

TARTU ÜLIKOOLI NARVA KOLLEDŽ
PEDAGOOGIKA JA PSÜHHOLOOGIA LEKTORAAT

Maarika Johannes

**EESTI RAHVAMÄNGUDE KASUTAMINE KOOLIEELSES
LASTEASUTUSES**

Bakalaureusetöö

Juhendaja Tatjana Sile MA

NARVA 2015

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

.....

Töö autori allkiri ja kuupäev

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, MaarikaJohannes,

(sünnikuupäev:12.09.1970)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Eesti rahvamängude kasutamine koolieelses lasteasutuses“, mille juhendaja on Tatjana Sile;
 - 1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
 - 1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Narvas, 10.08.2015

SISUKORD

SISSEJUHATUS	5
1. MÄNG	7
2. MÄNGULIIGID	9
2.1. Loovmäng	9
2.2. Õppemäng	9
2.3. Liikumismäng.....	9
2.4. Lauamäng.....	10
2.5. Rahvamäng.....	10
3. MÄNGU MÕJU LAPSE ARENGULE	11
3.1. Kõne areng	11
3.2. Vaimne areng	12
3.3. Füüsiline areng	12
3.4. Sotsiaalne areng.....	13
4. RAHVAMÄNGU OLULISUS EESTI KEELE JA KULTUURI EDASIKANDJANA	14
5. PRAKTILINE OSA	16
5.1. Ankeetküsitlus lasteaiaõpetajatele	16
5.2. Küsitluste tulemused.....	17
6. RAHVAMÄNGUDE KOGUMIK	23
KOKKUVÕTE	36
RESÜMEE	38
KIRJANDUS	40
LISAD	42
LISA 1. ANKEETKÜSITLUS	43
LISA 2. ANKEETKÜSITLUSTE KOKKUVÕTE	46
LISA 3. RINGMÄNGULAUL „SÕPRA OTSIMAS“ NOODID	54
LISA 4. LAULUMÄNG „TONDIMÄNG“ NOODID	55
LISA 5. RINGMÄNGULAUL „ÕUNAKE“ NOODID	56
LISA 6. RINGMÄNGULAUL „AADAMAL OLI SEITSE POEGA“ NOODID	57
LISA 7. RINGMÄNGULAUL „ME LÄHME RUKIST LÕIKAMA“ NOODID	58

SISSEJUHATUS

Mina valisin antud teema oma bakalaureusetöoks, kuna puutun igapäevaselt kokku laste õppimise ja õpetamisega. Tean ja näen, et läbi mängu on tulemused kõige paremad. Me elame Eestimaal ja leian, et iga inimene peaks väärtustama oma keelt ja kultuuri. Lastele kultuuri ja keele tutvustamine ja õpetamine on kõige mõjuvam läbi rahvamängude, mille käigus lapsed saavad aimu oma esivanemate tegevustest.

Õpetajana olen otsinud erinevaid rahvamängude raamatuid ja kogumikke, mida kahjuks on väga raske leida (eriti just Ida-Virumaal). On olemas üksikeksemplariid raamatukogudes, aga kahjuks lasteaedades vaid mõned üksikud. Oma töös tunnen väga puudust konkreetsest kogumikust, mida saaks kasutada just koolieelses lasteasutuses ning kus oleksid mängud välja toodud aastaegade kaupa.

Antud bakalaureusetöö teemaks on „Eesti rahvamängude kasutamine koolieelses lasteasutuses“.

Käesoleva töö teoreetilises osas antakse ülevaade mängu olemusest, liikidest ja mõjust lapse arengule, sh selgitatakse välja rahvamängu olulisus eesti keele ja kultuuri edasikandjana. Praktilises osas selgitatakse ankeetküsitlusega välja, mil määral kasutavad küsitluses osalenud lasteaiaõpetajad oma töös rahvamänge. Küsitlustulemuste alusel koostatakse rahvamängude kogumik, kus on välja toodud mängud aastaegade kaupa.

Antud töö eesmärgiks on:

1. anda ülevaade mängust, mängu liikidest ja mõjust lapse arengule;
2. selgitada välja mil määral õpetajad kasutavad lasteaias rahvamänge;
3. kogumiku koostamine aastaegade kaupa.

Lõputöö hüpoteesiks on: 1) rahvamängude vähenemine kasutamine koolieelses lasteasutuses; 2) rahvamängude kasutamine arendab last mitmekülgset.

Bakalaureusetöö koosneb kuuest peatükist. Esimesed kolm peatükki keskenduvad mängu olemusele, liikidele ja mõjule. Neljas peatükk keskendub rahvamängu olulisusele eesti keele ja kultuuri edasikandjana. Viies peatükk keskendub praktilisele tööle, mille käigus viiakse läbi ankeetküsitlus lasteaiaõpetajate seas, selle analüüs.

Kuues peatükk keskendub rahvamängude kogumikule. Kokkuvõttes antakse ülevaade tehtud tööst.

Käesolev töö on mõeldud kõigile rahvamänguhuvilistele, eelkõige lasteaiaõpetajatele.

1. MÄNG

Mängu mõiste on väga lai ja tema sisu on väga erinev. Mänguline tegevus on lapse jaoks väga oluline just eelkoolieas. (Saar 1997: 44-45)

Koolieelses lasteasutuses toimub õppimine läbi mängu. Õpetaja kavandab oma töö ja tegevuse vastavalt laste vanusele, võimetele ja arengule, kasutades erinevaid mänguliike.

Erinevad mängud pakuvad suurepäraseid võimalusi laste arendamiseks ja sõbralikumaks muutmiseks (Saar 1997: 51).

Mäng on lapse elu põhisisu ning kõige tähtsam ja lapsele kõige loomulikum viis end väljendada. Oskus mängida on lapsepõlve tähtsaim ja olulisim arengunäitaja. Mängimine on tegevus, mille kaudu laps tükkaaval maailma mõistma õpib. (Mänd 2003: 20)

Mäng näib meile kõigile hästi tuttav ja sellega seostub palju eredaid lapsepõlvemälestusi. Mängus saavad lapsed uusi oskusi, vilumusi ja teadmisi. Mäng on tõsine asi lapse enda jaoks. Mäng ongi elu ise, lapselik siirus, naiivsus, selles on mõnikord kõrvuti ulakus ja üllatav tõsidus. Lapse jaoks ei ole mäng alati üksnes meeldiv ajaviide, sageli on see töö, eneseületamine. (Spivakovskaja 1986: 3)

Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava § 12 lg 1 kohaselt on mäng eelkoolieas lapse põhitegevus. Mängu käigus omandab ja kinnistab laps uut teavet, uusi oskusi, peegeldab tundeid ja soove, õpib suhtlema, omandab kogemusi ja käitumisreegleid. Mänguoskus on kõigi üldoskuste ning õppe- ja kasvatustegevuse eri valdkondade oskuste ja teadmiste arengu alus.

Kivi sõnul on mängimisprotsess lapse õppimise, kui eesmärgipärase ja sihikindla tegevuse jaoks vajalike alusoskuste omandamine ja harjutamine (Kivi jt 2005: 157).

Last ei saa mängima sundida ega teda mängimast keelata. Mäng on sisemiselt motiveeritud tegevus. (Kivi jt 2005: 156)

Mänguga täidetud lapsepõlv on aluseks sügavale ja laiale, kogu elu kestvale õppimisoskuste kujunemisele (Bruce 2003: 12-14).

Rikas, vaba ja voolav mäng aitab lapsel elus raskusi ületada ja trotsida kibedust ning võtta vastu väljakutseid. Iga õpetaja võiks meeles pidada, et mäng on:

- üllatus- ootamatus, kadumine – ilmumine, peitmine – otsimine – leidmine;
- mõistatamine – äraarvamine – äratundmine;
- matkimine ja jäljendamine;
- rollid ja rollisuhted;
- laulu, tantsu ja muusika kasutamine;
- erinevate mängude seostamine. (Kivi jt 2005: 170-171)

Mäng on väikese inimese töö, see on lapsepõlve alus. Laps õpib läbi mängu ja kõike, mida ta näeb, seda kujutab ta mängides. Mänge on erinevaid ning need arendavad last mitmekülselt. Kõike, mida me tahame, et laps omandaks, saame me õpetada läbi mängu. Väga suur roll lapse mänguoskuste kujunemisel on kõrvalolevatel täiskasvanutel, kelle ülesanne on last suunata ja õpetada mängima. Mäng on nauditav tegevus kõikidele osapooltele ja igas vanuses. Mängu juures on väga oluline eduelamus ja tunnustamine. Märkame lapsi, suuname neid ja jälgime, mis paneb just tema silmad särama. Kui me „selle“ üles leiame, siis suudame ka kõige olulisemate asjade juures leida õige lähenemise.

2. MÄNGULIIGID

Traditsiooniliselt liigitatakse mängu kahte rühma:

* reeglitega ehk valmismängud;

*reegliteta ehk loovmängud ehk vabad mängud.

Reegliteta mängudel puuduvad kindlad reeglid, need tekkivad mängu käigus ja vajadusel saab mängu ajal reegleid muuta. Nende alla kuuluvad rolli-, ehitus- ja lavastusmängud.

Reeglitega mängudel on kindlad reeglid, mida peab mängides jälgima ja täitma. Reeglimängude hulka kuuluvad erinevad liikumismängud, lauamängud, õppemängud, sh rahvamängud. (Kivi jt 2005: 163)

2.1. Loovmäng

Ühendades loovuse ja mängu saame kokku loovmängu. Loovmängus on alati uued olukorrad, kunagi ei tea ette, kuidas või millega mäng võib lõppeda. Loovmängus ei ole õiget ega valet, vaid on iga mängija otsus, panus ja oskus. (Sööt 2011)

Vabaaja ja loovmängude algatajad on enamasti lapsed (Saar 1997: 51).

2.2. Õppemäng

Õppemängudel on kindlad eesmärgid, mida laps peab mängides saavutama. Õppemängude kaudu saavad lapsed uusi teadmisi ja oskusi ning saadud teadmisi kinnistada. Õppemängu kasutatakse nii laste õpetamisel kui ka vabal ajal. (Saar 1997: 163-164)

Läbi mängu saab õppematerjali tutvustada, korrata, kinnistada ja süstematiseerida. Selliste mängude algatajateks on enamasti täiskasvanud. (Saar 1997: 51)

2.3. Liikumismäng

Et laps saaks liikuda, on vaja luua soodsad tingimused. Liikumismänge saab kasutada nii rühmas, kui ka õues. Liikumismängude abil saab arendada lastel liikuvust, kiirust, osavust, tasakaalu ja kasvatada usku endasse. Mida rohkem lapsed õues jooksevad, hüppavad, kükitavad, seda paremini areneb nende tasakaal ja koordineerimine. (Kivi jt 2005: 181)

2.4. Lauamäng

Lauamängude erinevus teistest mängudest seisneb selles, et lapsed mängivad esemete kujutistega – piltidega. Siia kuuluvad paarispidid, lotod, mosaiigid, pusled, kabe ja male. Lauamänge mängides kinnistavad lapsed teadmisi esemetest, nende funktsioonidest, õpivad üldistama ja klassifitseerima, õpivad tulemusi ette nägema. (Kivi jt 2005: 167)

2.5. Rahvamäng

Rahvamängud on mõnus ajaviide nii lastele kui täiskasvanutele (Kalamees 2007: 5). Nende kaudu on lapsel võimalus tutvuda esivanemate elu ja kommetega.

Eesti Rahvaluule arhiivi kartoteegi järgi liigitatakse neid alljärgnevalt: imitatsioonimängud, narritamismängud, talvised mängud, jooksumängud, kivimängud, viske- ja löögimängud, pallimängud, keksumängud, peitemängud, pimedamängud, kirjutamismängud, seltskonnamängud, pandilunastamised, kaardimängud, pühademängud, jõu- ja osavusmängud (Hiimäe 2012: 14-15).

Mänge on erinevaid ja nende liigitusi on erinevaid. Põhiliselt jagunevad mängud: reeglitega ja reegliteta mängud. Reeglitega mängud on: õppemängud, lauamängud, liikumismängud. Reegliteta on loovmängud, mille algatajateks on enamasti lapsed, kes ise loovad ka süžee.

Rahvamängud on pärandatud meie esivanemate poolt ja nende seast leiame nii loovmänge, õppemänge, lauamänge kui ka teisi mänguliike. Seega võib rahvamänge liigitada mõlema rühma alla, kuna neid antakse põlvest põlve edasi. Kindlaid reegleid ja mängukäiku jälgime me nende mängude puhul, mis on meile pärandatud meie esivanemate poolt. Samas loome me uusi mänge, mille raames me ei pea veel reegleid jälgima, vaid peame need ise paika panema.

3. MÄNGU MÕJU LAPSE ARENGULE

Mängides arenevad lapsel erinevad arenguaspektid, ilmnevad kõik lapse arengule iseloomulikud jooned. Mäng arendab lapse füüsilisi ja psüühilisi omadusi. Erinevad mängud annavad lapsele võimaluse kogeda oma võimeid, teadmisi ja oskusi. Mängides õpib laps suhtlema eakaaslastega, omandab sotsiaalseid kogemusi ja käitumisreegleid. Mängimisel on mitmekülgne mõju lapse füüsilisele ning psüühilisele arengule. (Mänd 2003: 20)

Läbi mängu omandab laps erinevad suhtlemise reeglid ning saavutab täisväärtusliku moraalse ja tahtelise arengu. Mäng on lapsele kogu maailm, mängu tekkeks on vaja lapsel kokkupuudet inimlike asjadega. (Spivakovskaja 1986: 3-9)

Mängides kujuneb lapsel tunnetuslik aktiivsus ja enesekontroll, samuti areneb mälu ja tähelepanu. Lapse kooliks ettevalmistamisel ei tohi last sundida, vaid äratada lapses huvi õppimise vastu, kasutades selleks erinevaid mängu. Tegevused peaksid olema lühikesed ja vaheldusrikkad, et lapsed ei väsiks. Laste motiveerimiseks peab lapsi rohkem kiitma, et kasvatada usku enesesse. Läbi mängu muutub raske ja väsitav töö lapsele nauditavaks. (Spivakovskaja 1986: 96-98)

3.1. Kõne areng

Lapse kõne areng algab esimesel eluaastal (Kivi jt 2005: 45). Mängides areneb lapse sõnavara ja laps hakkab paremini mõistma teiste kõnet (Mänd 2003: 20).

Et laps õpiks kõnelema on väga tähtis roll last ümbritsevatel inimestel. Lastega tuleb rääkida selgelt ja lühikeste lausetega. (Kivi jt 2005: 46)

Lapse arenguga muutub lapse mäng fantaasiarikkamaks ja laps hakkab kasutama rohkem uusi sõnu (Saar 1997: 59).

Keel ja mäng on omavahel seotud. Ühelt poolt kõne areneb ja aktiveerub mängus. Teiselt poolt areneb mäng ise kõne mõjul. Loovuse arengu seisukohalt on mäng erakordse tähtsusega. (Kivi jt 2005: 156)

3.2. Vaimne areng

Laps õpib tegutsema ümbritsevast saadud kujutlusi kasutades. Mängides saab laps kasutada kõiki oma meeli, areneb tähelepanu, mälu, mõtlemine. Mängides õpib laps kõike kõige paremini. (Mänd 2003: 20)

Mängus võivad lapsed realiseerida omaalgatust, iseseisvust ja aktiivsust. Mängudes ei õpi lapsed elama, vaid juba elavad oma tõelist elu. Mängus tunnevad lapsed tõelist rõõmu, rahulolu ja naudingut, sest nad elavad tõeliselt läbi mänguga kaasnevaid tundeid. Tavaliselt pakub mäng meeldivaid elamusi, kuid võib esineda ka ebameeldivaid kogemusi (nt vägivalda, kaotusehirmu). Ometi tahavad kõik lapsed mängida. (Kivi jt 2005: 156-157)

3.3. Füüsiline areng

Vastavalt koolieelse lasteasutuse riiklikule õppekavale, on õppe- ja kasvatustegevuse eesmärgiks, et laps:

- 1) tahab liikuda ja tunneb liikumisest rõõmu;
- 2) suudab pingutada sihipärase tegevuse nimel;
- 3) tegutseb aktiivselt üksi ja rühmas;
- 4) mõistab kehalise aktiivsuse olulisust inimese tervisele;
- 5) järgib esmaseid hügieeni- ja ohutusnõudeid.

Laps peab saama palju ringi liikuda ja mängida. Lapse liikumise ja erinevate ülesannete ning mängudega areneb lapse mootorika. (Gurian, Ballew 2004: 165-166)

Liikumine on sisuliselt kontroll oma keha üle. Siia alla kuulub tasakaal, väledus, graatsilisus ning õige tunnetus sellest, kuidas keha teatud situatsioonis käituma peaks. Erinevate mängude abil saame toetada lapse füüsilist arengut. (Sher 2007: 111)

Lapse rühi regulaarne jälgimine ning arengu suunamine ja toetamine kehaliste harjutustega on eriti oluline eelkoolieas, sest rühi kujunemine langeb põhiliselt koolieelsesse perioodi. Liikumisvajadus on lastele omane. Väga oluline on lapse mootorika õigeaegne areng, sest see tagab lüüsisamba normaalse arengu ja mõjutab ka lapse vaimset arengut. Et kindlustada kasvu-ja arengutingimusi lapse vanusele vastavalt, on vaja tunda arengu seaduspärasusi ja vanuselisi iseärasusi. Motoorne areng on

protsess, mis algab enne sündi ja jätkub läbi elu. Oluline on teada, et kõik lapsed ei arene ühesuguse kiirusega. (Varava, Hermlin 4-5)

3.4. Sotsiaalne areng

Üheskoos mängides õpivad lapsed arvestama kaaslase soove ja huve, jätma tagaplaanile oma huvid, püstitama ühiseid eesmärke ning koos tegutsema (Kivi jt 2005: 157).

Selleks, et laps suudaks teistega suhelda, end teiste seltsis mugavalt tunda ja teistest aru saada, on vaja arendada lapse suhtlusoskust. Selleks et paremini suhtlusoskust arendada on vaja lapsega mängida erinevaid mängu. (Sher 2007: 159)

Lapsed veedavad suurema osa ajast eakaaslastega mängides. Mäng on lapse jaoks väga tähtis, kuna läbi mängu saab laps erinevaid asju proovida. (Strongman 2009: 271)

Mängumaailm kaaslastega suheldes nõuab vastutustunde tärgamist. Vastastikusel kokkuleppel tuleb omaks võtta erinevaid rolle. Areneb rollitunnetus, mis on esmatähtis, et reeglitest kinni pidada. (Kulderknup 1998: 11)

Laste mängude jälgimine võib anda head infot nende huvide ja vaba-aja veetmise eelistuste kohta. Lihtsam on märgata ka individuaalseid hoiakuid ja enesekindluse astet. Veelgi enam – mängimise ajal on suurepärane võimalus suhelda mänguliselt ning õpetada tegevusega seotud sõnavara. (Haav, Seppel 2010: 47)

Mäng mõjutab lapse arengut mitmekülgsest. Laps oskab rohkem tähelepanu pöörata ennast ümbritsevale, areneb mälu, meeled, tähelepanu, mõtlemine ja fantaasia. Mängu kaudu areneb lapse kõne, ta õpib end väljendama ja teisi mõistma, seda nii emakeeles kui ka teises keeles. Mäng on oluline, kuna selle kaudu saame me erinevaid situatsioone ja teadmisi omandada. Lapsel ei pea olema teadmisi ja kõnet kohe, need on kujundatavad ja õpetatavad, eriti hea tulemuse saavutamise läbi mängu. Kõigile meeldib liikuda ja eriti lastele, see omakorda aitab kaasa füüsilisele arengule. Väga suur roll on mängul elus hakkama saamise juures. Laps areneb sotsiaalselt, julgeb ja oskab suhelda ning teha valikuid, teab käitumisnorme ja oskab neid jälgida. Mäng, see on lapse maailm.

4. RAHVAMÄNGU OLULISUS EESTI KEELE JA KULTUURI EDASIKANDJANA

Rahvamängud aitavad meil paremini mõista eesti rahvakultuuri arengukäiku. Usundis valitses loodushaldjate ja esivanemate kultus. (Viires 1998: 47)

Kultuuriajaloolaste arvates on kultuur tekkinud mängu põhjal ja arvatakse, et mäng on vanem kui kultuur (Saar 1997: 35).

Väikesed lapsed on samavõrd looduslikud kui kultuurilised olendid ja loodus on suurepärane liitlane nende õpetamisel. Paljud lapsed, eriti poisid, vajavad õppimiseks liikumisvõimalust. (Gurian, Ballew 2004: 167)

Inimene on sotsiaalne olend. Tema käitumine on otseses seoses teda ümbritsevate teiste inimeste käitumisega. Laiemalt võib öelda, et inimese käitumist mõjutab oluliselt kultuur, millest ta on pärit. Uude kultuuri sattudes on vajalik omandada uus kultuuriteadlikkus, et keskkonnas paremini kohaneda ja hakkama saada. Inimese käitumist mõjutavad nii omaksvõetud hoiakud ja väärtused, kui ka ühiskonna poolt peale surutud normid ja tavad. (Reala jt 2002: 222)

Keele õppimisel ja kasutamisel on vaja keelekümblusõpilasi pidevalt julgustada ja toetada (Mehisto 2009: 145). Lapsed õpivad kergemini mängides. Tavaliselt on kõikides mängudes ja mängureeglites mingi üllatus-, võistlus- või koostööelement. Mängud on keeleõppe seisukohalt vahendiks, mille abil lapsed omandavad uut sõnavara, harjutavad ja laiendavad sihtkeele kasutust, arendades ühtlasi meeldival ja loomulikul viisil probleemide lahendamise oskust, üksteisega läbisaamist ja koostööd. (Ibid. : 149)

Rahvakalendri tähtpäeva käsitlemine võib jaotuda pikemale ajale, nt nädalale. Teema kajastub hommikuringides, mängudes ning erinevates õppetegevustes. Tutvustatakse tähtpäevaga seonduvaid kombeid ja uskumusi, vanasõnu ja mõistatusi ning mängitakse rahvamänge. Nt võib nigulapäeva tutvustades esmaspäeval rääkida nigulapäeva tähistamisest Eestis ja mujal maailmas, teisipäeval pajatada nigulapäeva legende, kolmapäeval tutvuda selle tähtpäevaga seotud vanasõnadega, neljapäeval mõistatada mõistatusi ning reedel teha õpitust kokkuvõtte. Kogu nädala jooksul võiksid lapsed mängida nigulapäeva rahvamänge, laulda rahvalaule ning meisterdada ja joonistada legendide, vanasõnade ning mõistatuste ainetel. (Tuul jt. 2011: 16)

Täiskasvanuna peame me oluliseks oma päritolu ja kultuuri. Hindame ja tunnustame seda, mille meie esivanemad on meile pärandanud. Me elame Eestimaal, kus on palju erinevaid rahvuseid ning on oluline, et me saaksime eesti kultuuri ja kombed edasi pärandada järeltulevatele põlvedele.

Lasteaedades toimub õppetöö rahvakalendri järgi. Tööplaani koostatakse vastavalt traditsioonilistele tähtpäevadele, nt: enne mardipäeva räägitakse mardipäevast ja selle kommetest. Paljudes Ida-Virumaa lasteaedades järgitakse nii eesti kui vene rahvatraditsioone, kuna siin elab palju vene rahvusest inimesi. Seega tähistatakse teatud tähtpäevi 2 korda, nt. vastlad eesti kommete kohaselt ja seejärel vene kommete kohaselt. Oluline on, et lapsed tunneksid oma kultuuri (vene) ja kindlasti ka eesti kultuuri. Usun, et see teeb laste elu põnevamaks ja rikastab nende maailmavaadet.

Kultuuri ja rahvakommete juures on olulisel kohal rahvamängud. Need on meile edasi antud meie esivanemate poolt, tänu nendele on meil lihtsam mõista ja kujutada, millised kombed ja mängud olid vanasti. Need mängud aitavad kinnistada laste teadmisi rahvatraditsioonidest ja neid sel viisil edasi kanda.

Oluline on, et lapsel tekiks huvi rahvamängude vastu, sest need omakorda aitavad kaasa keele ja kultuuri õppimisele.

5. PRAKTILINE OSA

Lõputöö eesmärgiks oli välja selgitada, mil määral kasutatakse Eesti rahvamänge koolieelses lasteasutuses. Uurimuse läbiviimiseks kasutati empiirilist uurimismeetodit, koostati ankeetküsitlus (Lisa 1), mis jagati lasteaedade õpetajatele. Valimisse valiti lasteaiad, mis tegutsevad Narvas, Sillamäel ja Vaivaras. Valiku aluseks oli, et see piirkond on põhiliselt vene keelne ja viljeletakse palju vene kultuuri. Töö põhiülesanne oli välja selgitada, mil määral kasutatakse Eesti rahvamänge igapäevatoos. Seejärel analüüsiti tulemusi ja tehti kokkuvõtteid (Lisa 2). Küsitlustulemuste alusel koostatakse rahvamängude kogumik, kus on välja toodud mängud aastaegade kaupa.

5.1. Ankeetküsitlus lasteaiatõpetajatele

Ankeetküsitlus koostati ja edastati elektroonselt kasutades *drive.google.com* programmi.

Ankeet hõlmas küsimusi alljärgnevatest valdkondadest:

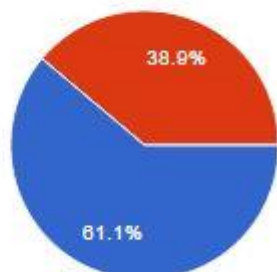
- lasteasutuse suurus, rühma õppekeel ja õppeviis;
- õpetaja rahvus ja vanus;
- laste vanus;
- mänguliikide ja rahvamängude kasutus aastaegade kaupa;
- rahvamängu mõju lapse arengule;
- vajadus rahvamängu kogumiku järele.

Ankeedi täitmise link edastati 50 õpetaja elektronposti aadressile ja vastuseid laekus 37.

5.2. Küsitluste tulemused

Järgnevalt tuuakse välja ankeetküsitluste tulemused. Esimene joonis annab ülevaate, kas vastanud õpetajad töötavad suures või väikeses lasteaias (vt. joonis 1).

Kas töötate suures või väikeses lasteaias?



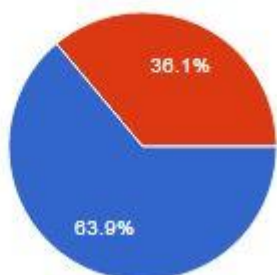
suures	22	61.1%
väikeses	14	38.9%

Joonis 1. Töökohtade suurus arvu ja protsentidena (autori koostatud).

Vastanutest 22 õpetajat töötab suures ja 14 õpetajat väikeses majas. Seega on kaasatud küsitlusse erinevate suurustega lasteaedade õpetajad, nt. väikesest Vaivara vallast, Narva ja Sillamäe linnast.

Teine joonis annab ülevaate, mis rahvusest vastanud õpetajad on. Tulemustest selgub, et vastanute seas oli 23 eestlast, 13 venelast (vt. joonis 2).

Mis rahvusest Te olete?



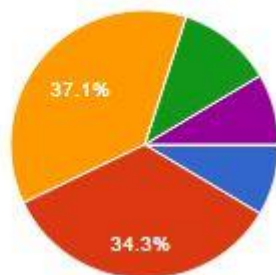
eestlane	23	63.9%
venelane	13	36.1%
Muu	0	0%

Joonis 2. Õpetajate rahvus, arvu ja protsendina (autori koostatud).

Selle joonise kaudu näeme, et kaasatud on nii eesti kui vene rahvusest õpetajad. Valimi aluseks ei olnud rahvus, vaid töötamine õpetaja ametikohal koolieelses lasteasutuses.

Kolmas joonis annab ülevaate vastanud õpetajate vanusest (vt. joonis 3). Vanuses 19-25 aastat (3), 26-36 aastat (12), 37-48 aastat (13), 49-60 aastat (4) ja üle 60 aasta (3). (Joonis 3)

Kui vana Te olete?



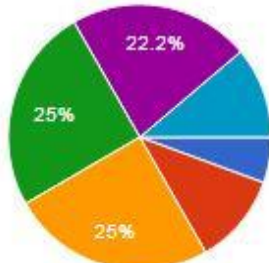
19-25	3	8.6%
26-36	12	34.3%
37-48	13	37.1%
49-60	4	11.4%
üle 60	3	8.6%
Muu	0	0%

Joonis 3. Õpetajate vanus arvu ja protsendina (autori koostatud).

Valimi aluseks ei olnud vanus, aga positiivne näitaja on, et vastanuid on igast vanuserühmast.

Neljas joonis annab ülevaate, mis vanuses lastega vastanud õpetajad igapäevaselt töötavad. Sõimes (1-3 aastaste lastega) tegeleb kaks õpetajat, 3-4 aastaste lastega neli õpetajat, 4-5 aastaste lastega üheksa õpetajat, 5-6 aastaste lastega üheksa õpetajat, 6-7 aastaste lastega kaheksa õpetajat ja liitrühmas õpetab neli õpetajat (vt. joonis 4).

Mis vanuses lastega Te töötate?



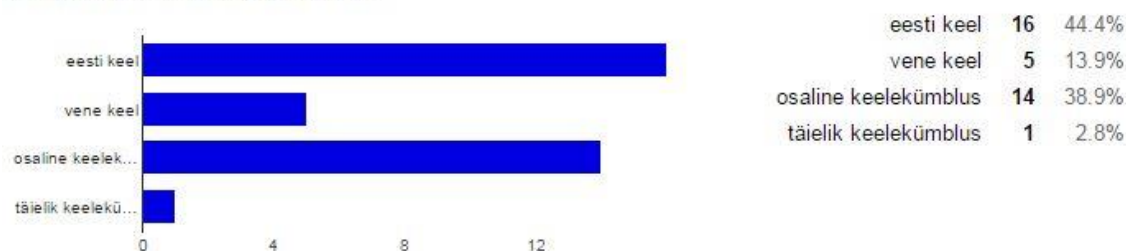
sõim, 1-3a.	2	5.6%
3-4	4	11.1%
4-5	9	25%
5-6	9	25%
6-7	8	22.2%
liitrühm	4	11.1%

Joonis 4. Laste vanus rühmas, arvu ja protsendina (autori koostatud).

Vastustest selgub, et esindatud on erivanuste ja –liikide rühmade õpetajad, mis annab informatsiooni rahvamängude kasutamise kohta igas vanuserühmas.

Viies joonis annab ülevaate rühma õppekeelest. Vastanutest õpetab eesti keeles 16 õpetajat, vene keeles 5 õpetajat, osalise keelekümblusprogrammi alusel 14 õpetajat ja täieliku keelekümblusprogrammi alusel 1 õpetaja (vt. joonis 5).

Milline on teie rühma õppekeel?



Joonis 5. Rühma õppekeel, arvu ja protsendina (autori koostatud).

Rühma keelekasutus on juhuslik ning annab ülevaate, et on kaasatud erineva õppekeelega rühmade õpetajad.

Kuues joonis annab ülevaate, millises vormis toimub õppetöö rühmas. Kahes rühmas toimuvad tegevused valdkondade kaupa ja 34 rühmas toimuvad tegevused integreeritult (vt. joonis 6).

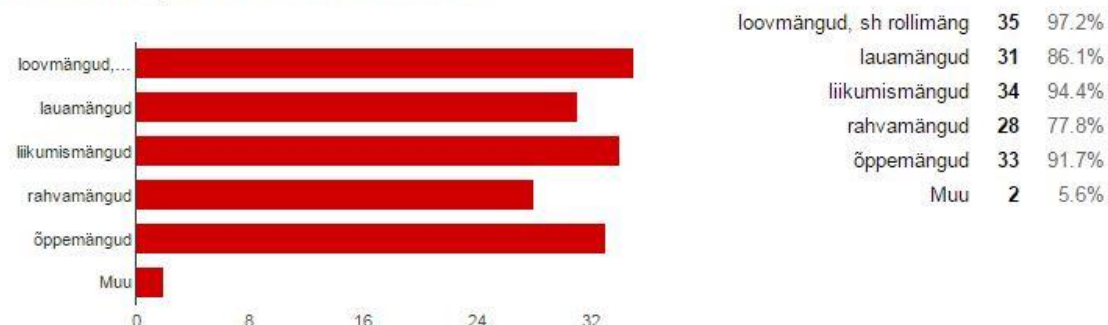
Kas Teie õppetegevused toimuvad valdkondade kaupa või integreeritult?



Joonis 6. Õppetegevuste viis, arvu ja protsendina (autori koostatud).

Seitsmes joonis annab ülevaate, milliseid mänguliike õpetajad kasutavad. Vastanutest kasutab oma töös loovmänge 35, lauamänge 31, liikumismänge 34, rahvamänge 28, õppemänge 33 ja teisi mängu 2 õpetajat (vt. joonis 7).

Milliseid mänguliike Te oma töös kasutate?



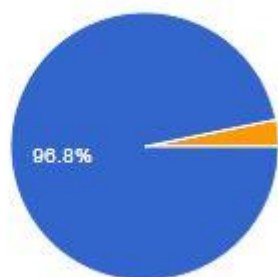
Joonis 7. Mänguliikide kasutamine, arvu ja protsendina (autori koostatud).

Vastustest selgub, et enamus õpetajaid kasutavad oma töös loovmänge, lauamänge, liikumismänge ja õppemänge. Rahvamänge kasutatakse mõnevõrra vähem, mis võib olla seotud sellega, et puuduvad teadmised või sobiv materjal nende kasutamiseks.

Ankeetküsitluses olid küsimused, kus paluti kirja panna, kas ja milliseid rahvamänge oma töös kasutatakse, vastavalt aastaegadele. Küsitluse teel selgus, et õpetajad kasutavad oma töös rahvamänge. Kasutatavatest mängudest annab ülevaate küsitluse kokkuvõtte (vt. lisa 2).

Kaheksandast joonisest selgub, et 30 õpetajat usub, et rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse kõne arengule. Vastupidiselt ei arva mitte keegi. Üks vastanutest on vastusevariandiks märkinud „muu“, mis võib tähendada, et ta ei saanud küsimusest täpselt aru (vt. joonis 8).

Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse kõne arengule?

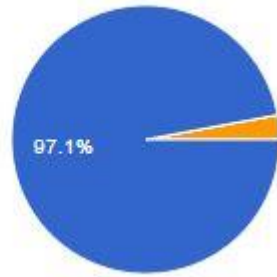


ja	30	96.8%
ei	0	0%
Muu	1	3.2%

Joonis 8. Rahvamängu mõju kõne arengule, arvu ja protsendina (autori koostatud).

Üheksandast joonisest selgub, et 33 õpetajat usub, et rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse füüsilisele arengule. Vastupidiselt ei arva mitte keegi. Üks vastanutest on vastusevariandiks märkinud „muu“, mis võib tähendada, et ta ei saanud küsimusest täpselt aru (vt. joonis 9).

Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse füüsilisele arengule?



Vastus	Arv	Protsent
ja	33	97.1%
ei	0	0%
Muu	1	2.9%

Joonis 9. Rahvamängu mõju füüsilisele arengule, arvu ja protsendina (autori koostatud).

Kümnendast joonisest selgub, et 35 õpetajat usub, et rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse vaimsele arengule. Vastupidiselt ei arva mitte keegi (vt. joonis 10).

Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse vaimsele arengule?



Vastus	Arv	Protsent
ja	35	100%
ei	0	0%
Muu	0	0%

Joonis 10. Rahvamängu mõju vaimsele arengule, arvu ja protsendina (autori koostatud).

Üheteistkümnendast joonisest selgub, et 32 õpetajat usub, et rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse sotsiaalsele arengule. Vastupidiselt ei arva mitte keegi (vt. joonis 11).

Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse sotsiaalsele arengule?

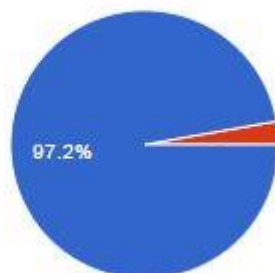


Vastus	Arv	Protsent
ja	32	100%
ei	0	0%
Muu	0	0%

Joonis 11. Rahvamängu mõju sotsiaalsele arengule, arvu ja protsendina (autori koostatud).

Kaheteistkümnest joonisest selgub, et 35 õpetaja arvates on vaja rahvamängude kogumikku. Ühe õpetaja arvates kogumikku vaja ei ole (vt. joonis 12).

Kas Teie arvates oleks vaja rahvamängude kogumikku?



ja	35	97.2%
ei	1	2.8%
Muu	0	0%

Joonis 12. Rahvamängu kogumiku vajadus, arvu ja protsendina (autori koostatud).

Ankeetküsitluste tulemusi analüüsid selgub, et rahvamängud on õpetajate jaoks olulised. Neid kasutavad oma töös erinevas vanuses ja rahvuses õpetajad, sõltumata laste vanusest, rühma õppekeelest ning viisist. Välja on kujunenud konkreetsed mängud vastavalt aastaajale. Õpetajate vastuseid lugedes võis tähele panna, et aastaegade kaupa kasutatakse maksimaalselt 3-4 mängu, põhiliselt toodi siiski välja vaid 1-2 mängu.

Üks põhjustest, miks õpetajad kardavad õpetada teist kultuuri, sh kasutavad vähe rahvamänge võib olla, et nad ei tunne end nende kasutamisel kindlalt. Nad kardavad, et nende teadmised ei ole piisavad. (Hadley: 358)

Vastanute jaoks on oluline, et oleks olemas rahvamängude kogumik, mis oleks mõeldud just koolieelse lasteasutuse jaoks ning kus oleks mängud aastaegade kaupa. Küsitluse tulemused näitavad, et kogumik on oluline ning antud teema on aktuaalne.

6. RAHVAMÄNGUDE KOGUMIK

Nagu igal perel on oma traditsioonid, nii on igal rahval omad tavad. Igale eestlasele on tähtsateks pühadeks nii jaanipäev kui jõulud. Igal mardi- ja kadrilaupäeval oodatakse sante, kellele kommi või õuna anda. (Loodus 2000: 5)

Vastavalt lõputöö eesmärgile koostatakse rahvamängude kogumik, mida lasteaiaõpetajad ja teised huvilised saavad kasutada. Kogumikus tuuakse välja mängud vastavalt rahvatraditsioonidele ning üritustele, nt. vastlad, jõulud, munadepüha. Teatud mängud saab välja tuua aastaegade kaupa, samas on mänge, mida saab kasutada igal aastaajal. Küsitluse tulemusena selgus, et selline kogumik on mugav abimees igale õpetajale.

6.1 Rahvamängud kevadel

Vastlapäevaks sobivad järgmised mängud:

- Luuvurr - Vurre valmistatakse vastlapäeval. Sea sääreluu keskele uuristatakse kaks kõrvutiasetsevat auku, nendest pistetakse läbi nõör, mille otsad seotakse kokku. Nööripidi tõmmatakse vurr keerlema. (Kalamees 1973: 189) Juhul kui sea sääreluud ei leia, võib selle asendada nõõbiga (mida suurem nõõp, seda parem).
- Mütsinapsamine – Müts asetatakse mäenõlvakule. Kelgul nõlvakult laskudes peab sõitja mütsi maast pihku haarama ja sõidu peal pähe panema. (Kalamees 1973: 165)
- Lumepallide veeretamine – Sula lumega veeretatakse lumepalle, kes suudab veeretada suurima palli, on võitja. Suuri palle võib ka lasta mäest alla veereda. Siingi võib võistelda veeremise kauguses ja palli suuruses. (Kalamees 1973: 164)

Lihavõttepühadeks sobivad järgmised mängud:

- Muna koksimine - Keedetud mune koksitakse, teravad otsad vastamisi. Kelle muna katki läheb, annab selle võitjale. (Kalamees 1973: 173)
- Muna puruks pigistamine - Sõrmed seotakse vaheliti, keedetud muna võetakse otsapidi peopesade vahele ja püütakse muna puruks pigistada (Kalamees 1973: 174).
- Teatejooks munadega – Mängust osavõtjad jagatakse 2-4 võrdsesse rühma. Tõmmatakse stardijoon ja parajale kaugusele sellest pöördejoon. Rühmad asuvad kolonnides üksteise kõrvale stardijoone taha. Jooksjale antakse lusikas keedetud munaga. Ta hoiab joostes lusikat kahe käega. Võitjaks tuleb rühm, kes lõpetab jooksu munaga lusikal esimesena. (Riikoja 1956: 15)
- Muna veeretamine - Veeretajad seisavad teine teisel pool lauda ja laua keskel on piir. Kelle muna veereb üle piiri, saab vastas veeretaja muna endale. (Kalamees 1973: 108)
- Munadepuhumine – 4-5 mängijat istuvad laua ümber. Iga mängija ette lauale on tõmmatud poolring. Üks mängija puhub laual tühja munakoore liikuma. Teised püüavad vastupuhumisega takistada munakoore sattumist oma poolringi. Kelle poolringi munakoore siiski satub, peab andma viimasele puhujale muna. (Kalamees 1973: 108)
- Vanaema lõngakera – Määratakse vanaema, kes läheb mängijatest eemale ja pöörab neile selja. Teised mängijad moodustavad ringi ja võtavad kätest kinni. Nemad on nüüd mängult lõngakera. Mängijad hakkavad end sassi ajama, selleks poetakse üksteise käte alt risti-rästi läbi, keeratakse end kohapeal ümber või astutakse teiste mängijate kätest üle, kuid sealjuures kätest lahti lasta ei tohi. Kui tundub, et lõnga rohkem sassi ajada pole võimalik, hüütakse vanaema kohale. Tema peab nüüd mängijaid juhendades sasipuntra lahti harutama ja muidugi ei tohi ka harutades lapsed kätest lahti lasta. Lõngakera on korras, kui lõng jookseb taas keerdudeta ehk mängijad seisavad taas korralikult ringis, kätest endiselt kinni. (Kivisalu 2010: 47)
- Sõpra otsimas – ringmängulaulu noodid lisa 3
On kadunud mu sõbrake, kust võiksin teda leida?
Siin lookleb väike metsatee, ehk siin ta ennast peidab?
Me kõik nüüd sõpra otsime ja hoolsalt ringi kõnnime.
Kes oma sõbra kätte saab, see rõõmsalt metsas jalutab.

Paarilised seisavad kõrvuti ringis, keskel on juhtmängija, kelle sõber on kadunud. Salmi esimeses pooles liigub ring kõnnisammul mööda ringjoont vastupäeva, ühendatud käed pendeldavad vabalt rütmis kaasa. Juhtmängija seisab ringi keskel, kuid ta võib ka kõndida ja sõpra otsida. Kui jõutakse sõnadeni „ Me kõik nüüd sõpra otsime ja hoolsalt ringi vaatame, siis kõik panevad käed vaheliti rinnale ning hakkavad uut paarilist otsima, ka mängujuht. Sõnadega „kes oma sõbra kätte saab...“ võetakse uuel paarilisel käest kinni ja minnakse ringjoonele, mäng kordub algusest. Paariliseta jäänud mängija jääb ringi keskmesse kadunud sõpra otsima (vt. lisa 3). (Liivak 2000: 26-27)

6.2 Rahvamängud suvel

Jaanipäevaks sobivad järgmised mängud:

- Kotisjooks – Võidujooksjad ronivad kotti, köidavad koti puusakõrgusel kokku ja alustavad siis märguande peale lähtejoonelt jooksu. Esimesena lõppjoonele jõudnu on võitja. Kokkuleppe korral võib jooksmise asemel ka jooksujalu hüpelda. (Kalamees 1973: 98)
- Jaan on haige - Kahe võistkonna mängijad asuvad üksteisest eemal. Ükshaaval teineteisele liginedes vajutab kumbki oma sõrme mängukaaslase ninale, öeldes: ”Jaan on haige”. Mõlemad eemalduvad. Seejärel liginevad kordamööda võistkonna ülejäänud mängijad. Kuna mängijad peavad olema kogu aeg tõsised, siis naerma hakanud mängija langeb mängust välja. Võidab võistkond, kellele jäi rohkem mängijaid. (Kalamees 1973: 85)
- Käelappimine - Esimene mängija asetab lauale käe, teine oma käe esimese käe peale, kolmas teise käe peale jne. Siis pannakse kordamööda nende peale teised käed. Edasi hakatakse kordamööda peale tooma kõige alumist kätt, kiirendades sealjuures tempot. Kes segamini läheb, lahkub mängust. Viimasena vastupidanud mängija on „parim käelappija”. (Kalamees 1973: 191)
- Köievedu – Köievedamiseks asuvad vastastikku kaks võistkonda. Võistkonnad haaravad teine teisest köie otsast. Kumbki võistkond katsub teist üle keskjoone vedada. Köievedu võib läbi viia ka ringse köiega. Köis on asetatud ringselt ümber maasse kaevatud augu. Kes vedajaist vedamisel auku satub, langeb võistlusest välja. Kaks viimast selgitavad võitja omavahel. Vanasti asunud köievedajad (kas kahekesi või rühmiti) teine teisel pool linaleotuse tiiki (oja või lompi) ja kumbki pool katsunud siis teist vette vedada. (Kalamees 1973: 22)

- Ussi saba – Enne mängu algust tuleb otsida vähemalt kahemeetrine jupp tugevat nõõri, parem kui see oleks erksat värvi. Valitakse mängija, kes hakkab esimesena ussiks. Ta võtab nõõriotsa pihku ja hakkab teiste ees jooksuma. Teised ajavad teda taga. Uss hoiab nõõri nii, et see vonkleb sabana tema taga. Tagaajajad püüavad jalaga saba otsa peale astuda. Kui see kellelgi õnnestub, saab temast uus uss. Ussile tuleb südamele panna, et ta nõõri endale käe ümber ei keriks, vaid hoiaks seda lihtsalt peos – muidu võib ta, kui keegi järsult sabale astub, nõõriga käele viga teha. Las pigem libiseb nõõr lapsel käest. (Kivisalu 2010: 27)
- Valgusfoor – Üks mängijatest valitakse valgusfooriks. Ta läheb teistest mängijatest kümnekonna sammu võrra ettepoole seisma. Foor nimetab ühe värvi. Seepeale saavad sammu ette astuda need lapsed, kelle riietuses seda värvi leidub, olgu või õige natuke, olgu või vaid patsikummis või alusriietel. Kel nimetatud värvi pole, see edasi astuda ei saa. Foor nimetab järjest värve ja mängijad kas astuvad edasi või ootavad oma riiete värvidele lubavat tuld. Võidab see, kes esimesena valgusfoori kõrvale jõuab. Temast saab järgmine valgusfoor. (Kivisalu 2010: 57)
- Kuumad kartulid - Mängijad seisavad või istuvad põlvili maas ringis, üsna üksteise lähedal. Märguande peale annab laps, kelle käes on pall, selle kiiresti edasi enda kõrvale istujale. Kõrvalolija võtab palli ja annab selle võimalikult ruttu edasi-justkui oleks tal midagi kõrvetavat käes. Võib mängida nii, et laps, kelle käest pall minema veereb, langeb mängust välja, aga palju vahvam on, kui kedagi mängust välja ei sunnita. Las olla see lõbu ja rõõmu mäng. (Kivisalu 2010: 37)
- Täidan, täidan laeva - Mängijad seisavad ringis. Lepitakse kokku, mis tähega peavad algama esemed, millega „laeva täidetakse“. Ütleme, et need esemed, tegelased ja nähtused peavad algama a-tähega. Laps, kelle käes on pall, ütleb siis näiteks: „Täidan, täidan laeva... ahvidega.“ Samal ajal viskab ta palli juhuslikult valitud lapsele. Püüdja püüab palli kinni ja ütleb omakorda: „Täidan, täidan laeva... autodega.“ Ja taas viskab ta palli edasi. Mängitakse seni, kuni a-tähega sõnu enam meelde ei tule või kui mängijad sellest tähest tüdivad ja mõne muu tähega katsetama kipuvad. (Kivisalu 2010: 33)
- Tibu, tibu ära näita – Mängijad valivad enda seast peitja. Teised istuvad üksteise kõrvale ja tõstavad käed ette, pihud teineteise vastas. Peitja võtab kivikese endale pihkude vahele. Ta kõnnib aeglaselt mängijate eest mööda, libistades

aeglaselt oma kinnised pihud läbi teiste pihkude. Seda tehes ütleb ta: "Tibu, tibu, ära näita!" Nii tehes püüab ta salamahti, nii et kõrvalolijad ei märka, libistada kivikese ühe mängija pihkude vahele. See mängija, kes kivikese sai, ei anna samuti teo ega sõnaga teistele märku, et peidetav ese tema pihku libises. Kui kõigi peod on läbi libistatud, astub peitja sammu tagasi ja hüüab: "Tibu, tibu, tule siia!" See mängija, kelle käes on peidetud ese, peab nüüd ruttu üles hüppama ja hüüdja juurde jooksuma. Kuid iga mängija peab oma paremal käel istuvat kaaslast teraselt silmas ning kui too tõusma hakkab, takistab kõrvalistuja teda. Piisab käest kinni haaramisest, rebida ei ole vaja! Kes oma parempoolset kaaslast kinni hoida ei suuda, langeb mängust välja. See, kelle kätte kivike peideti, hakkab aga uueks mängujuhiks. (Kivisalu 2010: 81)

- Koer – Otsitakse välja pall ja valitakse, kes hakkab esimesena püüdjaks ehk koeraks. Püüdja läheb mängijate keskele. Mängijad viskavad üksteisele palli, keskel olija ülesanne on pall vahelt ära napsata. Kui see tal õnnestub, vahetab ta selle viskajaga kohad, kelle viske ta kätte sai. Lubatud on nii väga kõrgelt kui pörkega madalalt viskamine. (Kivisalu 2010: 41)

6.3 Rahvamängud sügisel

- Tondimäng- (laulumängu noodid lisa 4)

Need tondid tulevad kaugelt maalt, ai tii-ai, tii-ai-taa.

Ja mis need tondid tahavad, ai tii-ai, tii-ai-taa.

Nad tahavad üht lapsukest, ai tii-ai, tii-ai-taa.

Ja millist last nad tahavad, ai tii-ai, tii-ai-taa.

Nad tahavad üht Maiekest, ai tii-ai, tii-ai-taa.

Noh võtke siis see Maieke, ai tii-ai, tii-ai-taa.

Valitav nimi

Ühel pool on üks laps, tema vastas hulk lapsi, hoides kätest kinni. Üksik laps kõnnib esimese salmi tekstirida lauldes neli sammu edasi (teistele vastu), refrääniga taganeb neli sammu endisele kohale. Vastasrida sooritab sama tegevuse, lauldes teise salmi. Kolmanda salmi laulab üksik laps jne. Kuuenda salmi ajal lükatakse nimepidi mainitu vastasritta, kus nüüd on juba kaks mängijat. Need alustavad laulu algusest. Mängitakse, kuni vastasritta jääb üksainus mängija. Seejärel pooled vahetuvad ja üksik alustab laulu algusest peale. (Vikat 1998: 45-46)

- Haraka hüppamine - Mängijad hüppavad kükkis haraka moodi (jalad veidi harkis). Kes kauem või kaugemale hüppab, on võitja. (Kalamees 1973: 32)
- Kaelkirjak - Üks mängija hoiab säarikut kepi otsas kõrgel enda ees, saapaninaga ettepoole. Teine mängija toetub esimese mängija taha ja asetab oma käed selle vöökohale, olles ise kummargil. Tekk laotatakse üle mängijate. „Kaelkirjak“ liigub edasi. (Kalamees 1973: 173)
- Porgandite peitmine – Üks mängija peidab porgandid (kaalid, õunad) varem kokkulepitud maa-alale. Märguande peale hakkavad kõik neid otsima. Leidjal on õigus (kaal, õun) ära süüa. (Kalamees 1973: 99)
- Viimane paar – Mängijate seast valitakse püüdja. Ülejäänud mängijad asetatakse paaridesse ja paarid seatakse kahekaupa kolonni. Püüdja seisab 2-3 sammu kaugusel kolonni ees, seljaga kolonni poole. Paarilised hoiavad teineteisel käest kinni. Püüdja hüüab: Üks, kaks, kolm – viimane paar välja! Selle hüüde peale laseb viimane paar kätest lahti ja mõlemad jooksevad ette, üks paremalt, teine vasakult poolt kolonni. Joostes ette väljakule, katsuvad nad teineteisel käest kinni haarata. Püüdja katsub enne, kui nad saavad uuesti teineteisel käest kinni võtta, ühte neist tabada. Kui see tal õnnestub, moodustab ta kinnipüütuga paari ja nad asuvad kolonni ette. Paariliseta jäänud mängija aga hakkab püüdma. Kui püüdja kumbagi ei taba, jääb ta püüdjaks edasi, ühinenud paar aga asub kolonni ette. Seejärel, pärast püüdja poolt hüütud sõnu, jookseb välja järgmine paar, kes seisab kolonni lõpus jne. Selle mängu juures tuleb silmas pidada, et välja joosta võib alles pärast hüüdjate viimaseid sõnu, paariks aga võib ühineda ainult väljakul eespool püüdjat. (Riikoja 1956: 5)
- Ringisikk – Mängijad võtavad kätest kinni ja liiguvad ringi. Kui ring peatub, kombib keskel asuv pimesikk ühte ringis olijat ja ütleb siis tema nime. Ütleb ta õieti, hakkab äraarvatu uueks pimesikuks. (Kalamees 1973: 78)
- Kivinõidid - 6-10 mängijat jooksevad piiritletud, kuid mitte väga laialdasel maa-alal. Liisu teel määratakse üks mängijaist kivinõiaiks. Ta hakkab jooksjaid jälitama. Puudutatu on ära nõiutud ja jääb kivina seisma. Teda võib veel vaba olev kaasmängija käega puudutades nõidusest vabastada. Nii käib võistlus nõia ja mängijate vahel. Mäng lõpeb tavaliselt siis, kui kõik mängijad on kivideks nõiutud. (Kalamees 1973: 16)
- Nõelamäng - Nõelad seisavad ühekaupa kolonnis. Igal nõelal on oma nimi: kotinõel, sukanõel, õmblusnõel, nõöpnõel, kasukanõel, rinnanõel jne. Nõeltekolonni eesotsas seisab nõelte peremees. Nõelaotsija tuleb peremehe ette

ja ütleb: „Tere, niiber- naaber, müü mulle nõela.“ „Mis sa nõelaga teed?“ „Noh, õmblen. Mis nõel maksab?“ „Viis vana, kuus kõva, seitse selget raha.“ „Kust nõela saab?“ „Tagakambri takuvakast, sitsiniidi kera seest.“ „Kotinõel!“ hüüab lõpuks ostja. Kotinõel jookseb välja ja katsub kolonni etteotsa asuda. Ostja aga püüab teda. Tabamise korral jääb nõel ostjaks, ostja muutub aga kotinõelaks ja asub kolonni etteotsa. Vastasel korral jääb ostja edasi oma ametisse. (Kalamees 1973: 19)

- Õunake – (ringmängulaulu noodid lisa 5)

Aias kõnnib Tiinake,
Tiinake kui õunake, tipa-tapa,
Tiinake, otsi üles õunake!
Veere, veere õunake, veere hästi kaugele.
Veere, veere õunake,
poe peitu põõsasse!

Mängijad seisavad ringis, kätest kinni; keskel on juhtmängija – Tiinake. Ring liigub kõnnisammudega paremale juhtmängija jalutab vabalt. Ring jääb seisma ja ühendatud käed tõstetakse väravateks. Juhtmängija hakkab käte alt ringist välja ja sisse käima, otsides uut juhtmängijat – õunakest. Juhtmängija jääb kellegi selja taha seisma, kellest saab uus mängija, ning lükkab ta ringi keskmesse. (Liivak 2000: 68- 69)

- Kapsapea – Üks mängija valitakse aednikuks ja teine kapsavargaks. Teised mängijad on kapsapead. Määratakse kindlaks, kus asub aed ja kus varga kodu. Mängijad istuvad aias. Varas astub aedniku juurde ja seletab, et tal kukkus kogemata midagi olulist üle tara aedniku aeda. Ta tahab seda kätte saada ja palub selleks aednikult aia võtit. Aednik annabki võtme vargale. See astub aeda ja vajutab käega kõigi kapsaste päid. Kui mängija katsumise peale pea longu laseb, on ta pehme kapsapea ega kõlba. Kui mängija kaela kange hoiab, on ta hea ja valmis kapsas. Kui kõik mängijad on läbi katsutud, läheb varas aiast ära ja hüüab seejärel ühe kõva kapsa nime. See mängija peab hüüu peale püsti tõusma ja varga poole jooksma. Kuid aednik varitseb põgenejat ja püüab ta enne, kui see varga juurde jõuab, kätte saada. See, kumb on kiirem, saab veerema läinud kapsakese endale. Aednik toob kapsa aeda tagasi, varas aga viib eemale koju.

Mängitakse seni, kuni kõik lapsed on ära varastatud või mängijad väsinud. (Kivisalu 2010: 67)

6.4 Rahvamängud talvel

- Vägikaikavedamine – Vedajad istuvad sirgete jalgadega, tallad vastamisi ja hoiavad mõlema käega kaikast, kusjuures ühe vedaja käed on kas teise omade vahel, koos või on mõlemate käed vaheliti. Kaigas peab vedamise algul asetsema jalataldade kokkupuutekohal. Kumb teise üles veab, on võitja. Võib vedada ka mitu vedajat kolonnis. (Kalamees 1973: 19)
- Soolakaalumine - Mängijad asuvad paaridena, seljad vastamisi. Paarilised ühendavad käed küünarvars-seongus ja hakkavad teineteist soolakaalumiseks vaheldumisi enda seljale tõmbama. Tõmmatav peab seljaloleku ajaks jalad käärdama. Seljale tõmbamise arvus tuleb enne kokku leppida. Kes ei jõua kokkulepitud arv kordi soolakotti kaaluda, läheb mängust välja. Võitjad mängivad omavahel edasi. Kes jääb viimaseks, on võitja. (Kalamees 1973: 25)
- Kukevõitlus - Kaks „kukke“ asetavad käed vaheliti rinnale, tõstavad ühe jala ja püüavad hüpeldes vastast õlgadega toksates tasakaalust välja viia. Mängija, kes tõstetud jala maha asetab, on kaotanud. Kokkuleppe järgi võib ka üheaegselt jalgu vahetada. Võistlus võib toimuda ka kahe viiru vahel. Võitjaks osutub enam üksikvõite saavutanud viirg. (Kalamees 1973: 28)
- Parditaarumine – Mängijad kükitavad, asetavad käed põlvedele ja kõnnivad taaruvalt pardi moodi. Kes rutem või kaugemale kõnnib, on võitja. (Kalamees 1973: 216)
- Kingsepamäng – Õlgedest keeratakse kolm nuustikut, mis seotakse ühest otsast kokku. See kolmiknuustik (kingsepp) asetatakse seisma kolmele jalale. Kingsepa ligidal seisab üks mängijaist. Teine tuleb teiba (pimehobuse) seljas kaksiti ratsutades kingsepa juurde, ratsutab kolm korda ümber seisja ja kingsepa ning alustab juttu: „Tere, teiste pere! Kas kingsepp kodus?“ „Jah on.“ „Mis ta teeb?“ „Naabritele kingi.“ „Kas mulle ka teeb?“ „Ei tee.“ „Siis pistan tal silma peast.“ „Pista, kui saad, aga kulm varjab.“ Seepeale võtab ka kaitsja teiba teise otsa jalgade vahele, nii et mängijad on selgadega vastastikku ja kummargil. Küsitav asetab teiba otsa kingsepa ligidale. Nüüd üritab küsija kingseppa teiba otsaga ümber torgata, kaitsja aga püüab teda teiba otsa kõrvalejuhtimisega takistada. (Kalamees 1973: 106)

- Puuviljakorv – Mängijad istuvad ringis. Ühed mängijad on õunad, teised pirnid, kolmandad ploomid. Tinglike nimede määramisel tuleb jälgida, et eri sorti puuviljad asetseksid korvis hästi segamini. Ringi sees asub juhtmängija. Kui ta hüüab mõne puuvilja nimetuse, peavad tõusma kõik vastavad mängijad ja vahetama omavahel kohad. Ta võib hüüda ka kahe puuvilja nimetuse või „Korv kummuli!“, mille peale kõik mängijad vahetavad kohad.
Kohtade vahetamist kasutades püüab juhtmängija asuda mõnele vabanenud kohale. Seetõttu jääb keegi mängijaist ilma toolita ja hakkab juhtmängijaks. (Riikoja 1956: 109)
- Tulised käed – Mängijad asuvad ringi ja sirutavad mõlemad käed ette, pihkudega ülespoole. Juhtmängija, kes asub ringis, püüab lüüa kellegi peopesadele. Mängijad langetavad enda päästmiseks kiiresti käed. Keda juhtmängija tabab, see vahetab temaga osad. Kui mängijaid on palju, võib eraldada mitu juhtmängijat. Mäng toimub elavalt, kui juhtmängija püüab lüüa kiiresti ja liigub mitmesuguses suunas. (Riikoja 1956: 113)
- Kivikull – Määratakse kindlaks mänguala, mille piiridest üle ei tohi joosta ja valitakse üks mängija kulliks. Kull ajab teisi taga. See, keda ta puudutab, jääb koha peale samas asendis seisma ehk muutub kivikujuks. Teised mängijad püüavad kivikuju lahti lüüa, selleks peab seisjat käega puutama ja nimepidi hüüdma. Näiteks: „Natali vabaks!“ Priiks löödud mängija on taas vaba kulli eest ära jooksmas. Kui kivikujusid on rohkem kui vabu mängijaid, muutub nende vabastamine aina raskemaks. Mäng lõpeb, kui kõik mängijad on kivikujudeks löödud või kui lapsed väsivad. (Kivisalu 2010: 21)
- Vanaisa vanad püksid – Valitakse mängujuht, kes hakkab küsimusi esitama, teised on vastajad. Vastajad tohivad vastata ainult ühe lausega ja selleks on: "vanaisa vanad püksid". Küsida võib kõike, aga mängujuht püüab esitada selliseid küsimusi, millest tuleb välja naljakas kahekõne, kui sellele kokkulepitud vanade pükste-lausega vastata. Võib näiteks küsida: „Mis Robinil täna jalas on?“ või „Mille Karmen esimese asjana koolikotti paneb?“ Kiires tempos küsituna hakkavad ka üsna tavalised küsimused-vastused lastele mingil hetkel uskumatult palju nalja tegema. Ja mida rohkem naeruhimulisi lapsi koos, seda kergemini naer nakkab. Kes naerma hakkab, on uus küsija. (Kivisalu 2010: 85)

- Kolmnurkne müts –Lauldakse järgmist laulu:
Mu mütsil on kolm nurka,
kolmnurkne on mu müts.
Kui poleks tal kolm nurka,
Siis poleks ta mu müts.
Kui salm lauldud, alustatakse otsast peale, aga asendustega ja nii:
 - ühe laulukorra ajal ei öelda välja sõnu mu, vaid näidatakse selle ajal sõrmega endale;
 - järgmise laulukorra ajal ei öelda välja sõnu mu ega müts; viimase asemel näidatakse sõrmega oma pead;
 - järgmise laulukorra ajal ei öelda välja sõnu mu, müts ega kolm;
 - viimase asemel tõstetakse üles kolm sõrme;
 - järgmise laulukorra ajal ei öelda välja sõnu mu, müts, kolm ega nurk; viimase asemel moodustatakse sirgest käest enda ette õhku nurk.
 Nii lauldakse viimaseks välja ainult sõnad - on, kui, siis ja poleks. Teiste sõnade asemel käib hoogne kätega vehkimine. (Kivisalu 2010: 93)

6.5 Aastajast sõltumatud rahvamängud

- „Aadamal oli seitse poega“ – (Ringmängulaulu noodid lisa 6)
Aadamal oli seitse poega, seitse poega Aadamal.
ei nemad söönud, ei nemad joonud ega nemad mõistnud armasta,
ei nemad söönud, ei nemad joonud,
kõik nad tegid nii: (ringis olija teeb liigutuse, mida teised kordavad).

Ringi sees on üks mängija. Kõik laulavad ja liiguvad ringis. Laulu viimaste sõnade juures teeb ringi sees olija mingi liigutuse, mida teised peavad täpselt järele tegema. Kes ei suuda järele teha või teeb valesti, läheb keskele ja mäng algab lauluga uuesti. (Vikat 1998: 48)
- Pimesikk – Kui pimesikku mängitakse toas, peab teelt ära koristama võimalikult kõik esemed, mille otsa võib komistada või mille vastu end ära lüüa. Ka on igäüks kohustatud hüüdma „Tuli!“, kui pimesikku varitseb hädaoht. Pimesikul seotakse silmad kinni ning talutatakse teda veidi ringi või keerutatakse paar korda enese ümber. See järel peab ta hakkama teisi püüdma. Mida elevamalt pimesikk täidab oma osa, mida rohkem mängijad keerlevad tema ümber ja teda sõbralikult „narrivad“, seda suuremat lõbu valmistab mäng. See, keda pimesikul

õnnestub kinni püüda, hakkab tema järeltulijaks. Võib püstitada ka tingimuse, et pimesikk peab ära arvama, kelle ta kinni püüdis; selleks peab kinnipüütu tegema mingisugust häält. Kui pimesikk arvab õieti, saab ta ametist lahti, kui ei – peab jätkama püüdmist. Seda mängu võib mängida ka väljas, vabal muruväljakul, kuid siis peab koondama mängijad piiratud maa-alale, tähistades näiteks maa sisse pistetud keppide või okstega paraja mänguala. Mängijail on keelatud neist piiridest üle astuda. Kui pimesikk lahkub tähistatud alalt, hüütakse ta sinna tagasi. (Riikoha 1956: 24)

- Soe või külm – Lepitakse kokku ese, mida peitma hakatakse ja valitakse laps, kes esimesena seda peidab. Teised lähevad eemale. Kui ese on peidetud, kutsub peitja otsijad kohale. Need hakkavad ringi liikuma ja otsima. Peitja peab otsijaid vajadusel juhendama, kindlasti siis, kui nood õigest kohast täitsa eemale kalduvad peab ütleva „Külm“ ja ka siis, kui otsijad õiges kohas kimpu on jäänud, peab ütleva „Soe“. Muidugi abistab peitja mängijaid ka siis, kui need ise juhendamist küsivad. Otsijad võivad küsida veel ühte vihjet: „Lind, kala või vahepala?“ Peitja vastab neile selle järgi, kas ese on peidetud kuhugi kõrgemale (lind) või maapinna lähedale (kala). (Kivisalu 2010: 59)
- Telefon – Mängijad istuvad üksteise kõrvale ritta. Esimene helistaja mõtleb välja mõne sõna, sõnapaari või lause ja sosistab selle enda kõrvale istuja kõrva sisse. See sosistab teate omakorda järgmisele edasi. Rea viimane ütleb kõvasti välja, mis sõnum temani jõudis. Seejärel läheb rea viimane esimeseks ja alustab uut kõnet. Sõnad, mis rea lõppu jõuavad, on tihti omandanud hoopis uue, naljaka vormi. (Kivisalu: 39)
- Heeringas, heeringas, üks, kaks, kolm – Valitakse mängija, kellest saab esimene lugeja. Lugeja pöörab näo seinale poole, teised seisavad tema selja taga, kümmekeelne meedik eemal. Lugeja ütleb valjusti: „Heeringas, heeringas, üks, kaks, kolm!“ Sel ajal jooksevad teised talle lähemale. Kui lause on korralikult lõpuni öeldud, pöörab lugeja kiiresti ringi. Jooksjad peavad selle peale kohe liikumatuks jääma, täpselt samasse asendisse ja liigutada ei tohi. Keda mängujuht liikumas näeb, peab algusesse tagasi minema. Kui kõik seisavad, pöörab lugeja taas selja ja hõikab uuesti: „Heeringas, heeringas, üks, kaks, kolm!“ Kes esimesena mängujuhi juurde jõuab ja teda seljast puudub, saab uueks lugejaks. (Kivisalu 2010: 17)

- Haned, luiged, tulge koju – Mängijad valivad endi seast linnuema ja hundi. Mängualale märgitakse kaks piirjoont. Ühe joone taga on kodu ja teise taga linnukeste mängumaa. Keskel asub hundi jahipidamisala. Linnuema seisab kodus, mängijad ehk haned-luiged oma mängumaal, nende vahele jääval alal aga luusib loomulikult hunt. Ema hüüab: “Haned- luiged, tulge koju!” Mängijad vastavad: “Ei saa tulla, hunt on ees!” Ema julgustab: „Tulge ikka, lennates!” sellest julgust saanud, püüavadki linnukesed koju joosta, kuid niipea, kui nad hundi alale astuvad, katsub hunt neid tabada. Kes suudab hundi eest ära joosta ja üle piiri koju jõuab, on pääsenud. Sellest, kelle hunt kätte saab, saab uus hunt. Kui lapsed on koju jõudnud, vahetatakse mängu lihtsamaks sujumiseks pooled: linnuema jookseb nüüd endisele mängumaale ja hüüab linnupoegi enda juurde sealt. (Kivisalu 2010: 23)

- Me lähme rukist lõikama – (ringmängulaulu noodid lisa 7)

Paarilised seisavad kodarjoonel kõrvuti, sisekäed ühendatud, kõik esipoolega vastupäeva. Kui mängijaid on paaritu arv, siis üksik seisab ringi keskel.

1. Me lähme rukist lõikama, kes hakkab vihke köitma?

Kas, armas sõber, tahab sa ka meie seltsi heita?

Ring liigub kõnnisammudega vastupäeva (ühendarud käed pendeldavad vabalt).

Kui mängijaid on paaritu arv ja keskel seisab üksik mängija, siis tema võib liikuda vastupidises suunas ehk päripäeva.

Refrään: Mina otsin ja sina otsid ja igaüks otsib oma (kõik hakkavad läbisegi kõndima, et otsida endale uut paarilist).

Mina leidsin ja sina leidsid, kes hooletu, jääb ilma! (uuel paarilisel võetakse käest kinni, jätkates liikumist mööda ringjoont. Üksik jääb ringi keskele).

2. Me lähme lina kitkuma, kes hakkab lina köitma? Jne.

Kõik paarid on jõudnud tagasi ringjoonele ning mäng kordub algusest peale.

Uuel paarilisel ei tohi enne käest kinni võtta, kui algavad sõnad: „Mina leidsin ja sina leidsid...“ (Liivak 2000: 70-71)

- Jalgpall ringis – Mängijad moodustavad ringi, asudes üksteisest kõrvalesirutatud käte kaugusel. Juhtmängija läheb ringi keskele, asetab maha jalgpalli ja katsub seda jalaga ringist välja lüüa. Ringisseisjad takistavad palli väljumist jalgadega. Kui pall lendab ringist välja, siis see, kellest pall möödus paremalt, jääb juhtmängijaks. Palli võib lüüa ainult mööda maad ja see loetakse välja lennuks,

kui ta lendas altpoolt mängijate põlvi, vastasel korral seda väljalennuks ei loeta. Palli võib takistada ja lüüa ainult jalgade ja kehaga. (Riikoja 1956: 31)

Rahvajuttude kangelist saab tutvustada läbi järgmiste mängude:

- Põrgupapamäng - „Põrgupapa“ istub väikese kivi otsa. Neli mängijat asetavad igaüks samanimelise käe põrgupapa pea peale ja ringlevad siis ümber põrgupapa. Üks ja teine küsib põrgupapalt, kas võib tuld sauna ahju panna. Põrgupapa räägib vastu igasugust nalja. Vastab põrgupapa aga jaatavalt, peab ta ise samal momendil üles hüppama ja kivi kaitsma hakkama, kuna teised katsuvad kivi käega (või kokkuleppel ka jalaga) puudutada. Põrgupapa aga püüab ühte ründajaist käega (jalaga) puudutada. Õnnestub see, jääb puudutatu põrgupapaks ja mäng kordub. (Kalamees 1973: 58)
- Suur Tõll - Suur Tõll magab. Teised mängijad liiguvad ümber Tõllu ja laulavad: „Tillu-Tõllu, tõuse üles, sõda juba Sõrvemaal!“ Suur-Tõll tõuseb, haigutab, vaatab – sõda pole kuskil, heidab jälle magama. Sama kordub ka teisel korral. Kolmandal korral aga Suur-Tõll vihastab narritamise pärast, kargab järsku üles ja hakkab narritajaid jälitama, püüdes mõnda kepiga puudutada. Puudutatu hakkab Suur-Tõlluks ja mäng kordub. (Kalamees 1973: 13)

KOKKUVÕTE

Läbi mängu saab laps informatsiooni ümbritseva kohta. Õpib kuulama, nägema, tegutsema ja elus toime tulema. Suur roll inimese elus on tema päritolul ja keskkonnal, kus ta elab. Meis kõigis on tükike minevikku, millega me elame ja mida me kaasas kanname. Meie esivanemad on pärandanud meile palju erinevaid kombeid ja mänge, tänu millele me saame ettekujutuse nende elust. Õpime tundma nende kultuuri ja kombeid ning anname neid edasi järgmistele põlvvedele. Kui palju me teame esivanemate mänge, elu-olu, kombeid? Kui palju me mängime rahvamänge ja milliseid? Need ja veel palju küsimused olid aluseks, miks ma valisin lõputööks antud teema.

Lõputööks püstitasin kolm eesmärki: esiteks - anda ülevaade mängust, mängu liikidest ja mõjust lapse arengule; teiseks - selgitada välja mil määral õpetajad kasutavad lasteaias rahvamänge ning kolmandaks kogumiku koostamine aastaegade kaupa.

Kõik püstitatud eesmärgid said täidetud. Esimestes peatükkides on antud ülevaade mängust, selle liikidest ning mõjust lapse arengule. Seejärel on ankeetküsitluse kaudu välja selgitatud mil määral ja milliseid rahvamänge lasteaiasõpetajad Ida-Virumaal kasutavad. Küsitluse tulemusena on koostatud rahvamängude kogumik, mis vastab traditsiooniliste ürituste kavale ning aastaegadele, et õpetajad teaks, mis mänge, millisel tähtpäeval mängida. Samas on palju mänge, mis ei ole seotud konkreetse aastaajaga, ka need on eraldi välja toodud.

Küsitluse tulemusena selgus, et kõik õpetajad on kindlad, et rahvamäng on lapse elus oluline ning arendab teda igakülgset. Mäng, eriti just rahvamäng aitab lastel õppida tundma eesti kultuuri ja kombeid. Lasteaiasõpetajana tean, et rahvamäng on oluline abimees nii keele õppes, õppetöös kui vabal ajal. Läbi mängu omandab laps teadmised kõige kergemini.

Tööle oli püstitatud kaks hüpoteesi: 1) rahvamängude vähene kasutamine koolieelses lasteasutuses. Küsitluse tulemusena selgus, et lasteaiasõpetajad kasutavad rahvamänge, välja toodi peaaegu 100 mängu. Seitse vastanut nimetas igas aastaajas vaid ühe või kaks mängu. Seega antud tulemusena ei saa kindlalt öelda, et püstitatud hüpotees on tõene. Lasteaiasõpetajad kasutavad rahvamänge, aga samas leiavad, et neil oleks vaja kogumikku, mis oleks koostatud vastavalt rahvatraditsioonidele ning aastaegadele. 2) rahvamängude kasutamine arendab last mitmekülgset. Kõik vastanud õpetajad olid

kindlalt seda meelt, et mängud arendavad lapse kõne, vaimset, sotsiaalset ja füüsilist arengut. Seega see hüpotees on tõene.

Antud teema on aktuaalne ja eriti oluline Ida-Virumaal, Narva lähistel, kus eesti kultuur ja kombed on vähemuses, rohkem viljeletakse vene kultuuri. Samas pööratakse järjest suuremat rõhku ka eesti kultuurile, aga õpetajatel on raske sobivat materjali leida.

Lõputöö teema on oluline kõikidele inimestele, kes hoolivad eesti kultuurist ja keelest. Rahvamäng on selle tundma õppimiseks ja edasi andmiseks parim abimees. Kõik me peame teadma ja tundma oma kodumaa kultuuri ning kombeid. Meie, kui täiskasvanute kohus on seda ka järeltulevatele põlvetele edasi anda.

RESÜMEE

Kids learn and get information about the surrounding through games. They learn to listen, act and manage in life. Our heritage and environment influence the way we are brought up. We all live with a piece of the past in us. We can understand our ancestors lives, traditions and games much better through the cultural heritage they have passed down to our generation. Through the cultural heritage, we can get to know their culture and manners. We also have the right and the responsibility to pass it down to the next generation. But how much do we really know about our ancestors games, everyday life and traditions? How much do we play our own folk games and which? These and a lot of other questions influenced me to write my thesis about this topic.

I raised three main objectives. Firstly, to give an overview of the game, types of games and influences of the games on child development. Secondly, to explain how much kindergarten teachers use folk-games in their work. And thirdly, I put together a collection of folk-games based on seasons for the kindergarten teachers to use. All objectives were reached. The first chapter gives an overview of the game, types of games and it's influence on child development. After that I have analyzed the result of a survey I conducted among kindergarten teachers in Ida-Virumaa. They were asked to explain which folk-games and how much do they use. Based on the results of the survey I put together a collection of folk games. It is organized by the order of traditional events and season. The aim of the collection is to help teachers to know which traditional games and when to use. At the same time there are also a lot of games played throughout the year which are in a separate section.

Based on the results from the survey, all participating teachers find folk-games to be important for the child development in various aspects. Playing, especially playing folk games is a way for kids to get to know the Estonian culture and traditions. As a kindergarten teacher I know that folk games are a great help when it comes to learning language whether in the classroom or outside of it. Kids learn the best through games. I constructed two hypotheses: first, folk games are rarely used in pre-schools and kindegardens. Based on the survey, we can not say it is totally true. Kindergarten teacher mentioned more than 100 folk games, all together. Most of the participants mentioned that they use folk games a lot, only 7 participants mentioned using one or two folk games per season. Kindergarten teachers use folk-games and mention they

would find it very helpful to have a collection of folk games. Especially if it is organized by traditional events and seasons.

Second hypotheses: folk games develop various skills. All the participants agreed that folk games help to develop children verbally, mentally, socially and physically. So this hypothesis is true.

The topic of the thesis is currently relevant and especially important in Ida- Virumaa, close to Narva. Because people who know and pass on Estonian culture and traditions are in the minority. There is a greater influence from the Russian culture. At the same time teacher put more and more emphasis on teaching Estonian culture. But find it hard to find suitable materials and information about the folk games.

The topic of my thesis is important for everybody, who cares about Estonian culture and language. Folk games are the best way to get to know our cultural heritage. We must all know the culture and traditions of our ancestors and homeland. It is our duty to keep and pass our cultural heritage down to the next generation.

KIRJANDUS

1. Allik, Jüri; Häidkind, Riina; Harro, Jaanus; Viikmaa Mart; Kreegipuu Kairi; Rauk, Marika; Kikas, Eve; Tulviste, Tiia; Tulviste, Peeter; Luuk, Aavo; Realo, Anu; Konstabel, Kenn; Pullmann, Helle; Schmidt, Monika; Vadi, Maaja; Kreegipuu, Maie 2002. Psühholoogia gümnaasiumile. *Kultuur ja sotsiaalne käitumine*. Koost. Anu Realo; Monika Schmidt; Maaja Vadi. Tartu Ülikooli Kirjastus.
2. Berg, Eiki; Hiimäe, Mall; Jansen, Ea; Johansen, Ulla; Kurs, Ott; Luts, Arved; Mäsak, Ene; Palli, Heldur; Pärdi, Heiki; Tedre, Ülo; Troska, Gea; Tõnurist, Igor; Valk, Ülo; Viires, Ants; Vunder, Elle; Värvi, Ellen 1998. Eesti rahvakultuur. *Ajalugu ja rahvakultuur*. Koost. Ants Viires. Tallinn: Pakett: 47.
3. Bruce, Tina 2003. *Leikin aika. Virittäytymisaika valmistaa vapaasti virtavaan leikkiin. Lastentarhanopettajaliiton julkaisu*. Helsinki.
4. Gurian, Michael; Ballew, Arlette C 2004. *Poisid ja tüdrukud õpivad erinevalt*. Haridus- ja Teadusministeerium: EL Paradiso.
5. Haav, Helen; Seppel, Vaike 2010. *Lõimitud aine- ja keeleõppe*. Tallinn.
6. Hiimäe, Mall 2012. *Virumaa vanad lastemängud*. Rakvere-Tartu: Eesti Kirjandusmuuseumi Teaduskirjastus.
7. Kalamees, Aleksander 1973. *Eesti rahvamänge*. Tallinn.
8. Kivi, Lilian; Nugin, Kristina; Palm, Helgi; Pullerits, Monika; Saarits, Ülle; Saarapuu, Helgi; Sikka, Helle; Timoštšuk, Inge; Torm, Mare; Ugaste, Aino; Vahter, Edna; Veispak, Anneli; Veisson, Marika; Õun, Tiia 2005. *Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat* Tartu: Atlex.
9. Kivisalu, Krista. *Mängime! Lahedaid lastemänge*. Ajakirjade Kirjastus.
10. Kivisalu, Krista 2010. *Vanad head õuemängud*. Ajakirjade Kirjastus.
11. Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava 2008. RT I, 01.01.2011 <https://www.riigiteataja.ee/akt/12970917?leiaKehtiv> (viimati vaadatud 26.05.2015).
12. Kulderknup, Ene 1998. *Lapsest saab koolilaps. Materjale koolivalmidusest ja selle kujunemisest*. Tallinn.
13. Liivak, Meeme 2000. *Kaks sammu sissepoole. Ringmängulaulud*. Jalmar & Põhi.
14. Loodus, Merle 2000. *Eesti rahvakalendri tähtpäevi-kombeid, mängu, laule ja rahvajutte*. Tallinn.
15. Mehisto, Peeter 2009. *Keelekümbluse käsiraamat*. Tallinn.

16. Mänd, Maaja 2003. *Lasteaiaõpetaja käsiraamat. Õppe- ja kasvatustööst kuni kolmeaastaste lastega*. Tallinn.
17. Omaggio Hadley, Alice. *Teaching Language in Context*. University of Illinois at Urbana-Champaign.
18. Riikoja, Lydia 1956. *Mänge kõigile*. Eesti Riiklik Kirjastus.
19. Sher, Barbara 2007. *Arendavad mängud*. Ersen.
20. Strongman, Kenneth T 2009. *Psühholoogia igapäevaelus*. Kirjastus Pegasus.
21. Saar, Aino 1997. *Laps ja mäng*. Tallinn.
22. Spivakovskaja, Alla 1986. *Mäng on tõsine asi*. Tallinn
23. Sööt, Anu 2011. *Loovmäng*. Viljandi
24. Tuul, Maire; Kirbits, Kristi; Kinkar, Virve 2011. *Meie mitmekultuuriline lasteaed. Abiks õpetajale Euroopa kolmandate riikide kodanike ja lasteasutuse õppekeelest erineva koduse keelega laste õpetamisel*. Tallinn.
25. Varava, Liana; Hermlin, Kaja. *Lapse rühi kujundamine*. Tervise Arengu Instituut
26. Vikat, Maie 1998. *Kui mina hakkas laulemaie*. Tallinn

LISAD

LISA 1. ANKEETKÜSITLUS

RAHVAMÄNGUDE KASUTAMINE KOOLIEELSES LASTEASUTUSES

Olen Tartu Ülikooli Narva Kolledzi tudeng ja palun Teie abi oma lõputöö tegemisel. Oma lõputöö käigus tahan väljaselgitada, mil määral õpetajad kasutavad oma töös rahvamänge.

Ette tänades
Maarika Johannes

Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse füüsilisele arengule?

- ja
- ei
- Muu:

Milliseid rahvamänge Te kasutate suvel?

Kas Teie arvates oleks vaja rahvamängude kogumikku?

mõtlen just kogumikku, kuhu oleks kogutud lasteaialastele sobivad rahvamängud aastaegade kaupa.

- ja
- ei
- Muu:

Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse vaimsele arengule?

- ja
- ei
- Muu:

Kui vana Te olete?

- 19-25

- 26-36
- 37-48
- 49-60
- üle 60
- Muu:

Milliseid rahvamänge Te kasutate talvel?**Milliseid rahvamänge Te kasutate kevadel?****Mis rahvusest Te olete?**

- eestlane
- venelane
- Muu:

Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse sotsiaalsele arengule?

- ja
- ei
- Muu:

Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse kõne arengule?

- ja
- ei
- Muu:

Milliseid mänguliike Te oma töös kasutate?

- loovmängud, sh rollimäng
- lauamängud
- liikumismängud
- rahvamängud
- õppemängud
- Muu:

Kas töötate suures või väikeses lasteaias?

- suures
- väikeses

Milliseid rahvamänge Te kasutate sügisel?**Mis vanuses lastega Te töötate?**

- sõim, 1-3a.
- 3-4
- 4-5
- 5-6
- 6-7
- liitühm

Milline on teie rühma õppekeel?

- eesti keel
- vene keel
- osaline keelekümblus
- täielik keelekümblus

Kas Teie õpetegevused toimuvad valdkondade kaupa või integreeritult?

- valdkondade kaupa
- integreeritult

Ärge saatke paroole kunagi Google'i vormide kaudu.

Toetab

Google pole seda sisu loonud ega heaks kiitnud.

[Väärkasutusest teatamine](#) - [Teenusetingimused](#) - [Lisatingimused](#)

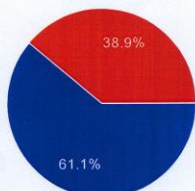
LISA 2. ANKEETKÜSITLUSTE KOKKUVÕTE

37 vastust

Vaadake kõiki vastuseid Avalda statistika

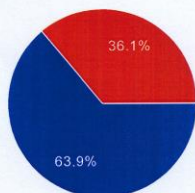
Kokkuvõte

Kas töötate suures või väikeses lasteaias?



suures	22	61.1%
väikeses	14	38.9%

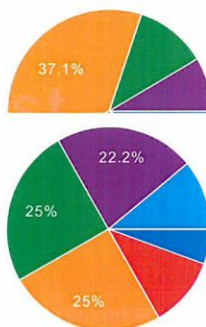
Mis rahvusest Te olete?



eestlane	23	63.9%
venelane	13	36.1%
Muu	0	0%

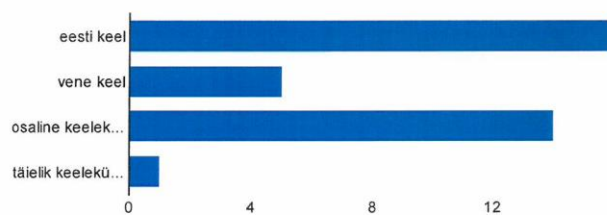
Kui vana Te olete?

19-25	3	8.6%
26-36	12	34.3%
37-48	13	37.1%
49-60	4	11.4%
üle 60	3	8.6%
Muu	0	0%



sõim, 1-3a.	2	5.6%
3-4	4	11.1%
4-5	9	25%
5-6	9	25%
6-7	8	22.2%
liitrühm	4	11.1%

Milline on teie rühma õppekeel?

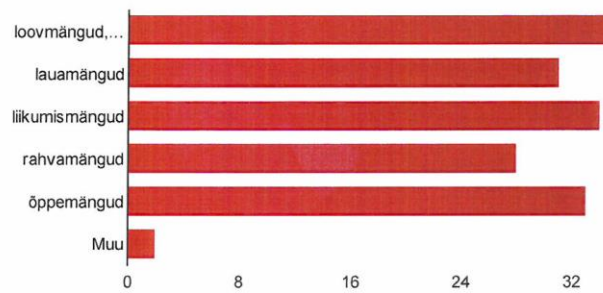


eesti keel	16	44.4%
vene keel	5	13.9%
osaline keelekümblus	14	38.9%
täielik keelekümblus	1	2.8%

Kas Teie õppetegevused toimuvad valdkondade kaupa või integreeritult?



valdkondade kaupa	2	5.7%
integreeritult	34	97.1%

Milliseid mänguliike Te oma töös kasutate?

loovmängud, sh rollimäng	35	97.2%
lauamängud	31	86.1%
liikumismängud	34	94.4%
rahvamängud	28	77.8%
õppemängud	33	91.7%
Muu	2	5.6%

Milliseid rahvamänge Te kasutate kevadel?

ei kasuta

Kevadpühad, vurri tegemine

need tondid tulevad kaugelt maalt

linnumängud, loomamängud, karjalapsemängud, puumängud

pealik käskis

Tagumine paar välja; mädamuna

laeva täitmine

jooks munaga

peenid sõrmed lõid pilli

Kerime, Lapsed ja karjane, Sõbrake,

Madu. Vurri keerutamine.

ei

madu

ei oska vastatata

Muna veeretamine -

Kevadpühad

Haned-luiged tulge koju

Jänes

kevadpühade mängud, vastlad

kohandatud vees mängimiseks

Jaan on haige

rõngimäng

munakoksimine

"Горелки", "Ручеек" и др.

Soolakaalumine - Mängijad asuvad paaridena, seljad vastamisi. Paarilised ühendavad käed küünarvars-seongus ja hakkavad teineteist soolakaalumiseks vaheldumisi enda seljale tõmbama. Tõmmatav peab seljaloleku ajaks jalad käärdama. Seljale tõmbamise arvus tuleb enne kokku leppida. Kes ei jõua kokkulepitud arv kordi soolakotti kaaluda, läheb mängust välja. Võitjad mängivad omavahel edasi. Kes jääb viimaseks, on võitja.

arvamismäng

munade veeretamine

vanaisa püksid

kukevõitlus

Jakob, kus sa oled?

Munaveeretamine, Munade otsimine, Lumepallide veeretamine (vastlade ajal), sea saba, kelgutamine

Milliseid rahvamänge Te kasutate suvel?

tuli, vesi, õhk ja maa

Kivinõid - 6-10 mängijat jooksevad piiritletud, kuid mitte väga laialdasel maa-alal.

Liisu teel määratakse üks mängijaist kivinõiaiks. Ta hakkab jooksjaid jälitama.

Puudutatu on ära nõiutud ja jääb kivina seisma. Teda võib veel vaba olev

kaasmängija käega puudutades nõidusest vabastada. Nii käib võistlus nõia ja

mängijate vahel. Mäng lõpeb tavaliselt siis, kui kõik mängijad on kivideks nõiutud

kullimäng

liikumismängid, murumängud

jänesed ja koerad

kivi peitmine

vägikaikavedu

Jaan on haige, Kotis hüppamine

Vastavalt tähtpäevadele ja õppekavast

ei

valdkond on väga lai, alates laulumängudest kuni käemängudeni, kõiki mänge mida

saab õues mängida

liikumismängud

"Невод", "Плетень", "12 палочек" и др.

konnahüppamine

Tagumine paar, välja! Madu.

rõngimäng

kõievedu

pallisõda

ei kasuta

Tagumine paar välja, Kotijooks, Sõpra otsimas , Hobusemäng, Kes aias,

vargamäng

kotijooks

liivatee

Jaan on haige

pärjake

ei oska vastata

Kivikuju

Pimesikk; keksumäng, värvipoemäng

jooks ajalehtedel

Kaelappimine -

Milliseid rahvamänge Te kasutate sügisel?

kohavahetusmäng

vahetamismäng

Ringisikk – Mängijad võtavad kätest kinni ja liiguvad ringi. Kui ring peatub, kombib keskel asuv pimesikk ühte ringis olijat ja ütleb siis tema nime. Ütleb ta õieti, hakkab äraarvatu uueks pimesikuks

Harakahüppamine -

ei kasuta

Kivinõid

eseme puudutamine

aadamal oli seitse poega

Aadamal oli seitse poega

Mardi, Kadri

lindude mäng

Porgandite peitmine

varjumäng

любые

Kuumpall

meri lainetab

Me lähme rukist lõikama; kes aias

pallimängud

Vastavalt tähtpäevadele ja õppekavast

ei
 madu
 Porgandite või õunte peitmine
 pimesikk
 konnahüppamine
 tasakaalumäng
 sügisel on toredad mardipäeva ja kadripäevamängud
 Talurahvamäng, Oina vedamine, Sõrme vedamine, Kass ja piimapütt, Puksimine,
 Konnade võidujooks, Hea nägu, kuri nägu, me lähme rukist lõikama,
 kaikavedu
 ei oska vastata
 jaan on haige
 Hobuste vedamine.
 Kadrititt, Kivinõid, Kaelkirjak, Nööpide sorteerimine

Milliseid rahvamänge Te kasutate talvel?

ei kasuta
 Konnade võidujooks. Vägikaikavedu.
 lumekull
 kelkude vedamine
 kellamees
 Vägikaika veadmine, Üle nööri hüppamine, Haraka hüppamine
 Katkine telefon
 Soolakaalumine
 kingsepamäng
 meeleolumäng
 Vastavalt tähtpäevadele ja õppekavast
 ei
 jõulude ajal tubased rahvamängud, vastlapäeval õues,
 soolakaalumine
 karumäng
 rongimäng
 võidu kelgutamine
 Vastlad
 Lumepallide veeretamine – Sula lumega veeretatakse lumepalle, kes suudab
 veeretada suurima palli, on võitja. Suuri palle võib ka lasta mäest alla veereda. Siingi
 võib võistelda veeremise kauguses ja palli suuruses
 "Два Мороза" и др.
 sokumäng, kaikavedu, üle nööri hüppamine...

Lumepallide veeretamine

Ussimäng; nõelamäng

nimemäng

Kukevõitlus

Kindamäng, Liig ja paar

ei oska vastata

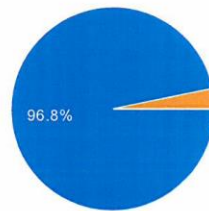
käelappimine

väravamäng

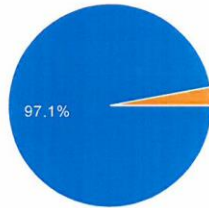
tõtt vahtima

vanasõna arvamine

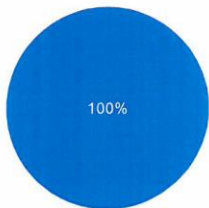
kukevõitlus

Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse kõne arengule?

ja	30	96.8%
ei	0	0%
Muu	1	3.2%

Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse füüsilisele arengule?

ja	33	97.1%
ei	0	0%
Muu	1	2.9%

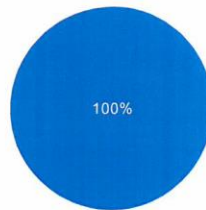
Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse vaimsele arengule?

ja	35	100%
ei	0	0%
Muu	0	0%

Kas rahvamängu kasutamine aitab kaasa lapse sotsiaalsele arengule?

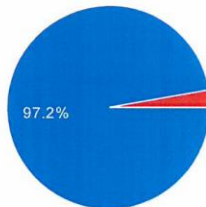
15.6.2015

Rahvamängude kasutamine koolieelses lasteasutuses - Google'i vormid



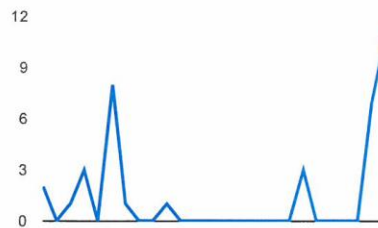
ja	32	100%
ei	0	0%
Muu	0	0%

Kas Teie arvates oleks vaja rahvamängude kogumikku?



ja	35	97.2%
ei	1	2.8%
Muu	0	0%

Igapäevaste vastuste arv



LISA 3. RINGMÄNGULAUL „SÕPRA OTSIMAS“ NOODID

SÕPRA OTSIMAS

Eesti

Uldteema: Inimene ja inimene: sõprus.

Lähteasend: Paarilised seisavad kodarjoneel kõrvalt (vt joonis 4); keskel on JM, kelle sõber on kadunud.

Sõnad	Tegevus
On kadunud mu sõbrake, kust võiksin teda leida? Siin lookleb väike metsatee, ehk siin ta ennast peidab?	Ring liigub kõnnisammudega mööda ringjoont vastupäeva, ühendatud käed pendeldavad vabalt rütmis kaasa. JM seisab ringi keskmes, kuid ta võib ka kõndida ja sõpra otsida.
Me kõik nüüd sõpra otsime ja hoolsalt ringi vaatame.	Kõik panevad käed vahelti rinnale (vt joonis 7) ning hakkavad läbisegi uut paarilist otsima, ka JM.
Kes oma sõbra kätte saab, see rõõmsalt metsas jalutab.	Uuel paarilisel võetakse käest kinni ja minnakse ringjoonele, mäng kordub algusest. Paarilised jäänud mängija jääb ringi keskmesse kadunud sõpra otsima.

CD-1: Muusika kõlab neli korda, sellest 1. ja 4. on sõnadega, 2. ja 3. ilma sõnadeta.
Märkused: Enne ei või uuel paarilisel käest kinni võtta, kui algavad sõnad: «Kes oma sõbra kätte saab...»

KAKS SAMMU SISSEPOOLE
Ringmängulaulud

26

SÕPRA OTSIMAS

Eesti

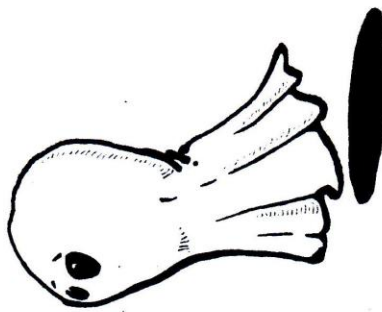
On ka-du-nud mu sõb-ra-ke, kust võik-sin te-da lei-da? Siin
look-leb väi-ke met-sa-tee, ehk siin ta en-nast pei-dab? Me
kõik nüüd sõp-ra ot-si-me ja hool-salt rin-gi vaa-ta-me. Kes
o-ma sõb-ra kät-te saab, see rõõm-salt met-sas ja-lu-tab.



27

INIMENE JA INIMENE

UUEMAD LAULUMÄNGUD



TONDIMÄNG

Harju



1. Need tondid tulevad kaugelt maalt,
ai tii-ai, tii-ai-taa.
2. Ja mis need tondid tahavad,
ai tii-ai jne.
3. Nad tahavad üht lapsukest,
ai tii-ai jne.
4. Ja millist last nad tahavad,
ai tii-ai jne.
5. Nad tahavad üht Maiekest,
ai tii-ai jne.
6. Noh võtke siis see Maieke,
ai tii-ai jne.

Valitav nimi

Ühel pool üks laps, tema vastas hulk lapsi, hoides kätest kinni. Üksik kõnnib 1. salmi –tekstirida – lauldes neli sammu edasi (teistele vastu), refrääniga taganeb neli sammu endisele kohale. Vastarida sooritab sama tegevuse, lauldes 2. salmi. 3. salmi laulab üksik jne. 6. salmi ajal lükatakse nimepidi maimitu vastasritta, kus nüüd on juba kaks mängijat. Need alustavad laulu algusest. Mängitakse, kuni vastasritta jääb üksainus mängija. Seejärel pooled vahetuvad ja üksik alustab laulu algusest peale.

LISA 5. RINGMÄNGULAUL „ÕUNAKE“ NOODID

ÕUNAKE

Eesti

Üldteema: Inimene ja puhkus: mäng.

Lähteasend: Mängijad seisavad ringis, kätest kinni; keskel on JM – Tiinake.

Sõnad	Tegevus
Aias kõnnib Tiinake, Tiinake kui õunake. Täpa-täpa, Tiinake, otsi üles õunake!	Ring liigub kõnnisammudega paremale, JM jalutab vabalt.
Veere, veere, õunake, veere hästi kaugele. Veere, veere, õunake,	Ring jääb seisma ja ühendatud käed tõstetakse värvateks. JM hakkab käte alt ringist välja ja sisse käima, otsides uut juht- mängijat – õunakest.
po e peitu pöössasse!	JM jääb kellegi selja taha seisma, kellest saab uus JM, ning lükkab ta ringi keskmesse.

CD: Muusika kõlab neli korda, sellest 1. on sõnadega, 2.–4. ilma sõnadeta.
Märkused: Kui mängijaid on palju, võib ka JM-ised rohkem valida, sellisel juhul lauldakse JM-i nime asemel *lapseke*. Ka siis, kui mängijad ei tunne üksteist, lauldakse *lapseke*.

ÕUNAKE

A. Roomere

1. Aias kõnnib Tiinake, Tiinake kui õunake.
2. Veere, veere, õunake, veere hästi kaugele.

Tiinake, veere, veere, õunake, poe peitu pöössasse!



LISA 6. RINGMÄNGULAUL „AADAMAL OLI SEITSE POEGA“
NOODID

48

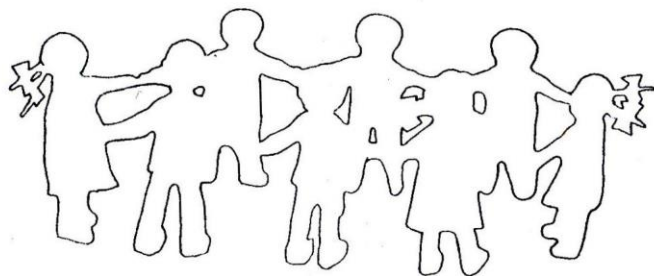
Kui mina hakkam laulemale

AADAMAL OLI SEITSE POEGA

Hageri

Ringmäng

Aa - da - mal o - li seit - se poe - ga, seit - se poe - ga Aa - da - mal,
ei ne - mad söönud, ei ne - mad joo - nud e - ga ne - mad mõistnud ar - mas - ta,
ei ne - mad söö - nud, ei ne - mad joo - nud, kõik nad te - gid nii:



Ringi sees on üks mängija. Kõik laulavad ja liiguvad ringis. Laulu viimaste sõnade juures teeb ringi sees olija mingi liigutuse, mida teised peavad täpselt järele tegema. Kes ei suuda järele teha või teeb valesti, läheb keskele ja mäng algab lauluga uuesti.

LISA 7. RINGMÄNGULAUL „ME LÄHME RUKIST LÕIKAMA“ NOODID

ME LÄHME RUKIST LÕIKAMA

Eesti

Uldteema: Inimene ja kultuurilugu: eestlaste põhittegevus.

Lähteasend: Paarilised seisavad kodarjoneel kõrvuti (vt joonis 15 nr 2), sisekäed ühendatud, kõik esipoollega vastupäeva. Kui mängijaid on paartu arv, siis üksik seisab ringi keskel.

Sõnad	Tegevus
1. Me lähme rukist lõikama, kes hakkab vihke köitma? Kas, armas sõber, tahad sa ka meie seltsi heita?	Ring liigub kõnnisammudega vastupäeva (ühendatud käed pendeldavad vabalt). Kui mängijaid on paartu arv ja keskel seisab üksik mängija, siis tema võib liikuda vastupidises suunas ehk päripäeva.
Refr: Mina otsin ja sina otsid ja igaüks otsib oma.	Kõik hakkavad läbisegi kõndima, et otsida endale uut paarilist.
Mina leidsin ja sina leidsid, kes hooletu, jääb ilma!	Uuel paarilisel võetakse käest kinni, jätkates liikumist mööda ringjoont. Üksik jääb ringi keskele.
2. Me lähme lina kitkuma, kes hakkab lina köitma? Jne.	Kõik paarid on jõudnud tagasi ringjoonele ning mäng kordub algusest peale.

CD-1: Muusika kolab neli korda ja kõik salmid sõnadega.

Märkused: Uuel paarilisel ei tohi enne käest kinni võtta, kui algavad sõnad: «Mina leidsin ja sina leidsid ..»

ME LÄHME RUKIST LÕIKAMA

Festi

1. Me läh - me ru - kist lõi - ka - ma, kes hak - kab vih - ke
köit - ma? Kas, ar - mas sõ - ber, ta - had sa ka mei - e selts - si
hoi - ta? Mi - na ot - sin ja si - na ot - sid ja i - ga - üks ot - sib
o - ma. Mi - na leid - sin ja si - na leid - sid, kes hoo - le - tu, jääb li - ma!

2. Me lähme lina kitkuma,
kes hakkab lina köitma?
Kas, armas sõber, tahad sa
ka meie seltsi heita?

3. Me lähme heina teema,
kes hakkab loogu võtma?
Kas, armas sõber, tahad sa
ka meie seltsi heita?

4. Me lähme lilli nooppima,
kes hakkab parga köitma?
Kas, armas sõber, tahad sa
ka meie seltsi heita?