

ÕPITUBA: PÄRIMUSLIKUD LAULUMÄNGUD JA TANTSUD

Mia Ruus & Natali Ponetajev



Tants Kihnus. ERA, Foto 2530 < Kihnu khk. - Mikk, TRÜ (1954)

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 esinemisoskust. Tantsulise liikumise kaudu saavad nad katsetada juhirollis olemist ja harjutada koostööd.

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 isekeskis, 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” (koostaja Janne Suits) ja “Kooli folkloorikogumik” (koostaja Celia Roose), 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.

Kavas:

- Ringmäng “Klopandi”
- Ringmäng “Üks ühte”
- Ringmäng “Siidisulist linnukene”

- Viirumäng “Till-lill-lippu linnasid”
- Esemee edasi andmise mäng “Sõrmusemäng”

- Tants “Terve vald”

Ringmäng “Klopandi”

2. KLOPANDI

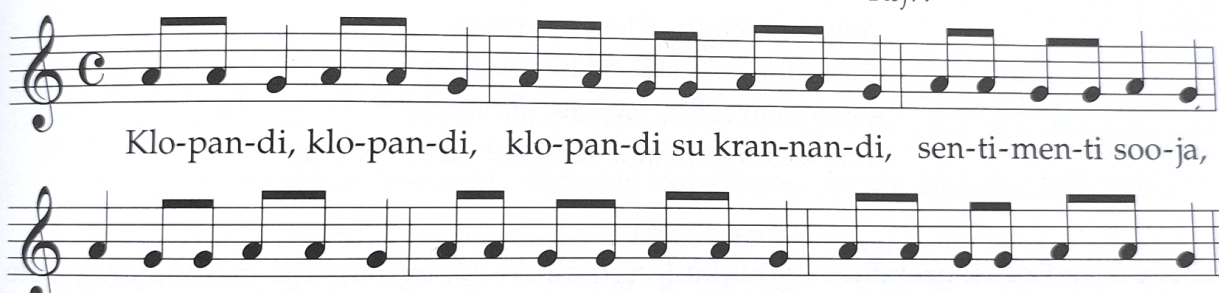
Muhust

Mäng kätkeb endas tegevusi, mis on seotud kanga valmimisega. Neid võib vastavalt soovile ka ise lisada, näiteks *lõigandi*, *triigindi* jne.

Laulusõnade omapära seletati sellega, et vanasti tahtnud inimesed rääkida võõrast keelt, kuna seda aga ei osatud, siis loodi ise sõnu.

Mängijad seisavad ringjoonel. Iga salmi alguses korduvat sõna saadab iseloomulik liigutus, mida tehakse laulu rütmis, ühel kohal seistes. Refraani ajal liigutakse kätest kinni hoides ringjoonel vahetussammudega päripäeva. Väikesed lapsed võivad liigutada kõnnisammudega.

Refr.



Klo-pan-di, klo-pan-di, klo-pan-di su kran-nan-di, sen-ti-men-ti soo-ja,
soo-jää-ru jan-nan-di, ku-te kles-su san-nan-di, san-nan-di su kran-nan-di.

(käteplaks – käed teevad plaksu üles-alla liikumisel)

Klopandi, klopandi, klopandi su krannandi,
sentimenti sooja, soojäaru jännandi,
kute klessu sannandi, sannandi su krannandi.

(rusika sirutamine ringi keskme poole)

Russandi, russandi, russandi su krannandi,
sentimenti sooja, soojäaru jännandi,
kute klessu sannandi, sannandi su krannandi.

(kükitamine)

Kükandi, kükandi, kükandi su krannandi,

sentimenti sooja, soojääru jännandi,
kute klessu sannandi, sannandi su krannandi.

(kummardamine)
Kummardi, kummardi, kummardi su krannandi,
sentimenti sooja, soojääru jännandi,
kute klessu sannandi, sannandi su krannandi.

(nimetissõrme sirutamine ringi keskme poole)
Pistandi, pistandi, pistandi su krannandi,
sentimenti sooja, soojääru jännandi,
kute klessu sannandi, sannandi su krannandi.

(käega suure ringi tegemine)
Aspeldi, aspeldi, aspeldi su krannandi,
sentimenti sooja, soojääru jännandi,
kute klessu sannandi, sannandi su krannandi.

(kätega vurri tegemine)
Keridi, keridi, keridi su krannandi,
sentimenti sooja, soojääru jännandi,
kute klessu sannandi, sannandi su krannandi.

(nõelumisliigutuse imiteerimine)
Õmmeldi, õmmeldi, õmmeldi su krannandi,
sentimenti sooja, soojääru jännandi,
kute klessu sannandi, sannandi su krannandi.

Laulu ideed edasi arendades võib kõikvõimalikke tegevusi välja mõelda ning neile sobiv sõnaline väljendus ja liigutused luua. Refraäni osa jääb muutumatuks.

Näiteks

(silmade pilgutamine)
Pilgundi, pilgundi, pilgundi su
krannandi ...

(kohapeal hüppamine)
Hüpandi, hüpandi, hüpandi su
krannandi ...

(ringutamine)
Ringundi, ringundi, ringundi su
krannandi ...

Ringmäng “Üks ühte”

20. Üks ühte ja kaks ühte

Rannu



/: Üks ühte, kaks ühte, kolm, neli, viis, kuus ühte. :/

/: Jah, jah, jah, tõsi, tõsi, tõsi, et sa oled hästi õppinud! :/

/: Üks kahte, kaks kahte, kolm, neli viis, kuus kahte. :/

/: Jah, jah, jah... :/

/: Üks kolme, kaks kolme, kolm, neli, viis, kuus kolme. :/

/: Jah, jah, jah... :/

/: Üks nelja, kaks nelja, kolm, neli, viis, kuus nelja. :/

/: Jah, jah, jah... :/

/: Üks viie, kaks viie, kolm, neli, viis, kuus viie. :/

/: Jah, jah, jah... :/

/: Üks kuuve, kaks kuuve, kolm, neli, viis, kuus kuuve. :/

/: Jah, jah, jah... :/

/: Üks seitset, kaks seitset, kolm, neli, viis, kuus seitset. :/

/: Jah, jah, jah... :/

/: Üks kaheksat, kaks kaheksat, kolm, neli, viis, kuus kaheksat. :/

/: Jah, jah, jah... :/

/: Üks üheksat, kaks üheksat, kolm, neli, viis, kuus üheksat. :/

/: Jah, jah, jah... :/

/: Üks kümmet, kaks kümmet, kolm, neli, viis, kuus kümmet. :/

/: Jah, jah, jah... :/

Vahetantsuga ringmäng. Salmi ajal liigub ring labajala taktis või jalalt jalale õõtsudes edasi, keskel on üks tantsija. Sõnadega “jah, jah, jah” läheb ta ringjoonelt kellegi ette ning plaksutab kolm korda. Seejärel pöörlevad nad paremas käevangus jooksusamudega päripäeva refrääni lõpuni. Refrääni korrates tehakse jälle kolm käteplaksu ja liigutakse samamoodi vastassuunas. Siis vahetavad mängijad kohad: keskel olnu läheb ringjoonele ning teine ringi sisse. Nii kordub iga salmi ajal. Kui mängijaid on rohkem, võib korraga keskel olla mitu tantsijat.

Ringmäng “Siidisulist linnukene”

17. Siidisulist linnukene

Helme



1. ∴ Siidisulist linnukene, ∴
∴ Vaat, luuli, vaat-vaat luuli,
Siidisulist linnukene. ∴

2. ∴ Lendäs kulla põõsa pääle, ∴
∴ Vaat, luuli, vaat-vaat luuli,
Lendäs kulla põõsa pääle. ∴ *jne*

3. Kuld ei võtnud armastada,
4. Lendäs hõbepõõsa pääle,
5. Hõbe ei võtnud kannatada,
6. Lendas siidipõõsa pääle,
7. Siid teda võttis armastada,
8. Hakkas pesa ehitama.
9. Kandis kokku kõrrekesi,
10. Munes sisse kolmi muna,
11. Haudus välja kolmi poega.
12. Üks oli laiska laanelindu,
13. Teine oli kena kesalindu,
14. Kolmas oli siidisulist lindu.

Algselt on tegemist muistse loomislauluga, mis hiljem on muutunud uuemaks rahvalauluks ja ringmängulauluks. Seda on mängitud peamiselt kahte moodi: esimeses variandis käivad mängijad ringis ja laulavad ning üks, siidisulist linnukene, on ringi keskel. Linnukene teeb nii, nagu laulusalmid ütlevad – lendab kullast põõsa peale (valib ringist kellegi ja läheb tema juurde), aga too lükkab ta eemale. Nii käib ta iga põõsa juures, kuni läheb siidipõõsa juurde ja see ei lükka teda eemale; kutsunud siidipõõsa ringi sisse, hakkab ta pesa ehitama. Kui laul ütleb “munes sisse kolmi muna”, võtab siidisulist linnuke ringjoonelt veel kolm mängijat kolmeks pojaks. Viimase värsi ajal saadab vana siidisulist lind kõik peale siidisulist poja ringist välja; ringi jäänust saab uus siidisulist linnuke. Sedasi saab mäng jälle otsast alata.

Teise, haruldasema variandina on tuntud vahetantsuga mäng. Ringi keskel on siidisulist lind, kes valib iga refrääni ajal ringjoonelt tantsupaarilise ja tantsib reinlendrisammul. Refrääni lõppedes jääb uus mängija keskele ning teine läheb ringjoonele. Nii tehakse pärast igit salmi.

Viirumäng “Till-lill-lippu linnassid”

27. Till-lill-lippu linnassid

Muhu



/: Till-lill-lippu linnassid, linnassid, linnassid, :/

/: Harju kukel kannussid, kannussid, kannussid. :/

/: Kukulind oli kuue sies, kuue sies, kuue sies. :/

/: laulurästas rätikus, rätikus, rätikus. :/

/: Meil pole kukke tarviskid, tarviskid, tarviskid. :/

/: meie kana muneb muidugid, muidugid, muidugid! :/

Mängijad seisavad kahes vastamisi viirus paarikaupa käest kinni hoides, paarid kõrvuti. Üks on üksik. Tema tuleb laulutaktis tantsides ühe vastasviirus oleva paari juurde, võtab emmal-kummal käest või kae alt kinni ja läheb koos temaga (samuti tantsides) vastasviirus seisjate vahele tagasi. Üksi jäänu liigub omakorda vastasviirust uut paari-
list otsima. Nii kordub sama tegevus laulu saatel. Lastega mängides ei ole tähtis vär-
siridade pikkuse ja liikumise kooskõla. Kui mängu põhisammud on selged, võib välja

mõelda mitmesuguseid liikumisviise, kuidas uut paarilist otsima minna: kikivarvul, hüpates, kükis, selg ees, galopis jne. Valitud uus paariline peab sama liigutust järele tegema. Mängule võib põnevust lisada ka laulu tempot kiirendades. Seda mängu on mängitud nii viirus kui ringis.

Eseme edasi andmise mäng “Sõrmusemäng”

31. Sõrmusemäng

Muhu



*Laske sõrmus liikuda, nii kui kätkis kiikuda,
laske sõrmus liikuda, nii kui kätkis kiikuda!
Ole aga oolas otsima, ole kärme katsuma,
ole oolas otsima, ole kärme katsuma!*

Mängijad istuvad ringis maas või toolidel ning ringi sees on **sõrmuse otsija**. Sõrmust libistatakse laulu rütmis käest kätte, kõigepealt pannakse oma pihud kokku ja liigutatakse need siis lahku sõbra pihku. Väiksemate lastega võib vasaku käe sättida “pesaks” ning liigub ainult parem käsi oma peost sõbra pihku.

Hellamaal on mängitud ka nii, et mängijad hoiavad kahe käega kinni ringiks seotud nööri, milles on sõrmus. Mängu algul hoiab keskel olija silmad kinni, niikaua kui laulu sõnad ütlevad “ole aga oolas otsima, ole kärme katsuma”. Siinkohal avab ta silmad ja asub eset otsima. See, kelle käest sõrmus leitakse, läheb keskele uueks otsijaks.

Tants “Terve vald”

Tantsib rahvakunstiansambel “Leigarid” 2006. aastal.

Video DVD-plaadilt „Viron vakka“

<https://www.youtube.com/watch?v=ONJa5cwE7cA>

Kasutatud allikad ja soovitused

Raamatud

Pärimuslikud laulumängud lastele. Koostanud Janne Suits. Viljandi: Eesti Pärimusmuusika Keskus; Tartu: EKM teaduskirjastus 2014.

Pärimuslikud laulumängud lastele II. Koostanud Janne Suits. Viljandi: Eesti Pärimusmuusika Keskus; Tartu: EKM Teaduskirjastus. 2018.

Kooli folkloorikogumik. Koostanud Celia Roose. Tallinn: Avita 2003.

Eesti uuemad laulumängud. Koostanud Ingrid Rüütel. Tallinn: Eesti Raamat 1980.

Veebimaterjal

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

Vares vaga linnukene. Kogumik 100 rahvamängu lastele.
<https://100-rahvamangu-lastele.blogspot.com/2018/02/vares-vaga-linnukene.html>

Õpituba viisid läbi Mia Ruus (mia.ruus@kirmus.ee) ja Natali Ponetajev (natali.ponetajev@kirmus.ee).

Lasteaiaõpetajate eesti keele seminar „Mis kirjas, see karjas“ 16.-17. oktoobril 2025 Tartus, Eesti Kirjandusmuuseumis ja Eesti Rahva Muuseumis.