

# Trihvaa, uka-uka ja teised peitmismängud Eestis 20. sajandil

Astrid Tuisk

Eesti Kirjandusmuuseumi haridusjuht,

Eesti Rahvaluule Arhiivi teadur

[astrid.tuisk@folklore.ee](mailto:astrid.tuisk@folklore.ee)

**Teesid:** Artiklis vaatlen eesti jooksu- ja peitmismänge nagu *ukraadina* (vrd vn *ukradina*, kadunud) ehk *uka-uka* (vrd ingl *hide and seek*, *Block*, *Forty Forty*, vrd vene *tuki-tuki*), trihvaa/trihvaater (vrd sks *Trivater*, *Verstecken mit Anschlagen*), *kopupeit* (koputamisega peitus), *paalkaviskamine* (kepi viskamine) ja kaksteist pulka.

Allikatena kasutan Eesti Kirjandusmuuseumi Eesti Rahvaluule Arhiivi kogutud mängude kirjeldusi. Enim saadeti mängu 1934.–1935. aasta rahvamängude ning 1992. aasta laste- ja noortepärimuse kogumise võistlustele, kuid mängu kirjutati üles ja salvestati ka vahepealsetel aastatel ning hiljemgi. Vaadeldavates mängudes kombineeritakse jooksu ja peitmist, selguse huvides kasutan nende nimetamiseks sõna *peite-* või *peitmismängud* tulenevalt ühest peategevusest. Eesti asumine mitme kultuuri mõjuväljas ning muutuvad rahvastiku- ja ühiskondlikud olud 20. sajandi jooksul peaks mõjutama ka mängude levikut. Eri aegade ning eri rahvaste ja kultuuripiirkondade mängupärimus pakub võimalusi võrdluseks. Üha paremini avatud arhiiviandmed toovad välja leviku- ja nime-tekke printsiipe ning nähtavale eri kultuurides väljenduvald mängude ühise ja mõjutavate kultuuride jooni.

**Märksõnad:** mäng, lastemäng, mängimine, rahvaluule levik

## Sissejuhatus

Artiklis vaatlen eesti jooksu- ja peitmismänge nagu *ukraadina* ehk *uka-uka* ehk *tuki-tuki*, trihvaa/trihvaater, *kopupeit* (koputamisega peitus), *paalkaviskamine* ja 12 (10) pulka. Peitusemänge mängiti Eestis kogu 20. sajandi vältel. Sajandi jooksul on mängurepertuaar teisenenud, üks osa jooksu- ja peitmismängudest on lisandunud, teine osa unustatud. Artiklis keskendun eesti mängude seostele naaberrahvaste omadega, nende Eesti-sisesele levikule ning mängudes toimunud muutustele.

Eesti peitemängudest on võimalik saada hea ülevaade, sest valitseva ajaloolis-geograafilise käsitlusviisi raames on neid rohkelt kogutud ja hästi süstematiseeritud. Valisin peitsemängud just sellepärast, et neist on olemas esinduslikud andmed peaaegu kogu 20. sajandi vältel, vähesel määral ka 19. sajandi lõpust ja 21. sajandi algusest.

Mängimist on määratletud kui tegevust, mis on: 1) ise valitud ja ennast juhtiv; 2) sisemiselt motiveeritud; 3) kujutlusvõimet kaasav ning 4) viiakse läbi aktiivses, erksas, kuid suhteliselt pingevabas meeleseisundis (Gray 2018: 125; Kalliala 2006: 17–23; Sutton-Smith 1997). Kultuuriajaloolane Johan Huizinga tõstab mängu juures esile veel selle läbiviimise aega ja ruumi, mida teadvustatakse reaaleluga võrreldes teisiti olevana; mängu eesmärki, mis sisaldub mängus kui niisuguses endas ja mängu seotust kindlate reeglitega (Huizinga 2006: 12–23). Lastemängudest kirjutanud folkloristid kõrvutavad mängu teiste folkloorižanridega, toovad välja rea erijooni ja -tunnuseid (vt nt Abrahams 1977: 110–116). Pööran tähelepanu laenulistele kultuurimõjudele ja -eeskujudele, samas tunnistan erinevaid toimivaid impulsse ning vaatlen mängu kui laste endi keskel ja -rühmades levivat kultuurinähtust, mille kujundamisel nad on ise aktiivsed osalised (Kalliala 2006: 24–25, vt ka Dagmar Kutsari artiklit siinses ajakirjas).

Selle vaatluse juures on oluline pöörata tähelepanu asjaolule, mida nimeatakse lastefolkloori Newelli'i paradoksiks. Selles tuuakse välja, et lapsed on ühelt poolt alalhoidlikud ning neile meeldib kasutada samu asju kindlal viisil, teisalt aga vastuvõtlikud ning uuenduslikud, improviseerivad meelsasti. Nii talletub lastepärimuses vana, kuid see on aldis ka kõigele uuele (Fine 1980; Tucker 2008: 150).

Vaadeldavad mängud koosnevad nii jooksmist kui ka peitmist-otsimist-leidmist sisaldavatest osadest, selguse huvides ja ühe peategevuse järgi kasutan nende nimetamiseks sõna *peitmis- või peitemängud*. Kõikides mängudes on üks (äärmisel juhul kaks) otsijat ja mitu peitjat, kinni ja lahti lüüakse kokkulepitud kohas kindlal viisil. Artiklis keskendun just kinni- ja lahtilöömisega peitmismängudele, kuid piir peituse ja alaliigi teiste mängude vahel ei ole alati selge.

Rühma kõige tuntumad mängud Eestis on tänapäeval trihvaa ehk uka-uka.

Toon kohe ära kaks näidet, et edaspidine mängude analüüs ning eriti võrdlused teiste kultuuriruumide mängudega oleksid paremini mõistetavad. Esimene mäng pärineb 20. sajandi algusest, mänguvahendina esineb pulk, teine näide on 20. sajandi lõpust. Näited on artikli piires nummerdatud ning neid ei korrata, vaid vajadusel viidatakse neile.

### ***Näide 1***

*Peite mäng*

*Pagema (peitma) ehk reivaatert mängima.*

*Reivaatert mängides jääb üks laps ühe tikku juurde, mis selle tarwis ma sisse on löödud, ta seob omale silmad kinni, et ta sugugi ei näe. [---]*

*Leiab ta ühe kätte, siis ütleb ta kohe: "Reiswaater, Jukku käes!" – Ehk Jaan käes, nii keda ta kõige esmalt näeb. Peale ütelse jookseb ta tikku juurte kus loetud ja katsub seda käega.*

H III 19, 349/50 (k) < Halliste khk – Jaak P. Söggel, snd 1871. a (1894)

## **Näide 2**

*Õhtuti oleme õues mänginud "Uka-ukat". Üks on otsija ja ta peab silmad kinni 100-ni lugema. Selle aja jooksul on teised end ära peitnud. Otsija peab neid otsima hakkama. Kui ta kedagi näeb, peab kiiresti selle puu juurde jooksuma, kus ta luges, ja hüüdma näiteks: "Uka-uka, Tuuli kotis." Kui peidus olnu jõuab kiiremini, siis ta hüüab: "Uka-uka, mina prii." Kui otsija mõnda mängijat ei leia, siis hüüde "Priileivad välja!" peale peavad kõik välja tulema. See, kes esimesena "kotis" oli, peab uuesti lugema hakkama.*

RKM, KP 30, 251 (4) < Ambla khk – Tuuli Soots, Lehtse põhikool, 8. kl (1992)

Vaadeldavad mängud olid Eestis populaarsed kogu 20. sajandi jooksul, kuigi ühiskondlikud olud erinesid sajandi alguses ja lõpus olulisel määral. Teine maailmasõda (aastatel 1939–1945) ja nõukogude okupatsioon (aastatel 1944–1991) muutsid Eesti asustust, rahvastiku koosseisu ning sidemeid eri kultuuride vahel. 20. sajandi teisel poolel muutus ka laste elulaad: üha suurema osatähtsuse omandasid institutsionaalselt läbiviidud tegevused (trennid, (pioneer)laagrid, matkad, klassiõhtud, kokkutulekud jne) ning laste mängimine omapäi, ilma täiskasvanute järelevalveta, vähenes. Muutus toimus ka mängurühmades, eri vanuses lapsi koondanud talude, külade ja ühe õue mängurühmade arv kahanes (Kalliala 2006; Virtanen 1978). Sajandi jooksul vähenes järk-järgult laste hõivatus kodutöödega, erinevad hobid ja meelelahutused omandasid nende elus üha suurema osa. Omal moel soodustasid need mängude levikut, näiteks võidi uusi mänguideid ammutada raamatutest, televisioonisaadetest või filmidest (vt Tuis 2020; Vissel 2004: 179–205). Mängukirjeldustes mainitakse, et peitmismängud nõuavad spetsiifilisi tingimusi, pigem suuremat mängijate hulka ja mitmekesist maa-ala. Vajalikke peitmiskohti leiti talu- ja kooliõuedes, aga ka erineval maastikul, näiteks karjaga metsas olles. Põhiliselt agraarses ümbruses mängitud mängud kohandusid teistsuguste oludega üha linnastuvas keskkonnas. 20. sajandi teisel poolel mängiti ka paneelmajade vahel, seda nii linnas kui maal. Eestis mängisid lapsed omapäi väljas veel 1990. aastatel, seda ka linnades, nagu näitab 1992. aasta aines. Interneti tulekuga seotud mängupärimuse teisenemise ning mängukonteksti põhjalikum vaatlus jääb selles artiklis tahaplaanile.

## Eesti peitmismängude allikad

Allikatena kasutan Eesti Kirjandusmuuseumi Eesti Rahvaluule Arhiivi kogutud mängude kirjeldusi,<sup>1</sup> tuginen peamiselt rahvaluule kogumisvõistlustele. Suuremal hulgal kogunes mängukirjeldusi Eesti Rahvaluule Arhiivi rahvamängude võistluselt 1934. ja 1935. aastal ning laste- ja noortepärimuse ehk koolipärimuse võistluselt 1992. aastal,<sup>2</sup> kuid mängu kirjutati üles ja salvestati ka vahepealsetel aastatel. Piisav ajaline distants annab head võimalused mängukirjelduste omavaheliseks võrdluseks.

Varasem eesti jooksu- ja peitusmängude aines Eesti Rahvaluule Arhiivis on korrastatud žanrikartoteeki, mille koostas Richard Viidalepp. Ta oli peamine 1934. ja 1935. aasta rahvamängude kogumise võistluse<sup>3</sup> läbiviija ning tundis tolast mängutraditsiooni hästi. Kartoteeki on kopeeritud kõik aastate 1934–1935 võistluses leiduvad mängud, lisaks sporaadiliselt ka varasemaid ja hilisemaid kirjeldusi. Peitmismängude jaotusest leiame järgnevad mängud: paalkaviskamine, peitus, tok-tok pulka (kopupeit), trihvaater ja ukraadina. Populaarsuselt jäävad tollaegsed peitmismängud alla sellistele tuntud mängudele nagu viskemäng ämmamäng (muna mulku ajamine), või jooksumängudele Tagumine paar ja kullimäng või seltskonnamängule tipimäng (tibu, tibu, ära näita).



Foto 1. Muna mulku ajamise mäng. ERA, Foto 202 < Kambja khk. Foto: Richard Viidebaum (Viidalepp) 1933.

Peitmismängude kirjeldusi leiab juba vanimatest kogudest, sealhulgas Jakob Hurda rahvaluulekogust 19. sajandi lõpust. Mängukirjeldusi ei ole vanimates rahvaluulekogudes üldse palju, seetõttu ei saa teha järeldusi nende leviku kohta. Mingi pidepunkti nende tuntusest annab aga see, et nende väheste mängude hulgast leiab erinevaid peitmismänge.

1992. aasta laste- ja noortepärimuse mängude ainese on kopeerinud ja süstematiseerinud lastepärimuse ja mängu-uurija Anu Vissel. Peitmismängud jaotuvad järgnevasse alarühmadesse: peitus (trifaa, uka-uka, tukikas), priipeitus (kopupeit), 10 pulka. 1992. aasta koolipärimuse võistlusele kirjutati 115 kinni- ja lahtilöömisega peitust, see oli populaarsuselt kulli, kummikeksu ja keksu järel neljandal kohal (Vissel 1995: 261). "*Karupinkelit*", pallipeitust ja teisi kinniste silmadega otsimise ja asjade peitmisega seotud mängu ma selles artiklis ei käsitle.

Oma vaatluses tuginengi Richard Viidalepa ja Anu Visseli mängude jaotusele, mida ma ei pidanud vajalikuks muuta.<sup>4</sup>

Selles artiklis võtan kõne alla trihvaa, ukraadina, tok-tok-pulka ehk kopupeidu, kaksteist pulka ja paalka viskamise mängud, tavalist peitust puudutan möödaminnes. Vaatlen lähemalt mängude ja mängunimede levikut ja tuntust erinevatel perioodidel. Kirjeldan mängude mõningaid detaile, kust saab olulist teavet nende laenulisuse ja Eesti-sisese leviku kohta.

Rahvaluulearhiivi kogude põhjal selgub, et need peitusmängud sarnanevad üksteisega. Neis kõikides on peitjad ja otsija, kindel koht lahti- ja kinnilöömiseks ning viimast tuleb teha kindlal viisil, ettenähtud sõnu öeldes ja/või tegevust läbi viies. Mängudes võib leiduda veel erinevaid osi: mänguvahendina kas pulk või pulgad, puudutatakse kohta käega või koputatakse, seejuures lausutakse kindlad sõnad, mingeid tegevusi viiakse läbi kolm korda. Vaid peituses võib kinni- ja lahtilöömine ning kiiruse peale lugemiskohta jõudmine puududa, otsijal tuleb lihtsalt kõik peidusolijad üles leida. Tavaliselt saab uueks otsijaks esimene ülesleitu.

Mainitud mängude nimetused ja tegevus võivad omavahel seguneda, vahel on raske määrata, missuguse mänguga just tegu on. Üks detail, mis mängudes kord esineb, kord mitte, on tokk (kepp, pulk) ja sellega koputamine, sellest tuleb allpool pikemalt juttu.

Mängude ja nende elementide leviku juures tuleb kindlasti arvestada laste loomusega, nende innovatiivsuse ja uuendussooviga, kuid ka võimaliku segiajamise ja unustamisega. Samuti ei valda kõik eesti lapsed ühist pärimust, vaid nende hulgas on mitmeid erinevaid lasterühmi ja kogukondi. 1992. aasta üleskirjutuses on ühendatud kaks mängu, uka-uka ja kaksteist pulka, ning kirjeldusest nähtub, et see on poisterühma tavapärane mänguviis. Mängus kasutati plaati või lauda ning selle peale asetatud kivikesi või oksaraage nagu

kaheteist pulga mängus. Mängu võidi mängida aga ka ilma mänguvahenditeta nagu tavapärasest uka-ukat, mõlemat mänguviisi kutsuti ukakaks ehk “Uka-uka, mina prii!” (RKM, KP 50, 15/6 (11) < Tallinna linn – Jaagup Kippar, snd 1976, Tallinna 37. keskkool (1992)).

## **Peitmismängude päritolu ja tähendus**

Uurijad on kinni- ja lahtilöömisosisega peitmis- ja jooksumänge käsitledes esile tõstnud mitmeid aspekte, selgitamaks, miks need on nii levinud, miks need on lastele olulised.

Laste mäng, eriti fantaasiamäng, võib sisaldada imitatsiooni, millegi jäljendamist (Opie & Opie 1984; Kalliala 2006). Kullimängu ja teiste jälitamist sisaldavate mängude eeskujuna on nähtud saaklooma peitumise ja selle tagaajamise matkimist. Ka Eesti vanemate laulumängude tegevus koosneb mitmete loomade käitumise, aga ka inimeste tegevuse ja tööde imiteerimisest (Tampere 1958: 9–10).

Peitmismänge peetakse üle tuhande aasta vanuseks, nende juured ulatuvad juba Vana-Kreekasse ning nad on tuntud peaaegu igal pool maailmas (Opie & Opie 1984: 155).

Vaadeldav mänguderühm ühendab endas jooksu-, peite- ja pimesikumängude elemente nagu jooksmine, peitmine ja otsimine, silmad kinni lugemine, (käega) puudutamine, teatud väljendi hüüdmine. Vene arst ja pedagoog Jegor Pokrovski, kes alustas mängude tutvustamist juba 19. sajandi lõpul, nimetab neid mängu lahtiste silmadega pimesikkudeks: peitupugenud mängija tuleb üles leida ja ära tunda (Pokrovski 1994: 113–114).

Üheks vaadeldavate mängude soosituse põhjuseks peavad uurijad nende kompaktsust, mängutegevus ei kesta nii pikalt kui peituses, sest nii otsija kui ka peitjad on mängus aktiivsed. Selles on põnevust, mängijad peavad taktikaliselt kaalutlema, kas ja millal peidupaigast või otsimiskohast lahkuda (Opie & Opie 1984: 154). Hea mängija on kiire, leidlik ja oskab võitmiseks olukordi oma kasuks tööle panna, noorematele lasteaialastele on mäng liiga raske (Kalliala 2006).

Mitmed eri mänguteoreetilisi uurimissuundi esindavad uurijad on peatunud ka peitmismängudel. Ameerika folkloristid Mary ja Herbert Knapp näevad mänguelementides nagu peitumine, üksi olemine ja üles leidmine tähtsaid osi lapsepõlve juures üldisemalt. Väiksele lapsele on oluline õppida turvalisest täiskasvanust eemal ja üksinda olemist, suurematele kogeda otsimise, eraldatuse ja enese varjamisega seotud pinge- ja põnevustunnet. Mängus saavad lapsed vastavaid tundeid läbi elada (Knapp & Knapp 1976: 28–31; Tucker 2009: 347).

Ka Soome folklorist Leea Virtanen pöörab oma 1950.–1960. aastate laste mängurühmade vaatlustes tähelepanu laste emotsioonidele ning suhetele üksteisega. Nii Virtanen kui ka Knappid sedastavad, et peitmismängudes ühiselt reeglite sätestamine ning nende kindlaksmääratud maa-alal koos rühmaga elluviimine aitab arendada ja tõsta rühma ühtekuuluvustunnet (Knapp & Knapp 1976: 47–49, 28–31; Virtanen 1978: 28–29; Virtanen 1970: 13, 53–57).

Eestis eraldi peitmismängude käsitlest pole, Anu Vissel puudutab neid 1990. aastate laste jooksu- ja pallimänge analüüsid (Vissel 1995; Vissel 1996). Herbert Tampere märgib, et vanemad lapsed harrastasid peitmis- ja püüdmiss mängudega koos lauluvormis liisklugemisi, mida enne mängu algust võimalikult ühetooniliselt ning rõhutades loeti (Tampere 1958: 144–145). Üks osa trihvaa-nimetusi ongi arhiivi jõudnud koos liisklugemistega, ehk liisklugemisi nimetatakse trihvaateri sõnadeks.

Eestis tuntakse peitmismänge hästi. Aleksander Kalamehe populaarne mängude kogumik “Eesti rahvamängud” sisaldab kõnealustest mängudest nii kaikkaviskamist (paalkaviskamine) kui trihvaa, aga seda alles 1960. aastal ilmunud trükises “Eesti rahvamängud” (Kalamees 1960: 18), teatavasti ilmus esimene väljaanne juba 1936. aastal (Kalamees 1936). Valikul tugines autor ERA ainesele.

Uka-uka ja trihvaa vahekorrale keskendus ka Tartu Ülikooli Geograafia Instituudi Facebookis läbiviidud küsitlus. Selles uuriti, mis nime all mängu oma lapsepõlves tunti. Mängunimetuste levikutulemused on kantud kaardile ning avaldatud väljaandes “Viguriga kaardid”. Autor märgib, et kõige rohkem kõneainet tekitas erinevate kaartide seas just nimetatud kaart (Pae 2022: 132–133; <https://www.stat.ee/et/uudised/kumba-mangisid-sina-kas-trifaad-voi-uka-ukat>).

## **Jooksu- ja peitmismängu variatsioonid eri kultuurides**

Peitmismänge teatakse mitmetes kultuurides. Eesti asub Ida- ja Põhja-Euroopa piiril, mis on kaasa toonud kultuurilisi mõjutusi naabrusest, nii idaslaavi, balti, germaani kui skandinaavia rahvastelt. Tihedad sidemed teiste rahvastega peaksid tulema nähtavale ka mängurepertuaari levikul. Püüangi artiklis näidata peitmismängus väljenduvaid ja muudes kultuurides samuti olemasolevaid sama mängu ühisosi ja mõjutavate kultuuride jooni.

Iona ja Peter Opie toovad välja, et peitmismängude uurimise teeb keeruliseks asjaolu, et neid on pikka aega mängitud erinevatel viisidel, kuid alati mitte erinevate nimede all, samuti leidub palju lokaalseid nimetusi (Opie & Opie 1984: 153–154). Kui lapsed 20. sajandi lõpus rääkisid *Hide-and-Seek* mängust, siis mõeldi selle all tavalist peitust siis, kui seda mängisid nooremad

lapsed siseruumides. Ameerikas, Kanadas ja Austraalias tähistab nimi *Hide-and-Seek* sageli pigem kinnilöömisega peitust (Opie & Opie 1984: 154, 162). Kinnilöömisega peitus meenutab Eesti trihvaad ja uka-ukat, samad mängude kindlakstegemise küsimused tõstatuvad ka eesti mängude puhul.

Kinnilöömisega peitusmänge on dokumenteeritud juba 19. sajandi lõpust. Üks mängurühma levinud nimi on *Block*, mida Inglismaa lapsed harrastasid mängida sageli pimedas, öö hakul. Austraalias teatakse mängu nime *Forty Forty, 123 Home, Forty Forty In, Mob Mob, Mob* ja teiste all. Ingliskeelsetes maades on levinud peitusmängude versioon, kus jalaga lüüakse eemale plekkpurk ja kui otsija seda tagasi tooma jookseb, peituvad teised mängijad. Mäng kannab nime *Kick the Can, Tin Can Tommy*, varasemal ajal ka *Ecky, I Spy, Tin Can, Kick the Block* vms (Opie & Opie 1984: 164–168). Seda mänguviisi tuntakse ka Soomes (sm *purkki*), Eestis aga teadaolevalt mitte. Opied peavad seda tänavamänguks, kus mäng algas sobiva purgi leidmisega (Opie & Opie 1984: 164).

Meie edasise vaatluse juures on tähtis märkida, et ühest vanimast, William Wells Newelli Ameerika lastemängude kogumikust leiab mängu *Spy*, kus puu juures käega kinni lüüakse. Selle kõrval tuntakse ka mängu pulgakese eemale viskamisega nime all *Yards off* (Newell 1883: 160). Eestis oli nii külades kui linnades lastel plekkpurke raske mängimiseks leida, seetõttu sobis pulgake mänguvahendiks paremini.

Saksa traditsioonis jaotatakse mängu peituseks (*Versteckspiel*) ja peituse variatsioonideks, mingi lisandiga peituseks, näiteks *Verstecken mit Anschlagen*, aga ka *Anschlagen* või “*Ich komme!*” (Hirte 1971: 14). Berliini lastele olid sajandi keskpaiku tuntud peituse kõrval ka *Stäbchen-, Ball-, English-, Zahlen-* ja *Freiversteck* ning *Verbannt*. Võrdluses Eesti mängudega väärib mainimist *English-Vertstecki* paralleelnimi *Puckversteck* või *Puck-puck*. Mäng ise sarnaneb eesti mängule “Karupinkel” (“Karavinkel”), kuid *pukkimine* on üks eesti trihvaa paralleelnimetusi ning tõenäoliselt laen vastavast saksa mängunimest. *Pfeilversteck*, kus peitjad otsijatele paremaks orienteerumiseks maha jooni või nooli joonistavad, nimetatakse Eestis noolepeituseks, -mänguks, noolekaks või nõiak. *Stäbchenversteck* kujutab endast kaheteist pulgaga mängu. (Peesch 1957: 40–45)

Soome vastavad mängud jaotuvad peituseks (*kuurupiilo*), kirikurotik (sm *kirkonrotta*), 10 (12) pulka (sm *tikkua*) ja purgiks (sm *purkki*), viimast mängitakse palliga. Väga tuntud on kirikuroti mäng, mida nimetatakse ka *kirkkis, karttunen* jt, purkki kutsutakse ka *purkkis, purkkinen, pönntö, prönttö, lekkeri* jt. Pulk visatakse eemale ning otsija peab selle oma kohale tooma, samal ajal kui teised mängijad peituvad, *kartuupiilosilla* mängus (Vesikansa 1986: 206; Virtanen 1970; SKS).



Vene peitmismängude traditsioon on pikk ja mitmekesine, rohkete erinimetest ja mänguviisidega. Traditsioon on hästi dokumenteeritud, juba 19. sajandi keskelt leiab mitmeid arvestatavaid allikaid. Üks viimaseid idaslaavi mängude ülevaateid, Moskva folkloristi Maria Gavrilova koostatud süžee-nimestik, koondab süstemaatiliselt varem ilmunud materjali (Gavrilova 2018). Tavaline peitus leidub pigem nimetuste taga *Prjatalki, Prjatki, Uhoronkoi, Kuljutški*, aga ka *Žmurki* (*Пряталки, Прятки, Ухоронкой, Кулючки, Жмурки*), mis sagedamini märgib siiski pimesikku. Mitmetes jooksu- ja peitmismängudes on mänguvahendiks kepike, pulk või tokk. Otsija peab eemale visatud pulga määratud asukohata tagasi tooma, sageli esineb ühe mänguelemendina kinni- ja lahti löömine pulgaga koputades või maassetorgatud kepi juures. Venemaal oli mäng armastatud nii 19. sajandi lõpus kui 20. sajandil, viiteid pulgale, selle varastamisele või kaotamisele leiab rohkelt ka mängunimetustes: *Tatarskaja palotška, Palotška võrutšalotška, Palotška stukolka, Võrutški, Kradenaja palotška, Palotška ukradena, Tšur u palotški* (*Татарская палочка, Палочка вырuchалочка, Палочка стуколка, Выручки, Краденая палочка, Палочка украдена, Чур у палочки*) jt (Gavrilova 2018; Pokrovski 1994; Bõleeva & Grigorjev 1985: 16–17, 23; Borissoff 2008: 337–339, 437–439). Peidusolija leidmisel koputatakse kepikesega: “*Stuk-stuk palotška na meste!*” (*Стук-стук палочка на месте! Коп-коп pulk paigas!*). Üks tuntumaid venekeelseid nimetusi *palotška-võrutšalotška* tähendab otsetõlkes võlukepikest ning on eesti keelde tõlgitud kui trihvaa (VES 2000: 614), mis on tõesti tänapäeval lähim vaste. Tänapäevased vene nimetused tulenevad kohati lühenenud vanematest nimetustest, kohati aga sõnadest, mis öeldakse kinni- ja lahtiilöömisel: *ta-ta-ta, kulõ-kulõ, tuki-ruki, stuk-stuk za sebja, stuki-ta, tuki-ta* (*та-та-та, кулы-кулы, туки-руки, стук-стук за себя, стук-та, туки-та*) jt (Beljanin & Butenko 1994).

Läti Rahvaluule Arhiivi elektroonilise andmebaasi (Garamanats: <https://garamantas.lv/lv>) andmetel kannab peitus läti keeles nimetust *paslēpes* ning ka seal kasutatakse vahel kinni- ja lahtiilöömist. 1920. ja hilisematel aastatel on aga üles tähendatud mitmed trihvaamängud (läti *Trifāter, Trifāterus*), kus lüüakse kinni ja lahti käega koputades. Liene Lasmane mäletab 1990. aastate lapsepõlve-Riiast aga peitust või *tuk-tukki*, kus koputuskohta käega puudutades hõigatakse: “*Tuk-tuk [Anna] eest!*”, “*Tuk-tuk enda eest!*” või “*Tuk-tuk kõigi eest!*” (LFK 2229, 5 – Liene Lasmane, 2018). Kuigi läti keeles märgib *tuk-tuk* koputust ning seda leiab läti folklooris ka näiteks lastelauludes, võib siiski arvata samanimelise vene mängu eeskujul.

Vanemates Eesti vene laste üleskirjutustes eksisteerivad peituse (vn *igra v prjatki, igra v prjatki*) kõrval mitmed teised mängud, mängutraditsioon on kirju<sup>5</sup> ning vajaks kindlasti edasist uurimist.

## Kaksteist (kümme) pulka

Kõige uuem vaadeldavate Eesti peitmismängude hulgas on kaksteist pulka, mida mängude 1934. ja 1935. aasta võistluse kaastöodes ei leidu. Pulgad seatakse lauale, mis omakorda asetatakse kivi peale, nii et sellest moodustub justkui kiik. Otsija lööb jalaga laua otsale nii, et pulgad lendavad laiali. Sel ajal kui peitjad minema jooksevad, kogub otsija laialilöödud pulgad kokku. Kinnilöömiseks tuleb lauda jalaga puudutada, vaid viimane võib kõik pulgad laualt hooga maha lüüa. Mäng on rahvusvaheliselt levinud, tuntud nii Venemaal (Bõleeva & Grigorjev 1985: 24), kui ka Soomes pärast Teist maailmasõda (Malinen & Tamminen 2017: 288). Berliinis võis mängus olla aga üheksa pulgakest ning kaks otsijat, mängu kutsutakse saksa keeles *Stäbcheversteck*, ka *Stöcken-, Hölzer-* või *Knüppelversteck* (Peesch 1957: 41; vt ka Zapletal 1984: 188).

1961. aastal Tallinnas sündinud ja üles kasvanud mees teab mängu pulgapeituse nime all ning seda mängiti kümne pulgaga. Ta lisab: “Pulgapeitus oli see kõige lähedam mäng, mida me ikka ja jälle mängisime. Seda teavad vist kõik tolle aja lapsed” (ERA, DK 130, 7 < Tallinna linn – Andrus Roos, snd 1961. a (2013)).

Mängust on tõesti samaaegseid ja veidi varasemaid kirjeldusi mitmelt poolt üle Eesti.<sup>6</sup>

1992. aasta võistlusele on mängu nimetuse “Kaksteist pulka” all saatnud kümme õpilast. Teisendid on üles kirjutatud Tallinna, Loksa, Märjamaa, Tapa, Lehtse, Kõrveküla ning Iisaku koolidest. Leviku koha pealt jääb silma, et üleskirjutusi on Eesti eri paikadest, koolidest, kust kogutigi rohkelt mängu. Loksa, Tallinna, Märjamaa ja Iisaku koolid paigutusid mängude arvukust silmas pidades tabeli etteotsa (Vissel 1995: 257–258).

Selle pulgakestega peitmismängu puhul näib, et mäng võis saada pärast Teist maailmasõda mõjutusi mitmelt poolt: Soomest, Ida-Euroopast, aga ka Nõukogude Liidu eri rahvaste kaudu. Tõenäolisem tundubki viimane variant, arvestades meile jõudmise aega. Nii on mitmed uued pallimängud jõudnud meile pärast Teist maailmasõda vene laste kaudu.

Anu Vissel on 1990. aastate eesti jooksu- hüppe- ja pallimängude vaatluses nentunud nende kiiret täienemist ja uuenemist, peegeldades viimase viiekümne aasta suhtlusvõimalusi (Vissel 1995: 277, 283). Pallimängudes on märgata eriti ohtralt laene venekeelselt kogukonnalt nagu mängud *Viis miinust* või *vibra* ehk *ruut*, samuti vanemate mänguversioonide asendumist uute rahvusvaheliselt tuntutega nagu *Ai-lii*, *ai-loo* pallikooli asemel. Viie miinuse vanim arhiivi üleskirjutus pärineb 1973. aastast, vibra mäng oli arhiivimaterjalile tuginedes enne 1980. aastaid Eestis tundmatu, kuid sai korraka populaarseimaks poistemänguks (Vissel 1996).

Lõplikke järeldusi leviku kohta olemasolevale ainesele tuginedes teha ei saa, võib vaid öelda, et mäng jõudis meile 20. sajandi teisel poolel ning oli kuni sajandi lõpuni tuntud mitmetes kohtadest üle Eesti.

## **Paalka viskamine**

Setumaalt on 1920.–1940. aastatel üles kirjutatud üle kahekümne teisendi paalka viskamise mängu. Selles löövad mängijad end kinni ja lahti keppiga koputades, kuid teistest peitmismängudes erineb mäng selle poolest, et kepp visatakse üle majakatuse<sup>7</sup>, kust otsija selle kokkulepitud kohta peab tooma.

[--] *Siis viskas keegi, kes kaugemale jõudis visata, kepi minema. Kepi viskamisel pidid kõik mänguosalised juures olema. Keppi visati paiguti mitte maja eest, vaid üle katuse, et otsimine rohkem aega võtaks. Kui kepp visatud, otsisid teised mänguosalised endile peiteurka. Kepi tooja pidi kõik nad aga üles otsima. Kui ta kedagi nägi, siis karjus nimepidi. Näiteks: “Tsiür’, Petra käeh, Petra käeh!” Karjutu pidi siis välja tulema. Uuesti läks kepi järgi see, kes esimesena kätte saadi. Mängukohaks eelistati selliseid talusid, mis võimaldasid soodsamaid peidukohti. Viskekepp tehti tihti haooksast. Oksa kõrvalharule jäeti lühike jupike oksa külge ja visati umbes 40–80 cm pikkust kõrvalharu pidi (läks kaugemale).*

ERA II 103, 291/2 (3) < Setumaa, Petseri v, Lazarevo as – Mihkel Pihlapuu < P. Pihlapuu, 65 a (1935)

Setu teisendites esineb sõna *paalka* järjekindlalt, vahel nimetatakse mängu *krasna paalkaks*, *paalka* varastamiseks, Kraatsin, kraatsin, kepp on siin! jt. Nimevariandid pärinevad venekeelsest sõnast kadunud, mis esineb ka mängunimedes, nt varastatud pulk: vn *kradenaja palotška* (*Краденая палочка*).

Kirjelduste järgi mängiti mängu kindlal perioodil, kevad-talvel, sagedamini lihavõtte paastu ajal. Mängijatena nimetatakse noorsugu ja vanemaid inimesi, sageli mehi. Lihavõtte paastu peetakse õigeusu kombestikust nelikümmend päeva enne pühi ning sel ja ülestõusmispühade ajal olid lõbutsemine: tantsimine, laulmine, pillimäng, keelatud (Hiimäe 2006).

Üht osa peitmismänge arvatakse olevat välja kasvanud rituaalsetest mängudest, kuna neis on leitud jälgi erinevatest rituaalidest ja kombetalitustest ning üldisemalt usundilisest mõtlemisest. Kuigi slaavlaste, germaanlaste, Mehhiko ja mitmete teiste rahvaste kevadisteks mängudeks peetakse just pallimänge, on ka peitmismängudel seos kevade tulekuga. Kevadiste tähtpäevakommete juures kohtab otsimist, eriti peitupugenud inimese otsimist. Metsa või mujale

roheline peitunu sümboliseerib kevadist looduse tärkamist ja viljakust. Kindlasti peegeldub kevadistes pallimängudes ka lihtsalt rõõm toast välja pääsemise ja soojade ilmade saabumise üle (HDA 1987: 257–261, 578–590).

Idaslaavlaste traditsioonis, näiteks Põhja-Venemaal Valge mere ääres, omandasid pimesiku- ja peitmismängud tähtsa koha lihavõttepaastu ajal, mil muusika, laul ja tants olid keelatud. Rituaalset tagapõhja on täheldatud teise mängija tagaajamise ning tema puudutamise, kinni löömise juures. Puudutamise kaudu kandub võim ja jõud üle puudutajale. Karjalas kutsuti peitusemänge kõige sagedamini *uhhoronkideks*, *imushkideks* ning mängudes sisalduvat kinnilöömist, tsurriks löömiseks (vn *tšurkan'em*, *чурканьем*) või valgendamiseks (vn *belen'em*, *беленьем*). Toiming seostub sõnaga tsurr, see hüüatus märgib lastemängudes puudutamise keeldu või mängukatkestust (vrd vn *чур*). Usundiline kujutlus arvatakse olevat tekkinud seoses ettekujutusega tšurrist kui jumalusest, keda seostati piiri, ääre või vahega. Nii märgib tsurr üleminekut ühest staatusest, olekust teise (Loiter 2003). Usundiline kujutlus ja komme on lastemängudes oma algse tähenduse kaotanud, desemantiseerunud ja degeneereerunud meelelahutuseks. Laste traditsioonis tähendab millegi puudutamine selle omamist, oma valdusesse saamist, selle üle võimu saavutamist (Loiter 2003). Sõna *tsurr* märgib ka eesti lastemängudes puudutamise keeldu, mängust välja astumist ning tuleneb vene keelest.

Paalka viskamise mängimine kevad-talviste kalendripühade ajal ja mängu nimetus viitavad mängu seosele õigeusu ja slaavi kultuuriruumiga. Kalendri-tähtpäevadega seotud mängude üle võtmist õigeusklike setude poolt on täheldatud ka varem. Üheks selliseks arvatakse olevat ringmäng *Rida kaksaminõ* ehk 'Rõika kiskumine', mis on vene algupäraga jõuluaegne kosjamäng. Algselt venekeelsed laulusõnad on nii suupäraseks muudetud, et on minetanud oma tähenduse. Venelastelt levis mäng setudele ning mujale Lõuna-Eestisse, kuid venepärane laul on säilinud vaid Setumaal (Ernits 1987: 18–26).

1930. aastateks on kirjelduste järgi mäng oma aktiivse käibesoleku ning usundilise tähenduse minetanud.

[--] *Seda mängu – paalka viskamist – ütles mulle minu vanaema, kes on juba üle kaheksakümne aasta vana, et seda mängu mängiti siis, kui ta noor oli. Oli olnud lugupeetav mäng. Sellel mängul on olnud tähtpäevad, millal seda mängitakse. Seda mängu mängiti enne lihavõttepähi, lihavõtte paastu ajal, mis on seitsmenädaline. Paastu ajal mängiti seda mängu pea igal pühapäeval. Külanoored, isegi sääl kolmekümne-aastased või vanemad inimesed tulid paalkaid viskama. Siis kui pikk paalka oli, peideti mõnikord isegi mitme talu poole, sest talud olid kõik väga üksteise*

*lähedal. Nüüd mängitakse seda mängu väga harva. Kui mängitakse, siis mängivad ainult lapsed.*

ERA II 108, 352/8 (6) < Setumaa, Meremäe v – Paul Toomemägi < vana-ema, üle 80 a (1937)

## **Kopupeit ehk tok-tok pulka ehk kop-kop pulka**

Kui eelmine, paalka viskamise mäng esines Setumaal, siis kopupeitu tunti 1930. aastatel mängude kogumisvõistluste ainesele toetudes Virumaal Lüganuse, Viru-Nigula, Kuusalu, Simuna, Haljala, Väike-Maarja, aga üksikute üleskirjutustena ka Lääne-Nigula, Risti ja Mihkli kihelkondades (vt joonis 1). Seda kirjutasiid üles 20 õpilast. Täiendavad andmed näitavad, et koputamiseiga peitust tunti ka Iisaku, Jõhvi, samuti Kadrina kihelkonnas, ehk siis peaaegu kogu Virumaal.

### ***Tokk-tokk pulk***

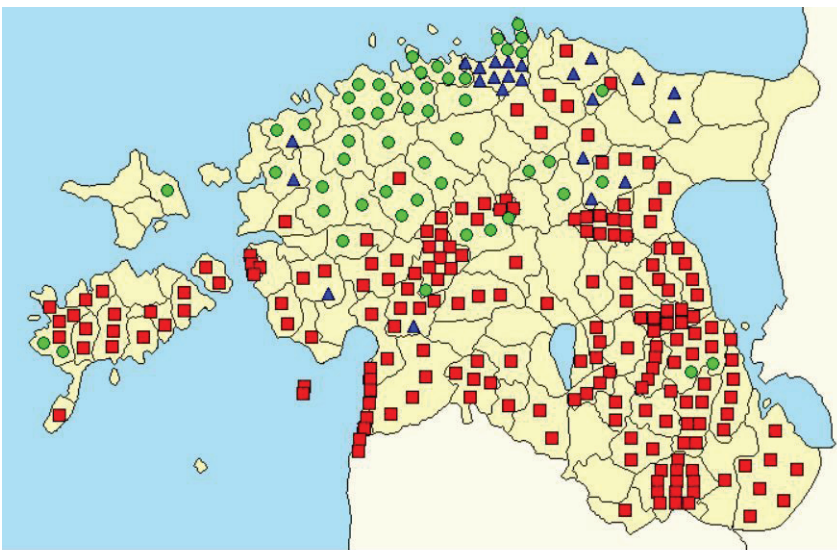
*Mänguseltsilisi võib olla palju. Mida rohkem neid on, seda huvitavam mäng. Mänguseltsilistest valitakse lugemise teel üks laps, kes peab silmad. Teised jooksevad siis kõik peitu. Kõik on peidus, siis hüüab keegi peidusolija, et silmapidaja võib alata otsimist. Tal on ka üks kepp. Teised tahavad seda ära varastada. Silmapidaja ei või kepest kaugele minna. Kui kellelgi juhtub õnneks keppi puudutada, siis hüüab ta: “Tokk-tokk! Pulk varastatud! Tulge peidust välja!” Siis peab silmapidaja uuesti silmad pidama. Kui pulk on kaks korda varastatud, siis peab silmapidaja kolmat korda silmi pidama. Kolmandal korral saab ta minna peidusolijaid kepigaga otsima. Kui pulka ära ei varastata, peab see silmad pidama, kes kõige enne üles leitakse. Siis peab see silmad ja mäng algab uuesti.*

ERA II 90, 685/6 (1) < Kuusalu khk, Kõnnu v, Viinistu k, Miku t – Helmi Meimer, Viinistu algkool, snd 1922. a (1935)

Ilmselt pärineb tok-tok väljend venekeelsest *tuk-tukist* (vrd vene *stuk-stuk*), väljendist, millega tähistatakse koputamist, vaatamata sellele, et sõna *tokk* ise tuleb alamsaksakeele sõnast *Stock* ‘kepp; malakas, malk’. Vene vanemates mängukogudes ega ka Maria Gavrilova idaslaavi rahvaste mängusüžeede loendis *tuk-tuk* nimetust ei leidu, küll aga on peitmismängude nimedes mitmeid viiteid koputamisele (Gavrilova 2018). Mängude idapoolsele pärinemisele viitab nii levik Eesti põhja- ja idaosas, mängude eriilmelisus kui ka mänguvahend, mis

idaslaavi vanemas pärimuses ja lastekirjanduses esineb eriti tihedalt, näiteks *palotška-võrutšalotška* nime all (Pokrovski 1994: 113–114; Borissoff 2008: 337–339).

Vene folklorist Maria Gavrilova selgitab mängudes esineva toki või pulga tähendust. Ta vaatab vene, ukraina ja valgevene traditsioonilisi mänge, teiste hulgas *palotška-võrutšalotška* mängu, lähtudes nende struktuurist ja tüpoloogiast, tegelaskujudest ning sisust. Gavrilova pöörab suurt tähelepanu ühelt poolt sõnalisele komponendile: tegelaste, tegevuste ja mänguvahendite nimetamisele, teiselt poolt mängijate tegevusele ja mänguruumile. Ta jagab mänge tähtsaima tegelase ehk mängu juhtfiguuridega seonduvate motiivide kaudu. Juhtmängija kuulub vastaste, “võõraste” hulka, ta omab kas kõrgemat või madalamat staatust võrreldes teiste mängijatega (nt vastandpaarid: lapsed – kuri täiskasvanu; lapsed – tigidad loomad; elavad – surnute maailma esindaja või deemon; vaesed – rikkad nagu kuningas; meie – teiste rahvaste esindajad). Peitmismängudes on selleks otsija, otsijale kuulub mingi mängus olev vara, mida tuleb valvata (näiteks pulgake). Peitjad üritavad seda “varastada” või pulgakesi laiali lüüa. Vene peitmismängus liigitub *palotška-võrutšalotška* otsija “rikka” tegelaskuju motiivi alla, kel on varandus. Tihti on “varanduseks” midagi, mil pole tegelikult väärtust (pori, katkised jalanõud) või mis meie maailma jõudes muutuvad folklooris levinud motiivi järgi tolmuks, lepalehtedeks vm väärtusetuks (Gavrilova 2018: 150–206).



1. ■ Trihvaa, trihvaater, trihvaader, rihvaater jm
2. ● Ukraadina, ukrainin, kraazinal jm
3. ▲ Tok-tok pulka (Kopupeit)

Joonis 1. Peitmismängude levik 1934. ja 1935. aasta mängude kogumisvõistluse põhjal.

Võimalik, et ka eesti mängudes kehtiks sama jaotus ning nii oluline pole üldse mänguvahend ega see, mida sellega täpselt tehakse, vaid tegelaskujud ja nende tegevused. Viise, mida mänguvahenditega tehakse, on mitmeid: lüüa saab kepiiga teise vastu, kepi või sõrmega kokkulepitud kohta või hoopis käega maassetorgatud vaia külge (nt ERA II 104, 609/10 (6) < Keila khk, Saue v, Vanamõisa k – Arnold Piin, Saue algkool (1935); ERA II 16, 435/6 (5) < Kullamaa khk, Koluvere v, – Herbert Tampere < Johannes Saul, 12 a (1929); E, StK 37, 56/7 (2) < Keila khk, Saue v, Vanamõisa küla – Helmi Palm, 9 a (1926)).

Pulgaga koputamine mängijate kinni-lahti löömisel leidubki järjekindlalt mänguvariantides, mida nimetatakse “Tok-tok-pulgaks” ja mis moodustab kindlama tüübi Jõelähtme ja Kuusalu kihelkonnas. Kuid ka peituse, ukradiina ja trihvaa hulgast leiab sarnaseid tokiga koputamise mängu nagu tokiga peitusmäng, peitusmäng pulga äravarastamisega või peitus ehk kop-kop-peitu.<sup>8</sup>

Iisaku kihelkonnas Vaikla külas selgitas Marie Raas (snd 1873), kuidas tema lapsepõlves mängitud peituses pidi pärast kepi ülesotsimist sellega kolm korda ahju nurgale koputama ja ütleva: “Suur kraaden!”

### ***Peitmismängud.***

*Üks mängijaist läks seniks välja kuni teised hüüdsid: “Uuu!” olles end ärapeitnud, kas voodi alla, ahjule, riide virna alla või kus leidus taas peitmiseks kohta. Otsija pidi tупpa tuelles kolm korda ahju nurgale koputama ja ütleva: “Suur kraaden!” Ise pidi valvas olema, et keegi enne teda ahju nurgale ei pääse ja sealjuures teisi üles otsima. Kui leidis, siis kopsis kolm korda ahju nurgale ja ütles: “Suur kraaden!” Keda kõige enne leidis see läks välja, et otsima tulla järgmisena. Mängisid lapsed alla 10 aasta. RKM II 415, 133/4 (6) < Iisaku khk, Vaikla k – Alli Vetekaja < Maria Rebina (Raas Marie), snd 1873 (1989)*

Mõlemad sõnad, nii suur kui kraaden, leiab vene mängunimede hulgast (vrd vn *kradenaia palotška, tšur u palotški*). *Tsurr* võib olla peitmismängudes suureks mugandunud, näiteks mängisid Abhaasia Sulevi küla eestlased peitusemängu nimetusega “Suur”. Kuna sõna kasutati mängijate kinni- ja lahtilöömiseks (“Liisa suur!”), on see tõenäoliselt laen vene tšurrist (RKM II 249, 226/7 (761) < Venemaa, Sotši < Gruusia (Abhaasia), Sulevi k – Johannes Olev, snd 1901 (1966)).

Eriti erinäolised teisendid ongi talletatud piirilähedastelt aladelt ja eesti-vene segaasustusega aladelt. Näiteks Iisaku kihelkonnast, kus hüüti mängu kopupeiduks, kirjutab Richard Viidalepp 1955. aastal 11-aastaselt poisilt üles “Vaia” mängimise õpetuse. Tegevuseks vajatakse nii vaia kui nua, viimasega lüüakse teatud arv kordi vaiale peale.

Samas ei pruugi kopupeit olla üldse seotud kepikese või pulgaga, vaid koputatakse sõrmega vastu seina, treppi või mõnda muud kokkulepitu kohta nagu mitmetes “Kop-kop-peitu” kirjeldustes. Näide pärineb sealtsamast Iisaku kihelkonnast, mänguaeg jääb 1950.–1960. aastatesse.

*Need olid ühed tavalisemad mängud nii kodus kui koolis. Õeldi: mängime peitu! Või: kop-kop-peitu! Üks mängija seisis silmad kinni mänguplatsi keskel mingi nurga või posti juures ja luges valjusti kokkulepitud arvu numbreid, näiteks 20-ni, siis valjemini: “Tulen!” Kui otsija “pidamise” kohast kaugemale läks, võis peidukohast välja joosta ja “pidamise” seinale koputada: “Kop-kop, mina prii!” Kui otsija jõudis samasse enne koputada ja nähtud mängija nime öelda, oli see järgmise mängus “pidaja”. Otsiti, kuni kõik olid leitud või välja jooksnud.*

EFA I 168, 38/9 (1) < Viru-Jaagupi khk, Vinni v, Võhu k < Iisaku khk, Lõpe k – Anu Soon, snd 1951 (2014).

On võimalik, et tok-tok pulka mängu nimetus on laenatud venelastelt ning Eestis suupäraseks mugandatud.

Kui võrrelda peitmismängu nimetuste pärinemist kullimängu omadega, siis selgub, et ka üks osa kullimängu nimetusi nagu leka ja laapa on laenatud vene keelest: mängu *лепки, ляпки* kirjelduses on nimetatud, et loosiga määratakse mängija, kes hakkab teisi püüdma, ja see mängija on *ляпка*. Püüdja nimetus on laenatud eesti keelde kui mängu nimetus.

Samas on ka kull mängunimetusega tekitanud segadust. Andrus Saareste on pakkunud, et nimetus saadud prantsuse keelest mõisate lastehoidjate kaudu (*colin-maillard*). Vissel on leidnud, et nimetus *kull* on mängul ka rootsi keeles ning see on segu skandinaavia ja slaavi mõjudest (rootsi *kull* ja vene *салка*). Rootsikeelne *kull* on kasutusel tänapäevalgi, tähistades kerget lööki. Rootsist on selle mängu kohta teateid aastast 1689 ning rootsi päritolu mõju oleks võimalik eeskätt kirjanduse kaudu. Teine võimalus, et see on laenatud soomerootslastelt. Tõenäoliselt on aga eesti kulli nimetuses aluseks eesti vanades laulumängudes püüdjaks olnud röövlind kull. (Sedrik & Uibo 2019)

Arvestades, et tok-tok-pulka või kop-kop-peitu sarnast peitmismängu mängitakse nii toki, pulga kui ka koputamise mujuks Ida- ja Lääne-Euroopas, võib tegemist olla ka lihtsalt mujuks kogetu baasil Eestis täiendatud mänguga ja selle nimetusega. Kuid mängunimetus võis liituda või muutuda varasemalt tuntud mängule ka hiljem, selle tõestuseks tuleks otsida veel lisaks vanemat eesti ainest.



## **Ukraadina**

Kolmest mängust kõige vähem leidub 1930. aastatel üleskirjutusi *ukraadinast* (ugraadin, kradina, kraatsina, kraademe, ukats, reede-raadi jt). Mäng on levinud Eesti ida- ja põhjaosas, üleskirjutused puuduvad Lõuna-Eestist. Võnnu kihelkonna kaks varianti pärinevad Piirissaarelt, kus oli eestlaste ja vene (vanausuliste) segaasustus, kaks teksti leiab Saaremaalt. Mängu nimi ja selle levik lubab arvata, et mäng on meile laenatud ida poolt venelaste kaudu. Mängu nimi *ukraadina*, mis vene keeles tähendab, et kadunud, viitabki sellele, et mänguvahend, kepp, on kadunud või varastatud.

Üks osa vanematest vene mängunimedest, nagu eespool öeldud, sisaldavad vihjeid kepile, tokile ja selle varastamisele, teine osa koputamisele (vrd Pokrovski 1994: 14). Kartoteegis olevas 50 ukraadina variandis tarvitatakse 21 kepiiga või kepi juures kinnilöömist, teistes mänguvariantides pole aga keppi või tokki üldse mainitud. Pulgaga kinni- ja lahtilöömise ning toki kui mänguvahendi olemasolu järgi ei saa vaadeldavatel mängudel vahet teha, kuid neid eraldab üksteisest enamasti see, et kasutatakse erinevaid sõnu, vastavad kinni- ja lahtilöömissõnad on enamasti seotud mängu nimega. Ukraadina mängus võidakse öelda: “Ukraatina, ukraatina, mina prii!” ning peitjad “kraatistatakse” kotti (ERA II 104, 625/6 (8) < Keila khk, Saue v, Vanamõisa as, Vanaveski t – Laine Indrikson, 11 a, Saue algkool õpilane (1935)). Ukraadina on ERA ainese põhjal olnud levinud Eesti ida- ja põhja-osas, tal olid 1930. aastatel kogutud ainese järgi kindel levikupiirkond (vt kaart nr 1). Ukraadina edasisest kujunemisest üheks Eesti laste lemmikmänguks tuleb juttu edaspidi.

## **Trihvaa**

Vaadeldavatest mängudest on 1930. aastatel kõige rohkem üleskirjutusi trihvaast, see esineb nimetuste all trihvaater, rihvaater, krehvaater, treivaater, triitraat trihvaril, trihvataminõ, krihva, rihmat, pukkimine, triivalikott jm.

Ka trihvaal oli 1930. aastate üleskirjutuste järgi kindel levikupiirkond: Eesti keskjoonest lõuna pool, kulgedes umbes mööda Eesti- ja Liivimaa kubermangu piiri, hõlmates ka Lääne-Eesti lõunapoolsemad (Martna) ja Rakveret ümbritsevad Virumaa kihelkonnad. Teisi arhiivianimeid appi võttes on näha, et trihvaa oli levinud ka praegusel Ida-Virumaal Vaivara, Iisaku ja Jõhvi kihelkonnas.<sup>9</sup> Kuigi 1930. aastate võistluse andmed ei ole ammendavad, võib näha selget piiri: seal, kus lõppeb trihvaa-ala, algab ukraadina levila.

Trihvaa nimetuse etümoloogia pole päris selge. Algselt *Trivateri* või *Tri-fateri* nime kandnud mäng pärineb ilmselt (alam)saksa keelest ning on Eesti

traditsiooni jõudnud baltisakslaste kaudu. (Bender 2019: 71). Baltisaksa sõnaraamatus tuuakse ära, et teadaolevalt on esimest korda nimetust Trifater mainitud kirjalikes allikates 1880. aastal. Baltisakslane Oskar Masing loob seose keskalamaksa keelsete sõnade *dri* “kolm” ja *vaten* “haara” vahel, tuues sõnamoodustuse võrdluseks sõna “blivater – klaasija, kes seab klaasi plii sisse” (DBWB <https://arhiiv.eki.ee/dict/bss/index.cgi?Q=trifater&F=M&C06=et>). Nime aluseks on välja pakutud ka saksakeelset sõna *treffen* (Pae 2023). Tõesti ollakse mängijatega iga mänguetapi alguses koos, siis peidab igauks ennast kuskile, iga mänguetapi lõpul ollakse jälle koos. Toodud versiooni ei toeta võrdlus teiste rahvaste mängunimedega moodustamisega.

Suure tõenäosusega ei ole pole *trivateri* puhul tegemist üldse ühe sõnaga. Kui võtta aluseks mängunime saksa- ja ingliskeelsed vasted ja tegevuse käik, kasutatakse nii mängu nimes kui ka kinnilöömisel loendamist. Levinud kinnilöömisvormelid on näiteks “Block, one, two, three, you a not free” Kirde-Inglismaal ja Šotimaal, “Eins, zwei, drei für mich” või “Einst, zwei, drei, du bist frei!”, viimast väljendit leidub ka baltisaksa lastepärimuses. 1935. aastal on Paides üles kirjutatud pool-saksakeelne ütlus: “Üks, kaks, kolm, mina lahti, alle frei!” (ERA II 90, 168/73 (86a–b) < Paide I – Helene Neumann, snd 1907. a (1935)). Eesti teisendites tuleb sageli kinnilöömisel öelda: “Üks-kaks-kolm, /lapse nimi/ trihvaa kinni”. Nii võiks mängunime tõlgendamisel lähtuda (alam)saksa keele numbrist kolm *dri*, mida hääldatakse ‘*trii*’, seda pakub mängunime seletusel ka Oskar Masing (DBWB <https://arhiiv.eki.ee/dict/bss/index.cgi?Q=trifater&F=M&C06=et>). Võimalik, et sõnasse on sulandunud ka number neli, saksa *vier*, alams. *veer*. Kuid Eesti mänguvariantides pole trihvaa pelgalt mängunimi, vaid seda hüütakse ka kinni ja lahti lüües, näiteks: “Juku, trihvaa, kinni!” või: “Mina, trihvaa, lahti!” On ka variante, kus tuleb lihtsalt käega kokkulepitud kohta puudutada ning “Trihvaa!” öelda: “Lugeja otsib. Kui kedagi näeb, jookseb seiba juurde ja hüüab: “Trihvaa!” (ERA II 33, 141 (2) < Tartu linn – Paul Ariste (1931)). Nii tekib mõte, et sõna *trihvaa* võib tuleneda kinnilöömisel kiiresti öeldud sõnadest: “Üks-kaks-kolm, lahti!” Teatavasti saab viimane mängija sellise vormeliga kõik kinnipüütud uuesti lahti lüüa. Suurbritannia mänguvariantis on kiire ütlemise tulemusel numbrid üks ja kaks kadunud: “Three, free, all free” (Opie & Opie 1984: 160). Nii pakun, et *trihvaa* sõna on mugandatud (alam)saksakeelsetest sõnadest kolm *dri* (*drei*, *dreie*) ja vaba *frei* (alamsaksa *free*, *vri*), kokku häälduspäraselt *tri-frai*. Võimalik, et Eesti vanemates ja baltisaksa variantides esinev *er-* või *ter-*liide mängunime lõpus võib märkida tegijat ehk otsijat, nagu viitab ka Oskar Masing oma trihvateri nime seletuses (DBWB <https://arhiiv.eki.ee/dict/bss/index.cgi?Q=trifater&F=M&C06=et>). Otsija kutsumist trihvaateriks leiab ka eesti

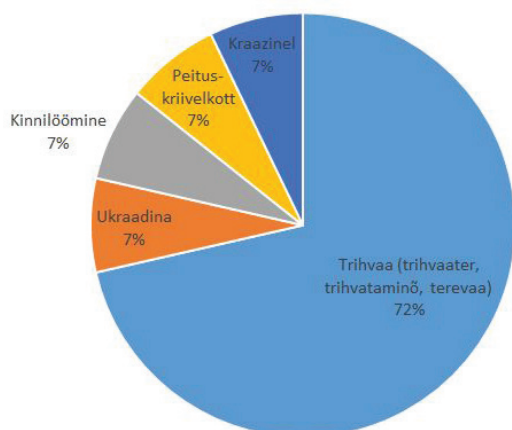
tekstidest: “Trihvaater, trihvaater! Trihvaater ei näe!” (ERA II 103, 69 (19) < Rápina khk < Valga linn – Aino Sõerd, snd 1920, Rápina algkool (1935)).

(Alam)saksakeelne mängunimetus Trihvater on võetud üle eesti ja läti keelde. Mängutegevus kulgeb baltisaksa ja eesti mängudes sarnaselt (vrd nt Mitzka 1923: 38; Bender 2019: 71–72). Huvitav on märkida, et kui Põhja-Eestist pole trihvaa-mängu teada, siis baltisakslane Ingeborg von Buxhoeveden meenutab seda oma lapsepõlve Tallinnast (Bender 2019: 72). Kuna mängu tuleb ette erinevates väljaannetes, tekib arvamus, et see oli 20. sajandi alguse baltisaksa lastel päris hästi teada. Saksakeelseid laene ja mugandusi leidub eesti lastepärimuses rohkelt, nii mängudes, lauludes, eriti aga liisklugemistes (Vissel 2004: 88–114). Näiteks Lääne-Eestis tuntud kullimängu nimi *lets* või *läts* on baltisaksa laen, aluseks on mängu nimetusena kasutatud saksa omadussõna *letzt* (viimane). Seda on tõlgendatud kui lööki, patsu, kui mängus üks osaline kätte saadakse ja talle püüdmise kohustus edasi antakse (Sedrik; Uibo 2019). Laensõnade ja -väljendite eesti keelde kandumise näiteid on teisigi. Regilauludes korduv mõistatuslik ja esmapilgul mõttetutu väljend “sink sale proo” arvatakse olevat pärit saksa laulureast: “Sing’st alle froh” ‘laulge kõik seda laulu rõõmsasti’. Sealt on ta tõlkimatult üle võetud ja liidetud “Nutva tamme” regilauluga. Regilaulu lauldi varem, kuid saksakeelne väljend liideti lauluga hiljem (Ernits 1987: 16–18).

Mille poolest või kas üldse ukraadina ja trihvaa üksteisest erinevad? Kui 20. sajandi lõpu trihvaad tundes võib eeldada, et trihvaas koputamiselement ning tokk või kepp mänguvahendina üldse puuduvad, vanemates mänguvahendites see aga alati nii ei ole. Üks esimesi trihvaa mainimisi rahvaluule kogudes sisaldab just nimelt toki juurde jooksmist ja selle käega puudutamist (vt näide 1).

Mitu kahe mängu kokkupuuteala üleskirjutajat teab nii trihvaaterit kui ukraadinat ning kirjeldabki neid kui kahte erinevat mängu. Erinevusena kahe mängu vahel nimetatakse seda, et ukraadinas öeldakse kinni- ja lahtilöömisel: “Ukraadin, ukraadin, kinni!”, trihvaas aga: “Üks, kaks, kolm, trehvaater kinni!” (ERA II 60, 731/2 (145); 731 (143) Vändra Majandusgümnaasium (1933)). Vahel aga tõmmatakse kahe mängu vahele võrdusmärk, tunnistades need samaks mänguks: ukraadin-trehvaater; ERA II 88, 340/1 (157) < Rakvere linn – Meta Kaevats, snd 1919; Aino Tamvelius, snd 1920 (1935)). Nii ei ilmne ERA mängude üleskirjutustes juures 20. sajandil *ukraadina-* ja *trihvaa-*mängul selget vahet ning saame rääkida vaid mängunimede erinevustest ja mängunimede levikust. Trihvaal oli 1930. aastatel suurem leviala ning mäng oli eelistatum kui ukraadina. Kas varasemalt oli trihvaa-nimetus levinud üle kogu Eesti ning ukraadina-nimi vallutas vähehaaval alasid, ei julge selle materjali põhjal kindlalt väita.

Joonis 2. Trihvaa ja ukraadina mängude osakaal 1934.–1935. aasta aineses.



## Mängude areng 20. sajandi lõpus ja 21. sajandi alguses

20. sajandi jooksul läbi viidud hoolas kogumistöö võimaldab vaadelda mängude levikut ja arengut kogu sajandi lõikes.

1992. aasta noorte- ja lastepärimuse võistluse ainesest leiamegi nii trihvaa kui kaksteist pulka, nagu eespool öeldud, lisandus viimane praeguste andmete järgi mängude hulka 1950.–1960. aastatel. Vaid kaks üleskirjutust on kopupeidust ehk tok-tok pulka mängust ning need pärinevad Iisaku koolist ehk alalt, kus seda mängu ka 1930. aastatel mängiti. Samuti kaks üleskirjutust leiame ukraadina, seda mainitakse Virtsu koolis ja kirjeldatakse Tallinnast, viimast aga ema mälestuste järgi. Kaks uut “tulijat” on uka-uka ja tuki-tuki.

Tuki-tukit või tukikat talletati 1990. aastatel Pärnumaalt Virtsu ja Tali koolidest ning Viru-Nigulast, 2018. aastal Pärnust, Läänemaalt ja Jõhivist. Tundes eesti vanemat mängutraditsiooni, viib tuki-tuki mängunimele vasteid otsides mõtted tok-tok-pulka mängule. Kuid kuna tuki-tuki on tuntud Eesti venekeelsetes koolides, tuleks pigem paralleele tõmmata vene lastefolklooriga. Eesti venekeelsetes koolides kutsutakse vahel peituse, *prjatki*, nimega nii tavalist kui kinnilöömisega peitusemängu ehk tuki-tukit (vrd nt EFA, Kippar 7, 44). Kõige sagedamini kannab mäng tänapäeval nimetust *tuki-tuki* ja kinnilöömisel öeldakse: “*Tuki tuki za sebja* [tuki-tuki enda eest]” (vt 2018. aasta koolipärimuse võistluse vastused Tallinna Kesklinna Vene Gümnaasiumist nr 913, 1042; Narva Kreenholmi Gümnaasiumist nr 573; Kohtla-Järve Tammi Põhikoolist nr 3879. 3883, 3887 jt).

Millal hakati mängu kutsuma tuki-tukiks, pole päris selge. Võttes arvesse eelnevalt näidatud tok-tok-pulka, ukraadina ja trihvaa varieeruvuse ning segunemise näib, et toredaid mängusõnu nagu tuki-tuki, võidi varasemalt tuntud mänguviisile lihtsalt lisada. Näide pärineb seegi kord Iisaku kihelkonnast, mängiti seda 1960. aastatel. Umbes samal ajal tunti ja mängiti Iisakus ka kop-kop peitu ja vaia.

*Peitusemängu esimene "lugeja" (pidaja) selgitati välja liisusalmliga. Kokku lepidi ka arv, milleni pidaja pidi lugema. Siis keeras pidaja silmad seina poole ja hakkas lugema. Jõudnud vastava arvuni, hüüdis ta kõva häälega: "Tulen!" ja hakkas teisi otsima. Peitust sai mängida nii lihtsalt kui "tukitades". Viimane variant oli lõbusam - peitja võis peidust ise salaja välja hiilida ja kokkulepitud kohta koputades hüüda: "Tuki-tuki, mina prii!" Siis ei pidanud ta pidama (lugema) hakkama. Kui aga pidaja teda nägi ja enne teda jõudis tukitamiskohta, pidi pidaja hüüdma leitud lapse nime ja ütlema näiteks: "Tuki-tuki, Kaie kinni!" Siis oli leitud mängija kaotajaks ja keda esimesena "kinni tukitati", oli järgmiseks lugejaks. Kui aga kõik peitupugejad jõudsid enne pidajat end priiks tukitada, pidi pidaja uuesti lugema hakkama.*

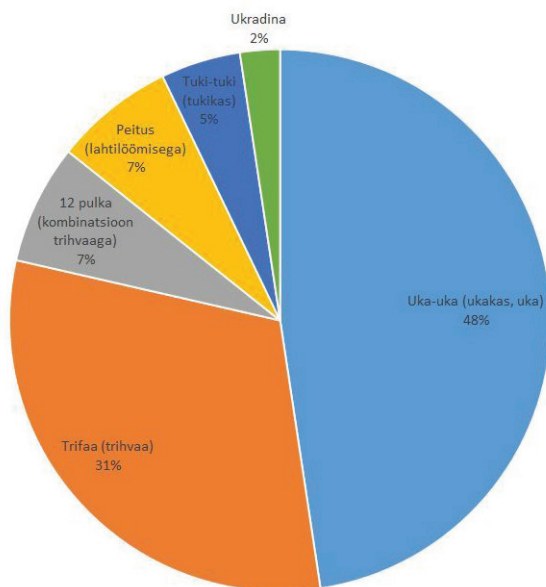
ERA, DK 126, 16 < Iisaku khk, Alliku k < Iisaku khk, Uhe k – Anne Nurgamaa, snd 1955 (2014).

1930. aastate aineses uka-uka nimetust ei leidu. 1960. aastatel alustab nimi oma levikut ning 1990. aastateks on see üle Eesti põhjapoolse osa levinud.<sup>10</sup> Võrreldes 1930. aastatega on mängunimede vahetõde muutunud – kui siis oli kõige populaarsem nimetus trihvaa, siis 2018. aasta võistlusmaterjalis on see uka-uka.

Tartu Ülikooli Geograafia Instituudi kogutud trifaa ja uka-uka andmetest (Pae 2022; <https://www.stat.ee/et/uudised/kumba-mangisid-sina-kas-trifaad-voi-uka-ukat>) näeb, et piir mängude vahel jookseb eesti keskjoonest lõuna pool. Neist andmetest ei nähtu, millal täpselt sellise nimetusega mängu mängiti. Kuid eeldatavasti on küsitlusele vastanud pärast Teist maailmasõda sündinud ja pigem nooremad inimesed, kelle mänguaeg jääb 20. sajandi teise poolde, siis ühtivad toodud andmed rahvaluuleainesega. Andmete võrdlemisel on märgata uka-uka nimetuse leviku kasvu, mis on nihkunud Eesti keskjoonest lõuna poole, eriti Pärnu- ja Viljandimaa osas. Uka-uka nimi võib edaspidi saada valdavaks, tuntuks kogu maal.

Võib arvata, et nimetus uka-uka on ukraadinast tekkinud Eestis ja eesti laste suus. Üle maailma on mängul rohkelt selliseid heakõlalisi kordusi sisaldavaid lühinimesid nagu *mob-mob*, *mop-mop* Austraalias või *Block-Block*, *om-pom*, *pom-pom* või *Gilty-Galty* ingliskeelsetes maades (Opie & Opie 1984: 161–162),

eespool toodud venekeelsed tänapäevased mängunimetused. Ka Eesti tok-tok ja kop-kop liigituvad siia. Samas on lastepärimusele selline glossolaalia üldiselt omane. Kõla kuulates ja võttes arvesse, kui palju on meile 20. sajandi teisest poolest lisandunud venekeelseid mängu- ja mängunimesid, arvan, et uka-uka on tekkinud *ukraadina* lühendamisel ning saanud selleks mõjutusi venekeelsest



Joonis 3. Trihvaa ja uka-uka (*ukraadina*) ja tuki-tuki osakaal 1992. aasta aineses.

nimest *tuki-tuki*. Pärimist ukraadinast näitab nii põhjaestiline levik kui ka see, et uka-uka on kohati säilitanud oma vormelid “kotis” ja ”prii” (vt nt näide 2). Anu Vissel tõdeb mängude vaatluse juures, et võrreldes 1930. aastatega on tänapäevane traditsioon rohkem standardiseeritud: kohalikud versioonid ja nimed on tavaliselt kadunud, eriti eristuvad kaasaegsed kohalikud omadused ilmnevad väga harva (Vissel 1995). Sama saab öelda peitmismängude kohta. Eriilmelistest (tokiga) mängitavatest peitmismängudest on vaid uka-uka, tuki-tuki ja trihvaa nimetused ainsad, mis lokaalseina säilinud.

## **Kokkuvõte**

20. sajandi eesti peitmismängude traditsioonis on märgata nii vanema traditsiooni säilitamist, kui ka mängude muutumist ja uuenemist. Mängud on meile tulnud eri teid pidi ja erinevatel perioodidel ning see kajastub nende nimetustes ja levikus. Kultuurilaenud, mugandused ja eeskujud mängudes ja nende nimedes toovad esile muutusi kultuuriruumides: tihedaid sidemetes baltisakslastega sajandi alguses, erinevate Nõukogude Liidu rahvaste, eelkõige venelastega, aga sajandi teisel poolel.

Mängupärimuse muutused on toimunud küllalt kiiresti, vähetuntud *ukraadinast* on Eesti keskjoonest põhja pool populaarne *uka-uka* saanud peaaegu 25 aastaga. Samas on sarnane mäng *trihvaa* alal hoidnud oma nime ja Lõuna-Eestit hõlmava leviku. Kolmas sarnaste mängureeglitega mäng kannab nimetust *tuki-tuki*, nimetus ilmub 20. sajandi teisel poolel. Sama nime kannab mäng ka vene keeles ning Eesti venekeelsete laste hulgas. Nimetuse Eesti-sisene sporaadiline levik (nt kohati Põhja-Eesti rannik, Pärnumaa, Virumaa) laseb arvata, et see jõudiski Eestisse venekeelse elanikkonna kaudu. 20. sajandi lõpus sarnanevad nimetatud mängud üksteisega.

Mängude uuenemisele aitab kaasa uudsuse võlu ja tihe suhtlus eri rahvustest lastega, samuti asjaolu, et paiksete lastepõlvkondade omavaheline läbikäimine, ühistes mängurühmades mängimine, vähenes. Seetõttu võib sama mäng (nt trihvaa) omandada uue nime (nt tuki-tuki Pärnus), kuigi mängutegevus on vanal ja uuel sarnane. Samas näitab nimede mugandamine (nt *uka-uka*-nime teke), et mängu mitte lihtsalt ei omandata, vaid neid muudetakse, tehakse endale suu- ja meelepäraseks. Peitmismängud on küllalt universaalsed ja laialt levinud, uus ja toredana tunduv nimi võidakse kasutusele võtta mängu ennast muutmata. Mõda ei tohi vaadata ka Eesti laste mängimise käigus avalduvast innovatiivsusest ja improviseerimisest. See näitab elava ja aktiivse pärimusrühma olemasolu ja elujõudu.

## **Tänuõnad**

Artikli valmimist on toetanud projekt: “Eesti juured: rahvastiku ja kultuuri kujunemise transdistsiplinaarsete uuringute tippkeskus” (TK 215) ja haridusministeerium: EKM 8-2/22/3. Tänan Helina Harendit abi eest kaartide koostamisel ning 2023. aastal folkloristide 17. talvekonverentsil “Mäng ja mängulisus folklooris” (vt <https://www.kirmus.ee/et/sundmuste-kalender/folkloristide-17-talvekonverents-mangimine-ja-mangulisus-folklooris>) osalenuid ja ettekandjaid.

## Kommentaariid

- <sup>1</sup> Valiku Eesti Rahvaluule Arhiivis olevatest mängukirjeldustest leiab leheküljelt Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist: <https://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/ukauka>.
- <sup>2</sup> Hilisemad koolipärimuse kogumisvõistlused toimusid 2007. ja 2018. aastal: <https://www.folklore.ee/kp/>.
- <sup>3</sup> 1934. ja 1935. aasta kogumisvõistluse juhend: Eesti Rahvaluule Arhiivi rahvamängude kogumisvõistlus 1934. Tartu: Eesti Rahvaluule Arhiiv.
- <sup>4</sup> Eesti mängude liigituse ja jaotuse kohta vt Vissel 1995: 255–267.
- <sup>5</sup> Vt nt mängutekste Peipsiveere venelastelt ja vene vanausulistelt (nt ERA, Vene 3; RKM, Vene 2), Eesti Kirjandusmuuseumi üldandmebaasist Kivike: <https://kivike.kirmus.ee/>
- <sup>6</sup> Nt RKM II 306, 438 (12) < Peetri khk, Viisu k – Aime Vahemets, 30 a (1972–1973); EFA I 169, 101 < Nõo khk, Meeri k < Narva linn < Puhja khk, Engo k – Helle-Maia Sonn, snd 1943. a (2014); EFA I 168, 109/28 < Võnnu khk < Väike-Maarja khk, Kiltsi al – Eha Võso, snd 1948. a (2013).
- <sup>7</sup> Vrd vene lastemängude traditsiooniga, kus pulk või kepp visatakse üle aia tänavale (Pokrovski 1994: 113–114).
- <sup>8</sup> Tokiga peitusemäng ERA II 102, 604 (14) < Põlva khk, Vastse-Koiola as – Elmar Tolmusk, snd 1920. a, Leevi algkool (1935); peitus lahtilöömisega ERA II 99, 121/3 (2) < Tartu linn – Leonhard Andresson, snd 1920. a, Tartu Poeglaste algkool; tokiga trihvaater: ERA II 90, 168/73 (86a–b) < Paide linn – Helene Neumann, snd 1907 (1935); peitus ehk kop-kop-kinni RKM II 230, 552 (19) < Lüganuse khk, Püssi al – Sirje Kauril, snd 1952. a, Püssi Keskkool, 8. klass (1967); kop-kop-peitu ehk koputamisega peitu ehk tihvat RKM II 61, 209/11 (4) < Iisaku khk, Lõpe k – Mall Proodel, snd 1936. a (1956); kopupeitus ehk trihvaater ERA II 103, 69 (19) < Rápina khk < Valga linn – Aino Sõerd, snd 1920. a, Rápina algkool (1935).
- <sup>9</sup> Nt RKM, Mgn II 4404 (72) < Laiuse khk, Teilma k < Vaivara khk, Narva l – Kadri Peebo < Helmi Lepik, s 1906 (1992), ERA II 166, 151 < Jõhvi khk, Tarakuse k – Armilda Hallik (1937).
- <sup>10</sup> Varasemad uka-uka mainimised arhiivis on tuvastatud mälestuste põhjal. Mängu mängiti 1950. aastatel Hageri khk, Harjumaal; 1950. aastate lõpus ja 1960. aastate alguses Kuusalu khk, Kolgal (suulised teated); samal ajal Tallinnas (ERA, DK 135, 3 < Tallinna l – Kadi Alatalu, snd 1942 (2013)). Samas pole mälestused täiesti usaldusväärsed, eriti kui mälestuste rääkijad on vanemas eas. Haljala khk 1954. aastal sündinud naine, kes oma mälestustes kirjutas, et mängudes kasutati vormelit: “Uka-uka!”, arvas pärast minupoolset üleküsimist, et öeldi ikkagi: “Tok-tok”.

## Arhiiviallikad

### Eesti Kirjandusmuuseumi Eesti Rahvaluule Arhiiv

E – M. J. Eiseni käsikirjad, 1880–1934;

ERA – Eesti Rahvaluule Arhiiv, 1927–1944,



ERA, Vene – Eesti Rahvaluule Arhiivi vene kogu, 1927–1944

H – Jakob Hurda käsikirjade kogu, 1860–1906;

KKI – Eesti Keele ja Kirjanduse Instituudi käsikirjade kogu, 1941–1984;

RKM – Eesti Riikliku Kirjandusmuuseumi folkloori kollektsioon, 1945–1996

RKM, KP – Eesti Riikliku Kirjandusmuuseumi koolipärimuse kogu 1992–1996

EFA, KP – Eesti Rahvaluule Arhiivi koolipärimuse kogu (alates 1996)

## **Soome Kirjanduse Selts**

SKS = Suomalisen Kirjallisuuden Seura, perinnelajikortistot, leikit (<https://www.finlit.fi/arkisto/perinteen-ja-nykykulttuurin-kokoelma/perinteen-ja-nykykulttuurin-kokoelman-tekstiaineistot/perinnelajikortistot> – 23.07.2024)

## **Kirjandus**

Abrahams, Roger D. 1977. Toward an Enactment-Centered Theory of Folklore. – William Bascom, William (toim). *The Frontiers of Folklore*. Washington, D.C.: American Anthropological Association Series, lk 79–120.

Bender, Reet 2019. Baltisaksa lastemängudes ja liisulugemissalmidest Alfred Schönfeldti sõnaraamatuarhiivi näitel. – *Õpetatud Eesti Seltsi aastaraamat / Annales Litterarum Societatis Esthonicae*, 2018, lk 71–117 ([https://oes.ut.ee/wp-content/uploads/2018\\_03\\_Bender.pdf](https://oes.ut.ee/wp-content/uploads/2018_03_Bender.pdf) – 23.07.2024).

Beljanin & Butenko 1994 = Belianin, Valeri & Butenko, Irina. *Zhivaia rech'*. Slovar' razgovornykh vyrazhenii. Moskva: Paims.

Borissov 2008 = Borisov, Sergei. *Entsiklopedicheski slovar' russkogo detstva*: v 2-kh t. Shadrinsk: Izdatel'stvo Shadrinskogo pedinstituta.

Bõleeva & Grigorjev 1985 = Byleeva, Liudmila & Grigor'ev, Vladimir. *Igry narodov SSSR*. Moskva: Moskva: Fizkul'tura i sport.

DBWB = Baltisaksa sõnastik. Märksõna: trifater – *Eesti Keele Instituut* (<https://arhiiv.eki.ee/dict/bss/index.cgi?Q=trifater&F=M&C06=et> – 23.07.2024).

Ernits, Enn 1987. Muukeelsetest mugandustest eesti folklooris. – Ingrid Sarv (koost). *Rahvaluulest. Eesti NSV Teaduste Akadeemia Emakeele Seltsi Toimetised 21*. Tallinn: Eesti NSV Teaduste Akadeemia, lk 13–29.

Fine, Alan 1980. Children and Their Culture: Exploring Newell's Paradox. – *Western Folklore* 39 (3). Children's Folklore (Jul., 1980), lk 170-183 (DOI:10.2307/1499799).

Garamantas = Läti Rahvaluule Arhiivi digitaalne andmebaas (<https://garamantas.lv/lv> –23.07.2024).

- Gavrilova, Maria 2018. *Poetika traditsionnykh vostochnoslavianskikh igr*. Moskva: Rossiiskii gosudarstvennyi gumanitarnyi universitet.
- Gray, Peter 2018. *Vabadus õppida: miks teeb loomuliku mängimistungi toetamine meie lapsed õnnelikumateks, sõltumatuteks ja paremateks eluaegseteks õppuriteks*. Tartu: PUNT.
- Hirte, Werner 1971. *Unsere Spiele: 1000 und mehr*. Leipzig: Verlag für die Frau.
- HDA 1987 = Bächtold-Stäubli, Hanns & Hoffmann-Krayer, Eduard (koost). *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens* 8. Berlin & New York: De Gruyter.
- Hiiemäe, Mall 2006. *Päiv ei ole päiväle veli*. Lõunaeesti kalendripärimus. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum.
- Huizinga, Johan 2006. *Mängiv inimene. Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse*. Tallinn: Varrak.
- Kalamees, Aleksander 1936. *Valik Eesti rahvamänge*. Tartu: Noor-Eesti Kirjastus.
- Kalamees, Aleksander 1960. *Eesti rahvamänge*. Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus.
- Kalliala, Marjatta 2006. *Play culture in a changing world*. Maidenhead: Open University Press.
- Knapp, Mary & Knapp, Peter 1976. *One Potato, Two Potato. The Folklore of American Children*. New York & London: W W Norton & Company.
- Loiter, Sofia 2003. Severnorusskie varianty starinnykh detskikh igr – *Lokal'nye traditsii v narodnoi kul'ture Russkogo Severa: Materialy IV Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii "Riabininskie chteniia-2003"*. Petrozavodsk: Muzei-zapovednik "Kizhi". Elektronnaia biblioteka (<https://kizhi.karelia.ru/library/ryabinin-2003/21.html> – 23.07.2024).
- Malinen, Antti & Tamminen, Tuomo 2017. *Jälleenrakentajien lapset. Sotienjälkeinen Suomi lapsen silmin*. Tallinn: Gaudeamus.
- Mitzka, Walther 1923. Studien zum baltischen Deutsch. – Ferdinand Wrede (koost). *Deutsche Dialektgeographie. Berichte und Studien über G. Wenkers Sprachatlas des Deutschen Reichs*, Bd 17. Marburg: Elwert.
- Newell, William W. 1883. *Games and Songs of American Children*. New York: Harper and Brothers.
- Opie, Iona & Opie, Peter 1984. *Children's Games in Street and Playground*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- Pae, Taavi (koost) 2022. *Viguriga kaardid: Eesti kujutatuna kaartidel*. [Tallinn]: Postimehe kirjastus.
- Peesch, Reinhard 1957. *Das Berliner Kinderspiel der Gegenwart*. Deutsche Akademie des Wissenschaften zu Berlin. Berlin: Akademie-Verlag.
- Pokrovski 1895 = Pokrovskii, Egor. *Detskiia igry, preimushchestvenno russkiia. V sviazi s istoriei, etnografiei, pedagogiei i gigienoi*. Moscow: Richter.

- Pokrovski [1895]1994 = Pokrovskii, Egor. *Detskie igry. Preimushchestvenno russkie Istoricheskoe nasledie*. Sankt-Peterburg: Lans.
- Sedrik, Meeli & Uibo, Udo 2019. Trips, traps, trull, sina oled kull. – *Keel ja Kirjandus* 6 (DOI:10.54013/kk739a4).
- Sutton-Smith, Brian 1997. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Zapletal, Miloš 1984. *1000 mängu võimlas, mänguväljakul, aasal, linnas, maastikul, ruumis*. Tallinn: Valgus.
- Tampere, Herbert (koost) 1958. *Eesti rahvalaule viisidega*. 3. Eesti NSV Teaduste Akadeemia Fr. R. Kreutzwaldi nim. Kirjandusmuuseum. Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus.
- Tucker, Elizabeth 2008. *Children's Folklore: A Handbook*. Westport (Conn): Greenwood Press.
- Tucker, Elizabeth 2009. Hide and Seek. – Carlisle, Rodney P (toim). *Encyclopedia of Play in Today's Society* 2. Thousand Oaks (Calif.): Sage Publications, lk 286–287.
- Tuisk, Astrid 2020. Filmidest inspireeritud laste ja noorte mängud 1950. aastate Eestis. – *Keel ja Kirjandus* 1–2, lk 95–111 (DOI: 10.54013/kk747a6).
- VES 2000 = Erelt, Tiiu (koost) & Kull, Rein & Leemets, Helle & Saari, Henn (toim). *Vene-eesti sõnaraamat II [II – Я]*. Teine, parandatud trükk. Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus.
- Vesikansa, Osmo 1986. *Suuri suomalainen leikkikirja*. Porvoo; Helsinki; Juva: WSOY.
- Virtanen, Leea 1970. *Antti pantti pakana : kouluikäisten nykyperinne*. Helsinki & Porvoo: WSOY.
- Virtanen, Leea 1978. *Children's lore*. Studia Fennica 22. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Vissel, Anu 1995. Traditsiooniline ja uuenduslik eesti tänapäeva lastemängudes I. – Kõiva, Mare (toim). *Lipitud-lapitud*. Tänapäeva folkloorist. Tartu: Eesti Keele Instituut, Eesti Kirjandusmuuseum, lk 255–301.
- Vissel, Anu 1996. The Traditional and the Recent in Modern Schoolchildren's Game II. Ballgames. – Kõiva, Mare (toim). *Contemporary Folklore: Changing World View and Tradition*. Tartu: Eesti Keele Instituut, Eesti Kirjandusmuuseum, lk 369–394.
- Vissel, Anu 2004. *Lastepärimus muutumas ühiskonnas*. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum.

## Summary

### ***Trihvaa, Uka-uka, and Other Estonian Hiding Games in the 20th Century***

#### **Astrid Tuisk**

Education Coordinator

Research Fellow

Estonian Folklore Archives

Estonian Literary Museum

astrid.tuisk@folklore.ee

**Keywords:** children's game, gameplay, spread of folklore

Even though Estonia underwent significant societal changes in the 20th century, Estonian children played exciting running and hiding games both at the beginning and end of the century. The game repertoire evolved throughout these hundred years, with some running and hiding games being introduced, and others forgotten. My article focuses on the points of contact between Estonian games and those of neighbouring peoples, their distribution in Estonia, and the changes the games underwent, along with the reasons behind these changes.

The article explores various Estonian running and hiding games, such as *peitus* or hide-and-peek, *ukraadina* (cf. Russian *ukradina* 'lost' or 'stolen') also known as *uka-uka* (Block, Forty-Forty, cf. also Russian *tuki-tuki*), the wall tag game *trihvaa / trihvaater* (cf. German *Trivater, Verstecken mit Anschlag*), the hiding game *kopupeit*, involving knocking, the game of casting a stick called *paalka viskamine*, and the game of 12 (10) sticks.

As to my sources, I have extensively used descriptions of games archived and held in the Estonian Folklore Archives at the Estonian Literary Museum. Nationwide competitions for collecting games were conducted in the years 1934–1935 and again in 1992 but recording and transcribing of the games continued throughout the intervening years.

The games discussed here fall between the categories of running and hiding games. For the sake of clarity and based on one of the primary activities of these games, I will refer to them as *hiding games*. In all these games, there is one caller (or occasionally two) and several players ("hidings"), and the tagging is done in a specific manner at a designated spot. The players use either one stick or several, touching the spot with one's hand or knocking, while reciting specific words. Only the game of hide-and-peek does not necessarily involve tagging or running to a specific spot before time runs out, as the caller simply has to find all the hiding players. Typically, the first player found becomes the caller in the next round of the game.

Hiding games are known internationally. Located in Eastern Europe, Estonia has been influenced by the Eastern Slavic, Germanic, and Scandinavian cultural spheres, and close contacts with other nations are reflected also in the spread of the game repertoire. The name for the game *trihvaa* was most likely adopted by Estonian children by mediation of Baltic Germans from the (Low) German language, while other names (*ukraadina, uka-uka, and tuki-tuki*) suggest the Russian origin of the games.

Children's folklore preserves the old, but it is also receptive to the new. Thus, in the 20th century, the tradition of hiding games reveals the preservation of the older tradition but also the changing of the games and the rapid adoption of newer developments. The games have reached us by different routes and at different times, and this is reflected in their names and distribution.

The changes took place fairly rapidly; for example, the little-known *ukraadina* evolved into the highly popular *uka-uka* in the northern part of Estonia in just 25 years. At the same time, a similar game, *trihvaa*, has retained its original name and localisation in South Estonia. Another game with similar rules is called *tuki-tuki*, a name that emerged in the second half of the 20th century. The game has the same name in the Russian language and among Russian-speaking Estonian children. Its sporadic spread in Estonia (e.g., in Pärnu and Viru counties) suggests that the game was introduced in Estonia by the Russian-speaking population. By the end of the 20th century, all the mentioned games had begun to resemble each other.

Several tag games involving knocking with a stick, such as *kopupeit* and *paalka viskamine*, the latter being of religious origin from the Seto region, were no longer part of children's game repertoire by the end of the century. Also, tagging or knocking with a stick disappeared from the games of *ukraadina* and *trihvaa*, possibly due to a trend towards simplification in the games or influenced by the same shift in the respective Russian tradition. After the Second World War, most likely in the 1950s–1960s, the game of 12 (10) sticks appeared in the game tradition. A similar game is also known in Finland, Russia, and elsewhere in Eastern Europe.

The appeal of novelty and the close interaction between children of different ethnic backgrounds are factors contributing to the renewal of these games, yet so is also the diminishing interaction between local generations of children, playing in joint playgroups. As a result, a game (e.g., *trihvaa*) could take on a new name (e.g., *tuki-tuki* in Pärnu), while the gameplay remained the same. At the same time, the adaptation of the names of the games (e.g., the origin of the name *uka-uka*, and its colloquial designations *triff*, *trihvakas*, *ukakas*) indicates that games are not merely adopted but also modified to suit one's language and mindset.

Despite the disruptions of the Second World War (1939–1945) and the ensuing Soviet occupation (1944–1991) on the settlement structure and population composition in Estonia, different periods of the 20th century were rather favourable for the adaptation of games. Games played previously mainly in agrarian settings were adapted to different circumstances in the increasingly urbanised environment and to changes in children's lifestyle. The tradition of children's outdoor games continued in a lively and active lore group. The changes in the game tradition related to technological advancements and the advent of online gaming, however, fall outside the scope of this study.

**Astrid Tuisk** on Eesti Kirjandusmuuseumi haridusjuht ja Eesti Rahvaluule Arhiivi teadur. Tema uurimisvaldkonnad hõlmavad lastemänge, mängimist, aga ka Siberi eestlaste rahvaluulet, asustus- ja kultuurilugu.

*Astrid Tuisk*

**Astrid Tuisk** is Research Fellow at the Estonian Folklore Archives of the Estonian Literary Museum, Estonia, and education coordinator of the same museum. Her main fields of research include children's folklore (especially games and playing), childhood memories and folklore of Estonian communities in Siberia.

astrid.tuisk@folklore.ee