



Külavainult 21. sajandisse – unustatud ja meeles peetud mängud



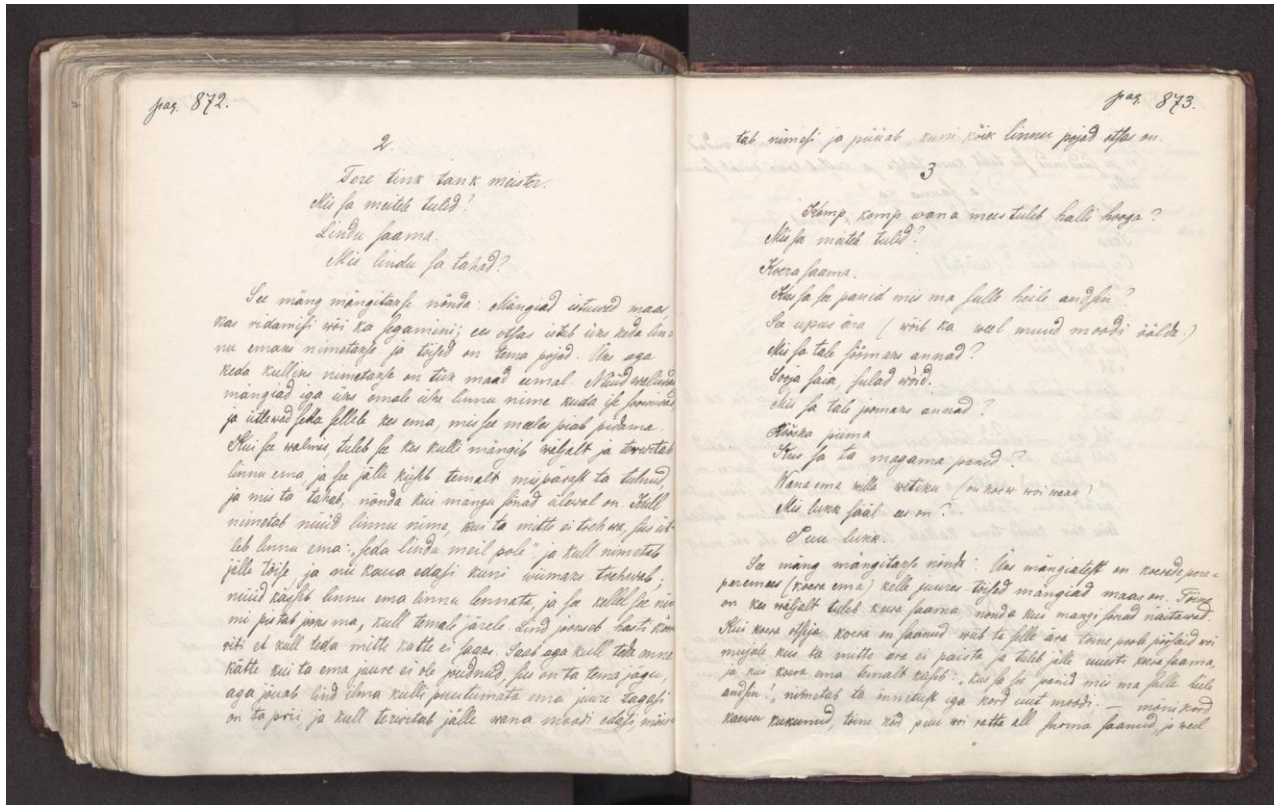
EESTI RAHVALUULE ARHIIV

Astrid Tuisk

Lasteaia- ja põhikooli esimese astme õpetajate eesti keele seminar
„Hariv aed: Õuesõppest keele- ja kõneõppeni“
6. oktoobril 2022 veebikeskkonnas Teams

| | | | | | | | | | Eesti Kirjandusmuuseum

Linnumäng Jakob Hurda rahvaluulekogust



H II 18, 872/3 (2) < Kärla khk. – Tõnis Jank, koolmeister (1890)

Tere tink-tank meister.

Mis sa meitel tulid?

Lindu saama.

Mis lindu sa tahad?

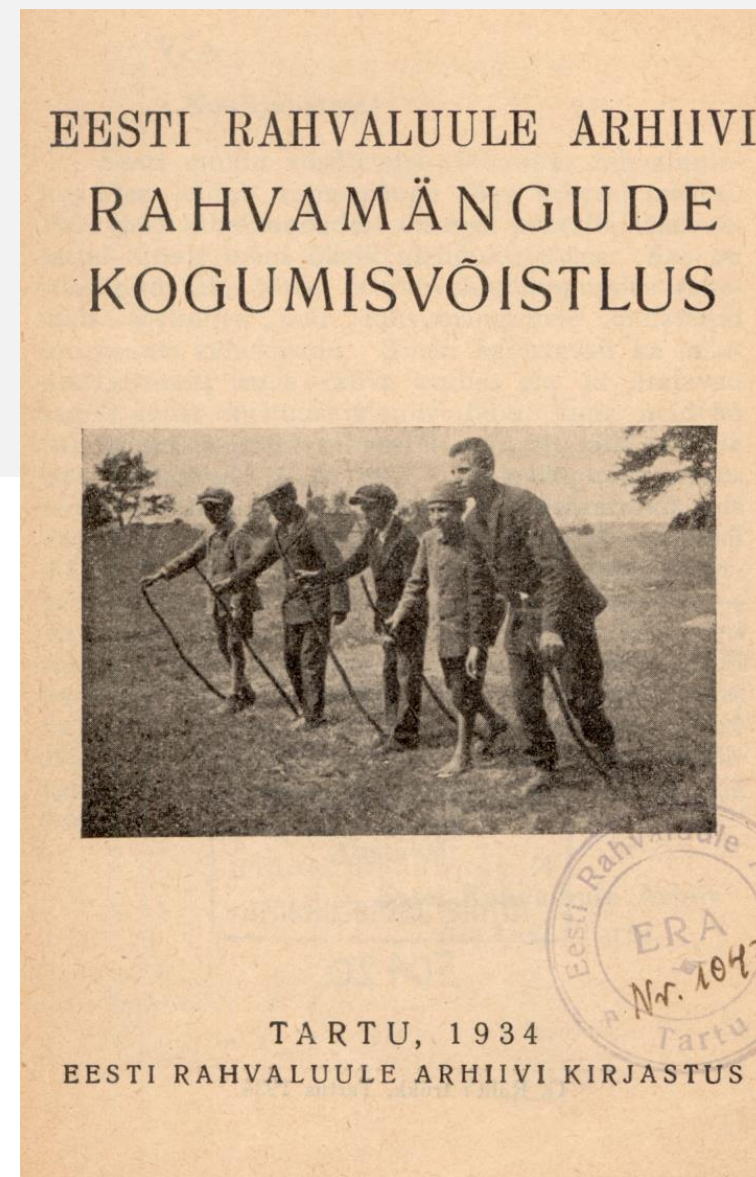
See mäng mängitakse nõnda: mängijad istuvad maas, kas ridamisi või segamini; eesotsas istub üks, keda linnuemaks nimetatakse, ja tõised on tema pojad. Üks aga, keda kulliks nimetatakse, on tükk maad eemal. Nüüd valivad mängijad igaüks omale ühe linnu nime, keda ise soovivad, ja ütlevad seda sellele, kes ema, mis see meeles piab pidama.

Kui see valmis, tuleb see, kes kulli mängib, väljalt ja tervitab linnuema, ja see jälle küsib temalt, mispäraast ta tulnud ja mis ta tahab, nõnda kui mängu sõnad üleval on. Kull nimetab nüüd linnu nime, kui ta mitte ei trehva, siis ütleb linnuema: „Seda lindu meil pole“, ja kull nimetab jälle tõise, ja nii kaua edasi, kuni viimaks trehvab; nüüd käsib linnuema linnu lennata, ja see, kellel see nimi, pistab jooksma, kull temale järele. Lind jookseb hästi kõveriti, et kull teda mitte kätte ei saaks.

Saab aga kull teda enne kätte, kui ta ema juure ei ole jõudnud, siis on ta tema jägu, aga jõuab lind ilma kulli puutumata ema juure tagasi, on ta prii, ja kull tervitab jälle vana moodi edasi, mõistab nimesi ja püüab, kuni kõik linnupojad otsas on.



- Eesti Rahvaluule Arhiivi tööjuhised (1934)
- kullimängu kartoteek



(7170) astrid@folklore.ee - Posti x 1001 lastemängu aastast 1935 x Trihvaater (pukkimine) - Vanad x +


folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/3033

Romeo & Julia "Siis ku...

Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist

Ukauka esileht 1001 lastemängu aastast 1935 Mängud 1940-1990 Kogumisvõistlus 1992 Kogumisvõistlus 2007 Kogumisvõistlus 2013 Lapsepõlvemeenutused Liisusalmid Sirvi kõiki andmebaasikirjeid

TRIHVAATER (PUKKIMINE)



Kogu

1001 lastemängu aastast 1935

Sildid

jooksumäng, joonis, liisusalm, peltus, Tartumaa, trihvaa/uka-uka/ukakas

Viide

"Trihvaater (pukkimine)," *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 8. september 2020, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/3033>.

PRINDI

Pealkiri

Trihvaater (pukkimine)

Tekst

Seda äärmiselt huvitavat mängu mängitakse suvel väljas. Mängijad (5–6, ka rohkem või vähem) seisavad alguses ringis. Üks mängijaist loeb, et näha, kes jääb „pukkiaks“ (otsijaks, lugejaks). Ta loeb näiteks:

„Eetse, teetse vangivissa,
kulldesse,
suhkem, keelik,
linik luus.“

Kelle peale sõna „luus“ tuleb, on lahti, s.t. ta on peltja. Nüüd loetakse niikaua, kes jääb pukkiaks (muidugi viimane, kes lahti ei saa). Pukkimiskohaks valitakse mõni suur kivi või maja sein (viimasel teatud ala ainult). Sinna vastu saab end lahti lüüa ja samuti sinna vastu lööb pukkija teisi kinni. Pukkiaks-jääja hakkab seal lugema näiteks 50-ni. Lugesel on tal selg peltjate poole. Selle aja sees peidavad teised endid ära. Pukkija kohuseks on neid otsida. Kui see 50-ni on ära loetud, hõikab pukkija: „Võib tulla!“ Kui teised ei vasta, hakkab ta neid otsima. Kui aga mõni vastab, et ei või, loeb veel samapalju ja hakkab nüüd teisi otsima. Keda ta näeb, selle nime hõikab ja jookseb

<http://folklore.ee/ukauka/arhiiv/>
folklore.ee – andmebaasid – lastemängude andmebaas „Uka-Uka. Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist



Laste mänguplats < Varbla kihelkond, Paatsalu v., Allika küla. Foto: Richard Viidalepp 1936. aastal.

ERA, Foto 285.



Lapsed mängivad kaupmeest < Peetri kihelkond, Paide v., Nurmsi küla, foto: Richard Viidalepp 1942. aastal.

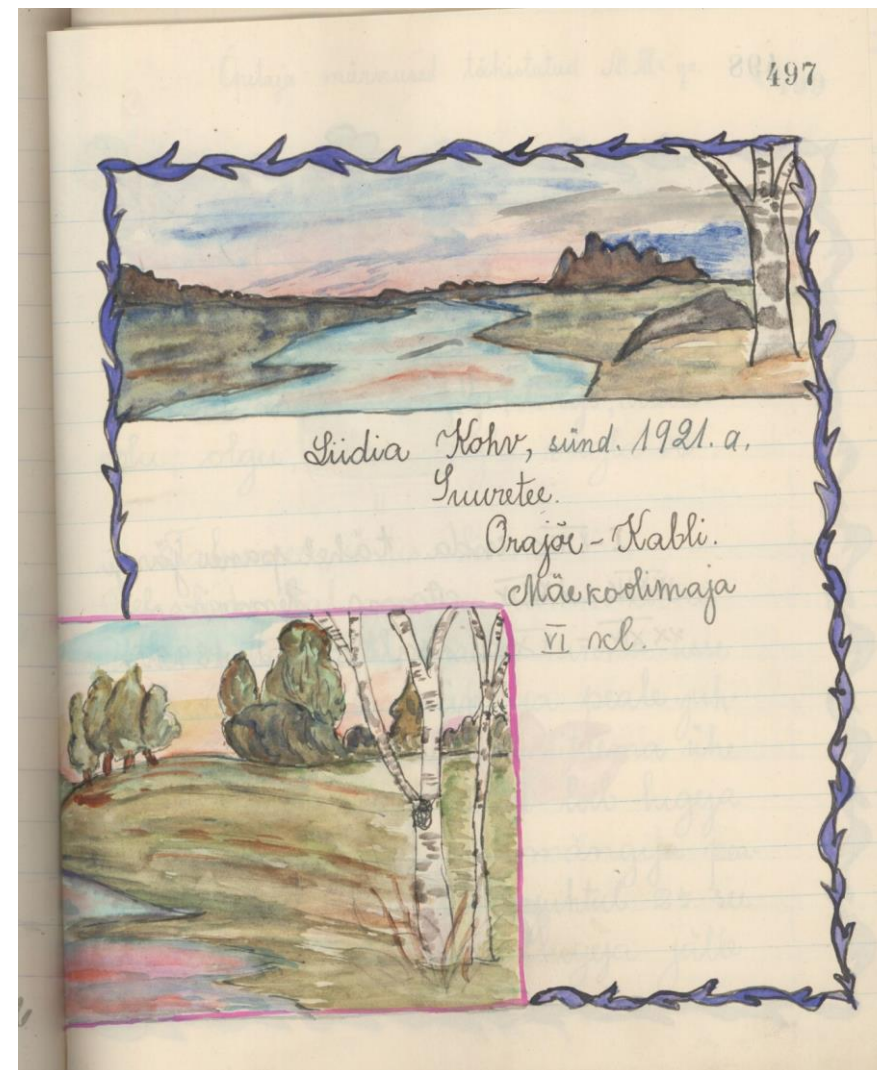
ERA, Foto 1937



- Kuldmuna
- Üks laps istub tooli, teine – seistes esimese selja taga – suleb oma kätega ta silmad. See, kes hoiab silmi, on ühtlasi mängu juhataja ja on pannud teistele mängu osavõtjatele nimed, mis kõik algavad tähega „kuld“: kuldnööp, kuldaken, kuldsibulas jne. Silmadehoidja kutsub kedagi, näiteks „Kuldnööp!“ See läheneb istujalt, kel on käed süles, ja lööb teda kätele või niisama torkab ja läheb tagasi endisele kohale. Nüüd avab mängujuhataja istuja silmad ja küsib: Kes see oli? Küsitav peab ütleva lapse õige nime. Kui ta ei ütle õieti, läheb mäng edasi ja lööjaks kutsutakse keegi teine. Kui küsitav arvab õieti, siis see väljaarvatav tuleb tema asemele.
- ERA II 130, 201/3 (6) < Muhu, Muhu-Hellamaa v, Lalli k, Põllu t – Richard Viidalepp < Marta Kõvamees, 13 a.v, Senni Papist, 17 a. v (Uuetoa t) (1937).

Mängijaist üks istub maha ja ütleb: „Ma tahan laeva ehitada.“ – „Mis sul tarvis?“ Siis ütleb see: „Naela,“ või midagi muud. Küsitakse, mis-nimelist. Nüüd peab ta ütleva ühe mängija nime. Nimetatu tuleb ja istub laevaehitaja jalgade vahele. See võtab teisel ümbert kinni. Nii teevad nad niipika rea, kuipalju mängijaid on. Siis hakatakse laeva kiigutama. Kui ta katki läheb, siis ei ole laev mitte tugev.

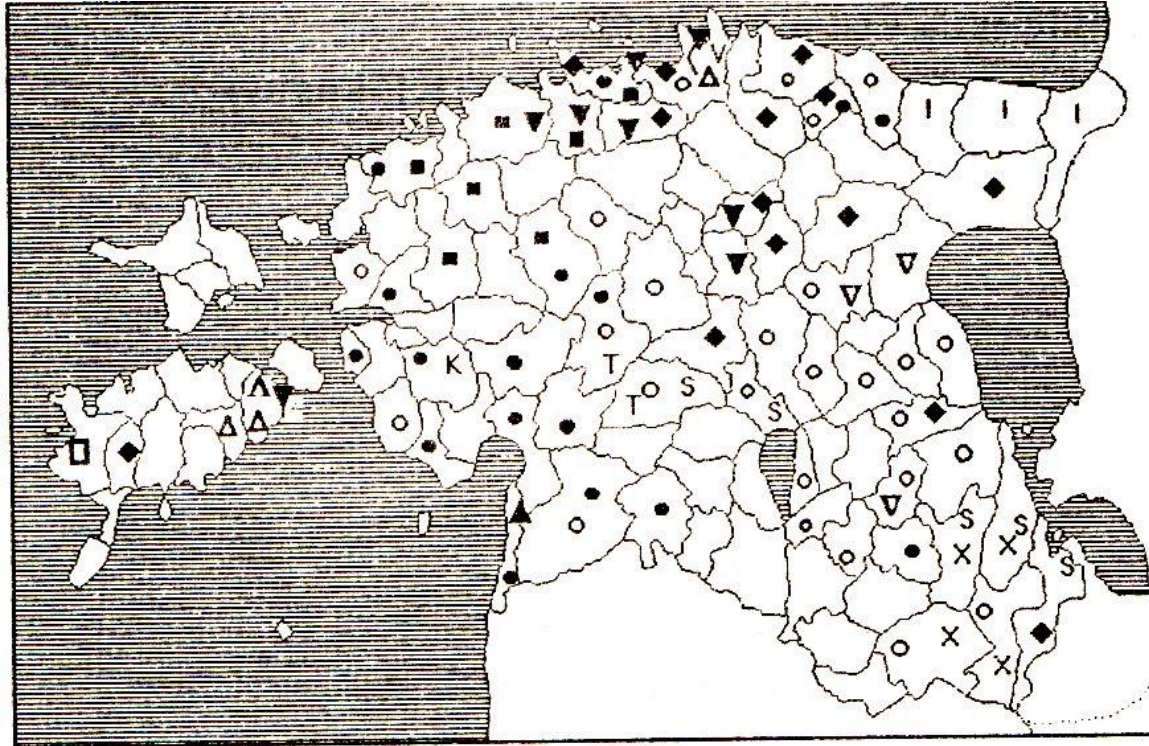
ERA II 95, 506 (13) < Häädemeeste khk., Orajõe v., Kabli k. , Suuretee t. – Liidia Kohv, Kabli algkooli õpilane, s. 1921 (1935)



Mängijatest on üks „ostja“, teine „kaupmees“ ja teised „roosid“. Roosid istuvad kõik üksühe süles. Ostja tuleb kaupmehe juure, teretab ja küsib, kas roosi müüa on. Kaupmees vastab: „On küll.“ Ostja võtab roosi ja läheb. Kuid paneb roosi nime asemele koera nime. Natukese aja pärast tuleb ostja tagasi ja küsib jälle, kas roosi müüa on. Kaupmees küsib: „Kuhu sa selle panid?“ Ostja vastab: „Panin akna pääle ja kass ronis akna pääle ning lükkas mängimisega roosi aknast alla.“ Nii ostab ostja kõik roosid ära. Ja viimaks tuleb kaupmeest sauna kutsuma. Aga kaupmees ei taha minna, ütleb: „Teil kurjad koerad.“ Aga siiski pika painamise pääle läheb. Sai natuke minna, kohe „koerad“ jooksid kallale.

ERA II 106, 92/3 (6) < Kodavere khk., Pala v., Lageda t. – Raiissa Otterklau, Pala algkooli õpilane, s. 1920 (1935)

Levinumad kullimängu nimetused Eesti eri paikades 1930. aastatel



Kaart 1. Kullimängu nimetused ERA mängude kartoteegi põhjal.

▽ - kula, – käpp, ○ - kull, ● - läts, △ - kius, - jäts, ■ - hoop, □ - ki
hu, " - mats, Λ - naps, V - suss, < - pedi, S - kirp, K - käss, l - pitt, X -
perä, T - tiks.

Allikas: Anu Vissel. Traditsiooniline ja uuenduslik
tänapäeva Eesti lastemängudes.

Raamatus: Lipitud-lapitud. Tänapäeva folkloorist,
Tartu, 1995, lk 270.

Kullimängude nimetused Koolipärimuse (1992) kogus

Nimetused, mis esinevad ainult ühes paigas (KP kogus)

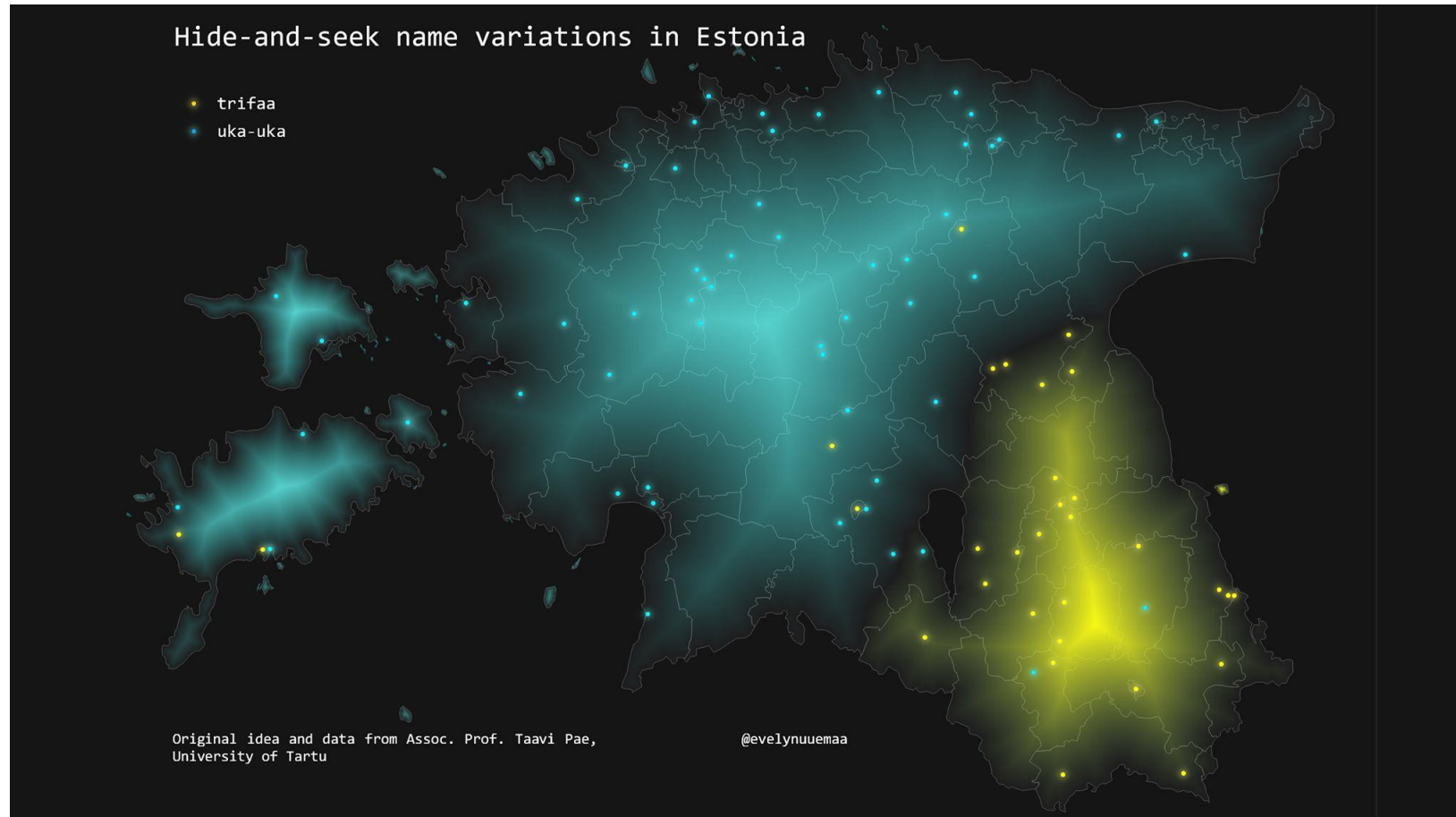
hoop	Märjamaa
kirp	Meremäe
käpp, laapa	Iisaku
pots	Märjamaa
pedi	Loksa
pera	Antsla
pütt, pitt	Iisaku
täts	Kolga-Jaani
kuluk	Tallinna 7. Kk.
kott	Saaremaa
napsak	Saaremaa

II. Enamtuntud nimetused

lets	Loksa, Pärnu, Sauga
läts	Haapsalu, Loksa, Märjamaa, Pärnu, Surju, Vigala, Virtsu
mats	Alavere, Annikvere, Loksa, Märjamaa, Nõo, Tudulinna, Voore
kull	Elva, Haapsalu, Iisaku, Jüri, Kuusalu, Kõrveküla, Loksa, Lähte, Maarja, Märjamaa, Narva, Nõo, Rõngu, Sillaotsa, Tallinn, Tartu, Virtsu, Voore, Vändra

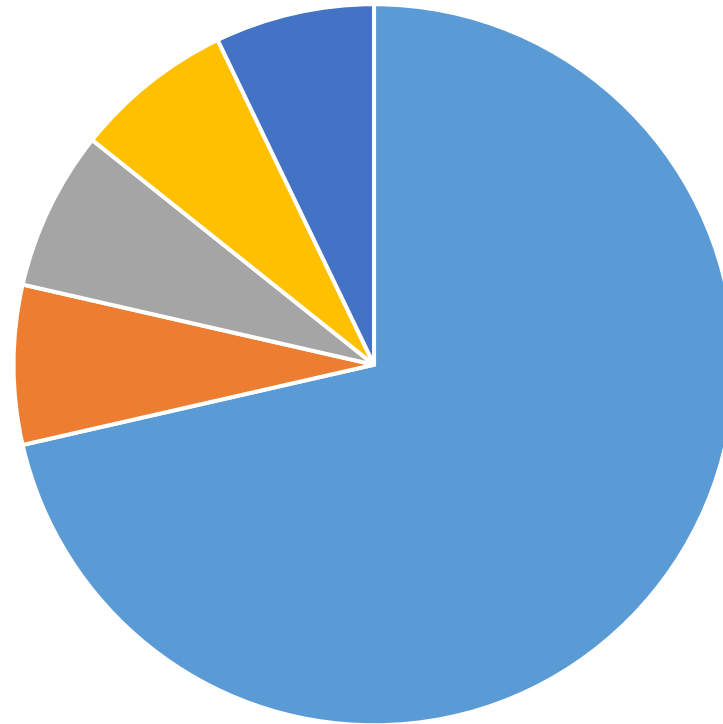
leka (päästekulli nimetus) Iisaku, Loksa, Meremäe, Märjamaa, Tallinna 7. Kk., Valga.

Kaart: Taavi Pae, Evelin Uuemaa, TÜ Geograafia osakond



Trihvaa ehk ukraadina ehk ukauka nimetuste ajaline levik

Mängunimetused 1934.-1935. aasta mängude kogumisvõistlusel



■ Trihvaa (trihvaater, trihvataminõ, terevaa) ■ Ukraadina ■ Kinnilöömine ■ Peitus-kriivelkott ■ Kraazinel

Kekksud

KUMMIKEXS

Mängijaid peab vähemalt kolm olema. Kui on kaks mängijat, siis kasutatakse kolmandaks (hoidjaks) tooli. Kaks mängijat hoiavad kummi järgmiselt:



Kolmas mängija hakkab hüppama. Ta peab tegema kolm harjutust: "sissehüpe", "üle hüpe" ja "käärid". Sissehüpe tähendab hüpet kummi sisse. Ülehüpe tähendab üle hüppamist mõlemast kummist. Käärid tähendavad seda, et mängija paneb ühe jala üle ühe kummi. Siis hüppab teise kummi peale nii, et see jalgade vahele jääb. Kummikeksus eksisteerivad ka nn klassid. Esimene klass on luupekse kontide kohal. (Klassid arvestatakse just hüppaja, mitte hoidjate järel.) Teine klass on põlvede kohal, kolmas on seal, kus hüppaja jalad lõppevad, neljas on vöö kohal, viies on kaenla all ja kuues pea kohal. Tavaliselt viiendat ja kuuendat klassi mängus ei tehta, sest neid on raske ära hüpata. Kumm võib olla väga erinevates asendites.

"Porgand".



"Tavaline asend".



"Peenike". Esimeses klassis hoiavad hoidjad jalgu koos, teises on neil kummi sees üks jalg. Kolmandas, neljandas, viiendas ja kuuendas hoitakse seda kätega.



"Mägi". Kui on esimene klass, siis hoiavad hoidjad kummi ühelt poolt esimeses, teiselt poolt teises klassis; kui on teine klass, siis hoitakse ühelt poolt teises, teiselt poolt kolmandas klassis jne.



"Šokolaad" e "Paks Margareeta". Hoitakse võimalikult laialt. Hüppajal tekib raskusi ülehüppega.



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

folklore.ee – andmebaasid – lastemängude andmebaas „Uka-Uka. Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist

The screenshot shows the website 'folklore.ee' with a header 'Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist'. A navigation bar contains links: Ukauka esileht, 1001 lastemängu aastast 1935, Jõulu- ja uusaastamängud, Öuemängud, Liisusalmid, Lapsepõlvemälestused, Sirvi kõiki andmebaasikirjeid, Sirvi kogude kaupa, Sirvi silte ehk märksõnu. The main content area is titled 'JOOKSUMÄNGUD' and features a grid of game cards. Each card includes a title, a brief description, and a small illustration. The games listed are: Kupi (Keerutamismäng, keerukuju), Kass ja hiir (Kass ja hiir), Kalamäng (Kalavõrk), Kurgede teekond soojale maale (Matkimismäng jooksuga), Pudrukeetmine (Putrukeetmine ümber toki jooksmisega), Must mees (Kinnipüüdmismäng suure rühmaga), Silgumäng (Heeringas, heeringas, üks, kaks, kolm), Nõelategemine (Tagaajamismäng), Linnumäng (Linnumäng), Kull ja lind (Jooksumäng), Mats maast lahti, vargad õunapuus (Tagaajamismäng), Õunad, pirnid, ploomid (Kohavahetamisega jooksumäng), Vanapagan ja linnud (Tagaajamismäng liisusalmiga), Lestapaar (Tagumine paar välja), Pätaka- ehk pastlamäng (Tagumine paar välja), Öö ja päev või must ja valge (Tagaajamismäng suure rühmaga), Vargad ja politsei (Tagaajamismäng), Tagumine paar (Tagumine paar välja), Trihvaa ehk uka-uka (Trihvaa ehk uka-uka), and Trihvaa ehk uka-uka (Trihvaa ehk uka-uka). At the bottom, there are buttons for 'Jooksumängud' and 'Kullimängud →'. The footer contains the text 'Lehe haldamine'.

Täna tähelepanu eest!

[Video – 1959. aastal Eesti Kirjandusmuuseumi rahvaluuleekspeditsioonil filmisid laste mängu Saaremaal Triigi külas Lilia Briedis ja Richard Hansen](#)



Kapsamäng. Varas katsub, kas kapsad on juba valmis. Varangu k. (Koeru khk).
Foto: Mall Proodel, 1965. (ERA, Foto 7339)