Sarnaselt tänapäeva lastega, mängisime meiegi üllaid **kurjuse vastu võitlejaid**.

Koos olime me vahvad kuningapojad või kauboid, kes hädasolijaid: karusid ja nukkusid, päästsid. Vajalikud olid ses mängus ajalehest volditud mütsid, beebitekist keep ja venna tulirelvad. Hobused olid meil ka, selleks sobisid diivani käetoed.

Kauboi nimetuse võtsime isa jutustustest, kuningapoegi ja nende riietust nägime muinasjuturaamatutest.

Margot, snd. 1954. aastal

„Kuidas mina mängisin. Mälestused mängudest ja mänguasjadest 20. sajandil.“

Avinurme lasteaed „Naerulind“. 2013-14

Koostaja Margot Haav



Kui ma koolis veel ei käinud, olid mul nähtamatud sõbrad. Mina muidugi nägin neid, või õigemini kujutasin ette.

Minul oli neli nähtamatut sõpra. Nende nimed olid Kännu, Lännu, Tripe ja Kurdar. Igas mängus me võitlesime kellegagi. Enamasti võitlesime kujutletavate mõõkadega ja vibudega. Käes mul kunagi midagi ei olnud, aga liikusin mänguga kaasa, tegin vehklemisliigutusi. Kaitsta mul ennast ei olnud vaja, sest ma olin kõigist kõige osavam. Sõbrad olid mul ka tugevad. Isegi vaatamata sellele, et Kurdar oli väga paks.

Georg, snd. 2002. aastal
ERA, DK 142, 2013

Andra Siibak, Kristi Vinter (2014) “Ma tahaks olla Pommimees!” – lasteaialaste medialemmikute analüüs ja nende võimalik kasutamine väärtuskasvatuses ja sootundlikus hariduses.

Ariadne Lõng 2014



Foto: Liina Saarlo 2017

G.E

Poiste- ja tüdrukute mängude erinevused.

Poisid arvavad alati, et kõige tähtsamad ja paremad mängud on sõjamingud: Nad kohe ei tsekk seda, et need on nii mõttud.

Poisid mängiksid päev läbi ainult autode, tankide ja püstolitega. Kallja, et nad ei mängi poodi nagu meie-tüdrukud.

Tüdrukud on aga hoopis teisest maailmast. Nide meeldivad nukud ja barbie'd. Jemmas!

Helina, snd. 1993. a Hiiumaa, Kärdla Ühisgümnaasium, 2007.
EFA, KP 31, 88 (6A)

Penny Holland

**We don't play with guns here : war,
weapon and superhero play in the early
years**

Maidenhead : Open University Press, 2012



Marjatta Kalliala

Play culture in a changing world

Maidenhead : Open University Press, 2006





Head mängurõõmu!

„Head Eesti mängud“ Loovhoog, koostöös Eesti Kirjandusmuuseumi Eesti Rahvaluule Arhiiviga, 2016

27

LUMESÕDA

Mängitakse sulalumega. Mängijad jaotatakse kahte rühma, mõlemad pooled ehitavad üksteisest palliviske kaugusele lumekindlused. Seatakse üles ka lipud, need kinnitatakse tugevasti lumepalli sisse. Kindluste vahel on piir, kust kummagi poole mängijad üle ei tohi tulla.

Siis hakatakse lumepallidega viskama. Katsutakse tabada niihästi vastasmängijaid kui ka lippu. Mängu võidab see pool, kes suudab enne vaenlase lipu maha lüüa.