

HULKKÜLGNE TEOS

Mall Hiimäe. Virumaa vanad lastemängud. Rakvere–Tartu: Viru Instituut, Eesti Kirjandusmuuseumi Teaduskirjastus, 2012. 143 lk.

Mäng on teadupärast väga rikka sisuga sõna. „Eesti keele seletav sõnaraamat” (III kd, lk 548–549) annab talle seitse tähendusvälja. Sestap on ka mänguraamatuid ilmunud mitmeid-setmeid. Antud teos on oluline selle poolest, et siin esitatakse – minu teada esmakord-

selt – rahvapärilisena talletatud ainest.

Raamat koosneb 23 pealkirjastatud alaosast või peatükist, mis hõlmavad 314 teksti. Teos on rikkalikult illustreeritud (86 fotot või joonist, neist mitmed pikema või lühema tekstiga). Tekstid on valitud üheteistkümnest kogust, kuid väga ebaühtlaselt. Hurda kogust on saadud üks tekst, samuti KKI-st, Tartu Ülikooli eesti kirjanduse ja rahvaluule kateedri rahvaluulekogu on andnud 4

teksti, Eesti Folkloori Arhiiv 5 teksti, Eiseni kogu 11 teksti. Andersoni kogust on võetud 40 teksti – see on väga tubli, tavaliselt Andersoni kogu lihtsalt unustatakse. Riikliku Kirjandusmuuseumi koolipärimuse kogust on saadud 102 teksti ja Eesti Rahvaluule Arhiivist 150 teksti. Virumaalasest folkloristina on koostaja saanud teosesse võtta 34 teksti, mida ta ise on kirja pannud. Kõige rohkem tekste – 42 – on andnud Rakvere (linn ja kihelkond), teisel kohal on Jõhvi – 36, järgnevad Iisaku – 35, Simuna – 29, Viru-Nigula – 28, Narva ja Lüganuse – mõlemad 27, Haljala – 26, Väike-Maarja – 25, Kadrina ja Viru-Jaagupi – mõlemad 17 ning viimasena Vaivara – 4 teksti.

Nagu juba öeldud, on *mäng* mitmetähenduslik. Esimesed alaosad ongi pühendatud nn keelemängule. Esimesena on esitatud sama algustähega sõnadest koosnevaid tekste. Usutavasti mäletavad paljud lapsepõlvest lugemist „Punaste pükstega politsei...” jne. Siit leiame tekste, mille sõnad algavad tähtedega *j*, *k*, *r*, *s* ja *v*. Edasi tulevad näited kiirkõnest. Toredad on laste salakeele näited. Üldtuntud bi-keele kõrval kohtame teisigi. Kas on näiteks mõistetav lause: „Siiver tuuver mee-ver...” Nimepilge on paraku väheütlev ja nn dialoogide puhul on kaheldav, kas need on dialoogid (v.a viimane tekst). Esimesse viide peatükki kuulub 41 teksti.

Keelemängule järgnevad mängu sisesejuhatavad liisuvõtmised ja loositamised. Neid kahte peatükki tutvustavad 54 teksti. Järgnevad „Taibumängud” (41 teksti) – nimetus on väga hea. Ent jääb küsimus, kas kõik esitatud mängud selle alla sobivad? Edasi tuleb „Pandi lunastamine” (21 teksti). Siin on naerma ajavaid ja vaimukaid lahendusi. Kuid kaks esimest teksti (lk 56–57) ei ole ju pandi lunastused. „Sissevedamismängud” (10 teksti) on muidugi arusaadav, aga ringmängudes on sageli sisse- ja väljatõuka-

mist, sestap oluks ehk parem nimetus altvedamismängud või koguni tüssamismängud. „Virumaa peitus on pitt” (10 teksti), „Jõu- ja osavusmängud” (22 teksti) ning „Jooksu- ja tagaajamismängud” (38 teksti) on kõigiti mõistetavad liigid. Muide, „Paemurdmine” (lk 71) ja „Soola kaalumine” (lk 76–77) on ju sama mäng. Miks neid mõlemaid esitada? Vähemalt registris võinuks nad kas kokku viia või vastamisi viidata. Uudne näikse olevat „Plaksutamismängud” (4 teksti) – vähemalt trükisõnas. Senise süsteemiga ei haaku hästi „Sild on katki, sild on katki” (11 teksti) ja „Teen aeda, teritan teivast” (6 teksti), mille taustaks näikse olevat vanad laulumängud. Kas „Pimedamängud” (13 teksti) on õnnestunud nimetus? Vististi oluks pärimuslik „Pimesikk” parem. „Viska ja püüa” (11 teksti) mitte ainult ei sobitu senisesse süsteemi, vaid seostab ka täiesti eriilmelisi mänge (nt „Käbisõda”, lk 112 ja „Pallipoti mäng”, lk 117). „Kivimäng” (6 teksti) nimetusena häirib – võib-olla subjektiivne tõdemus. Kas poleks parem „Mäng kividega”? „Kaks kastimängu” (9 teksti) on muidugi üldarusaadav ja aktsepteeritav. Hoopis erinev eelnenud mängudest on „Krihvli ja tahvliga, pliatsi ja paberiga” (13 teksti). Omaette jäävad „Laadale kirju hobusega” (3 teksti) ja „Veere, veere, munakene” (4 teksti).

Raamat annab teatava ülevaate mängudemaailmast, mis on tegelikult haaramatu. Lepime ka mängude provisoorse rühmitamisega. On ju teada, et kuidas ka rahvamängude korpust liigitada – mängu tegevuse, eesmärgi, motiivide jm alusel –, jääb terviklik süsteem sündimata. Jutu-uurijana alustanud, kalendriuurijana jätkanud Mall Hiiemäe on nüüd süüvinud mängudemaailma ja tuleb tunnistada, et edukalt. Eriti kiiduväärt on teose kaunis kujundus. See on tõesti ilus raamat. Kahju, et seda ilu rikuvad mõned trüki- ja hajameelsusvead. Lk 7 mainitud

A. Kalamees puudub kirjandusloendis, lk 22 ja 24 osutatakse teosele Virtanen 1980, loendis on aga L. Virtanen 1984; lk 119 viidatakse Zapletal 1985, loendis on 1984; lk 123 on osutus Vissel 1995, loendis on 1999. Lk 109 seisab mängu tekstis „Hiir püüab kassi tabada”. Küllap peaks olema vastupidi: kass püüab hiirt. Tegu võib olla ka kirjapani- ja ehk koguja eksitusega, kuid koostajal tulnuks see parandada. Nii pühaks me tekste ei saa ju pidada, et lubada neis mängu loogika vastu käivaid eksimusi.

Nagu juba öeldud, on raamat ilus. Mõeldud on ta ilmselt lastele. Aga kas mänguealised lapsed huvituvad küllaltki pikkadest tekstidest? Küllap pakub see lugemismõnu vanematelegi meenu- tamaks häduse või sellesarnaste tun- netega oma lapsepõlve ja tollal mängi- tud mängu.

ÜLO TEDRE