

Tartu Ülikool
Humanitaarteaduste ja kunstide valdkond
Kultuuriteaduste ja kunstide instituut
Eesti ja võrdleva rahvaluule osakond

Keidi Kald
Loovmängud: viiekümnendad, üheksakümnendad ja tänapäev
Bakalaureusetöö

Juhendaja: Merili Metsvahi, *PhD*
eesti ja võrdleva rahvaluule vanemteadur

Tartu 2016

SISUKORD

SISUKORD	2
SISSEJUHATUS	3
1. MÄNG	4
1.1. Mäng ja mänguliigid	4
1.2. Mäng ja ühiskond	5
2. ALLIKAD JA MEETODID	7
2.1. Allikad ja perioodid	7
2.2. Küsitluskavad	8
2.3. Osalusvaatlustest	9
3. VIEKÜMNENDAD	12
3.1. Rollimängud	12
3.2. Lavastusmängud	14
3.3. Mängupaigad	15
4. ÜHEKSAKÜMNENDAD	17
4.1. Rollimängud	17
4.2. Lavastusmängud	18
4.3. Mängupaigad	20
5. TÄNAPÄEV	21
5.1. Rollimängud	21
5.3. Lavastusmängud	22
5.3. Mängupaigad	23
KOKKUVÕTE	25
SUMMARY	27
KASUTATUD ALLIKAD JA KIRJANDUS	29
LISAD	33
Lisa 1. Kogumisvõistlus 2013 küsitluskava	34
Lisa 2. „Mäng, mängud ja lapsepõlv” küsitluskava	36
Lisa 3. „Üheksakümne date lapsed” küsitluskava	39

SISSEJUHATUS

2015. aasta sügissemestril osalesin tudengina aines „Folkloristlikud välitööd”, tänu millele see bakalaureusetöö alguse sai. Nimelt tegid Tartu Ülikool ning Tartu Mänguasjamuuseum koostööd ning kogusid tudengite abil infot üheksakümnendatel sündinud inimeste lapsepõlve ja mängude kohta. Aines tundus piisavalt põnev ning leidsin, et võiksin seda teemat edasi uurida.

Lapsepõlveajale tagasi mõeldes, meenusid esmalt toredad hetked mängides, nii sõpradega kui üksi. Mänge oli mitmesuguseid, nii klassikalisi jooksumänge, kui ka selliseid, mida ise välja mõeldud sai. Mängude loomine oli põnev ning loodud mängud peegeldasid meie teadmisi ja oskusi. Seetõttu leidsin, et käesolevas töös soovin enda huvi suunata loovmängude uurimisele, nende kirjeldamisele ja süstematiseerimisele.

Töö eesmärgiks sai uurida kolme erineva põlvkonna loovmänge ehk vaatluse all on viiekümnendate periood, üheksakümnendate periood ning tänapäev. Kuna loovmängudes peegeldub last ümbritsev keskkond, soovin töös tähelepanu pöörata mängudes esile tulevatele ühiskondlikele joontele. Töö koosneb sissejuhatausest, viiest peatükist ja alapeatükkidest, ning kokkuvõttest ja lisadest.

Perioodide allikmaterjalidena on kasutatud Eesti Rahvaluule Arhiivi poolt 2013. aastal Kultuuripärandi aasta raames korraldatud „Kogumisvõistlus 2013“ küsitluskava alusel kirja pandud lapsepõlvemeenutusi, Tartu Mänguasjamuuseumi poolt ja eelpool nimetatud aine raames kogutud lapsepõlvemälestusi, lisaks osalusvaatluse ning intervjuude abil kogutud andmeid.

Töö valmimise juures soovin tänada juhendajat Merili Metsvahi, kes oli abiks iga küsimuse juures mis tekkis, Eesti Rahvaluule Arhiivi ja Tartu Mänguasjamuuseumi võimaluse eest kasutada kogutud materjale, Tartu Luterlikku Peetri kooli ja lasteaeda ning Tartu Helika lasteaeda võimaluse eest osalusvaatlusi läbi viia. Soovin tänada ka kõiki lapsi, kelle mängu osalusvaatluse abil jälgida sain.

1. MÄNG

1.1. Mäng ja mänguliigid

Lapsepõlv ja mäng on mõisted, mis kuuluvad kokku, sest mäng on lapsepõlves oluline tegevus. Kultuurilis-ajaloolise teooria kohaselt mängib laps seetõttu, et ta tahab olla täiskasvanule sarnane. (Kivi 2005: 155) Ka lastelaul ütleb, et „mäng on väikese inimese töö”. Nii kodus kui lasteaias veedetakse suur osa ajast mängides. Läbi mängu õpivad lapsed eluks vajalikke oskusi, kultuurilisi tõekspidamisi ja väärtushinnanguid. (Liiv 2002: 5) Mängu iseloomustavad mängu tinglikkus ja näilisus ning spontaansus ja sisemine motiveeritus. (Kivi 2005: 155-156) See tähendab, et mängus omandavad esemed ja tegevus uue tähenduse ning mänguolukord on mängija jaoks tõeline, kuigi sealsamas mõistetakse, et kõik on tegelikult mängult. (Kivi 2005: 155) Spontaansus väljendub mängu paindlikkuses ja improvisatsioonis (Kivi 2005: 155) – mängijad alustavad mänguga, kuid mängu sees võivad esile tulla asjaolud, mis mängu käiku muudavad. Motiveeritus seisneb selles, et mäng ei saa toimuda ilma mängija enda soovita. Selleks, et mäng algaks, on vaja algatusvõimet, iseseisvust ja mängusoovi. (Kivi 2005: 156)

Mängu iseloomustavad ka reeglid. Reeglimängudes on reeglid varem olemas ning nende täitmine mängijatele kohustuslik. Loovmängudes luuakse reeglid enne konkreetset mängu või mängu kestel ning reeglid on seotud rolli täitmise, mängus tegutsemise või mängu sisuga. (Kivi 2005: 156) Loovmänge hakatakse mängima umbes 3-4 aastasel. Mängude rikkus ja keerukus on seotud sellega, millega laps varasemalt kokku puutunud on. (Leppik 2004: 64) Jäljendatakse nii positiivseid kui negatiivseid asju, mida kogetud või nähtud, nt meediast tuntud persoone ja fiktsionaalseid karaktereid või kodukeskkonnas esinenud situatsioone. (Laxen 2005: 33)

Loovmängu põhiline erinevus reeglitega mängust seisneb järgnevas: loovmängu reeglid on varjatumad, neile on omane lähtumine süžest ja rollist ning need võivad mängu käigus muutuda. Mäng ei ole seotud võidu ja kaotusega, vaid tegeliku elu jäljendamisega ning mängijate arv ei ole piiratud. (Kivi 2005: 163)

Loovmäng jaguneb raamatu „Laps ja lasteaed: lasteaiaõpetaja käsiraamat” autorite Lilian Kivi ja Helgi Sarapuu sõnul kolmeks: rolli-, lavastus- ja ehitamismänguks (Kivi 2005: 163), kuid antud töös keskendun rolli- ja lavastusmängudele.

Rolli- ja lavastusmängud olen defineerinud raamatu alusel järgnevalt:

1. rollimängud: teemade ring on lai ning sõltub otseselt laste kogemustest seoses ümbritseva keskkonnaga (Kivi 2005: 163), kuid ei põhine kindlal isikul või süžeel, mängud põhinevad üldistustel

Nt: kodumäng, poemäng, koolimäng jne

2. lavastusmängud: loovmängu kõrgem etapp, kus kujutatakse konkreetseid isikuid, tegelasi või sündmusi (Kivi 2005: 163)

Nt: raamatukangelase imiteerimine, popstaaride jäljendamine, sündmuste jäljendamine

Kahe grupi piir on hajus ning materjalidest kogutud mängude liigitamine keeruline, kuid käesolevas töös lähtun mängude jaotamisel enda sisetundest ning mängu kirjelduse muljest.

1.2. Mäng ja ühiskond

Lapse mäng peegeldab ühiskonnas toimuvat, sest on olemuselt ja sisult sotsiaalne tegevus. Mängu kaudu toimub kokkupuude ümbritseva keskkonnaga. (Liiv 2002: 5) Laps sünnib maailma, kus on olemas valitsevad normid, tõekspidamised, käitumismudelid ja väärtushinnangud, mis pidevalt teisenevad. (Liiv 2002: 5) Mängu vaadeldes saab tervikuna aimu lapse arengust, huvidest ja last ümbritsevast keskkonnast. Kolm vaatluse all olevat perioodi on ühiskondliku korra ja normide poolest erinevad ning see peaks avalduma ka loovmängudes. Siiski võib nendel perioodidel mängitud mängudes olla teatud sarnasusi, sest mänguasjad, nt nukud ja autod, on jäänud püsima. (Veidenbaum 2003)

Esimene periood, mida uurimistöös käsitlen on piiritletud sünniaastatega 1942-1954. See kattub ajaliselt stalinismiperioodiga Eestis (1944-1955). Selle aja märksõnadeks on industrialiseerimine, sundkollektiviseerimine ja küüditamine ning kogu ühiskonna ümberkorraldamine.

Üheksakümnendate Eestit, mis antud uurimistöös on piiritletud sünniaastatega 1982-1994, iseloomustab Nõukogude Liidu lagunemine, Eesti taasiseseisvumine ning läänelike mõjude pealetung. Eelmise sajandi lõpp erines viiekümnendatest oluliselt meedia, massikultuuri ja kõrgtehnoloogia arengu tõttu. Last ümbritseb keskkond, millesse kuulub igapäevaselt raadio, televisioon ja trükimeedia. Meedia õpetab lastele seda, mida varasemalt õpetasid kodu, kool ja kogukond: laste- ja täiskasvanutemaailma ning väärtushinnanguid. (Vissel 1999) Tänapäeva Eesti kuulub Euroopa Liitu ning ühiskonnale on iseloomulik tehnoloogiline areng ja liikuvus.

Varasemalt on loovmängude ja mängude teemat käsitlenud Kristina Veidenbaum ja Triin Põldver. Artiklis „Tahan saada teletupsuks. Televisiooni mõjust lasteaialaste loovmängudele” kirjutas Kristina Veidenbaum Tartu Karoliine lasteaias osalusvaatluste abil kogutud materjali põhjal televisiooni mõjust loovmängudele ning leidis, et filmide mõju puhul on oluline see, kui hiljuti filmi nähti ning tähelepanu tasuks pöörata elukutsetele, mida lapsed mängivad, sest on tavapärane, et mängitakse seda, kelleks suurena saada tahetakse. (Veidenbaum 2003) Triin Põldveri bakalaureusetöö „Laste mängud ja mänguasjad 20. saj II poolel ja 21. saj alguses ning mängimine osana peresuhtlusest” eesmärk oli vaadelda mängude ja mänguasjade muutumist 20. sajandi teisel poolel ja 21. sajandi alguses, lisaks pöörati tähelepanu mängude põlvkondlikule edasikandumisele ja mängude osale peresuhtluses. Leiti, et paljud mängud on jäänud samaks, kuid õuemängude osakaal on 21. sajandil sündinutel vähenenud. (Põldver 2014)

2. ALLIKAD JA MEETODID

2.1. Allikad ja perioodid

Antud uurimistöös on vaatluse all kolm erinevat perioodi: viiekümnendad, üheksakümnendad ja tänapäev. Materjali kolme erineva perioodi kohta sain ning kogusin mitmel erineval viisil.

Viiekümnendate aastate periood on piiritletud sünniaastatega 1942-1953. Perioodi allikmaterjalideks on valimik Eesti Rahvaluule Arhiivile 2013. aastal lastemängude kogumisvõistlusele „Kogumisvõistlus 2013” saadetud ning Tartu Mänguasjamuuseumi poolt küsitluskava „Mäng, mängud ja lapsepõlv” (Lisa 2) alusel kogutud lapsepõlvemälestused. Kokku analüüsisin sünniaja poolest nimetatud vahemikku sobinud 14 inimese mälestusi. „Kogumisvõistlus 2013” materjalide hulgast valisin üheksa ning Tartu Mänguasjamuuseumi materjalide hulgast viie inimese mälestused, mida enda töös allikadena kasutasin. „Kogumisvõistlus 2013” (Eesti Rahvaluule ..., 2013) viidi Eesti Rahvaluule Arhiivi poolt läbi Kultuuripärandi aasta raames 2013. aasta lõpust kuni 2014. aasta alguseni. Eesmärgiks oli koguda lastemänge ja mängudega seotud lapsepõlvemeenutusi. Küsitluskava oli struktureeritud, koosnedes 22 küsimusest, mis avasid informandi lapsepõlve ning lapsepõlvemänge. Küsitluskavale vastamine oli vabatahtlik ning seda sai teha Eesti Rahvaluule Arhiivi kogumisportaali „Kratt” kaudu, lisaks ka e-kirja või posti teel. (Eesti Rahvaluule ..., 2013) Tartu Mänguasjamuuseumi poolt kogutud mälestused põhinesid struktureeritud küsitluskaval „Lapsepõlv, mängud ja mänguasjad” (Lisa 2), mis avasid informandi tausta, lapsepõlve ja lapsepõlvemänge.

Üheksakümnendate aastate periood on piiritletud sünniaastatega 1982-1994. Allikateks on Tartu Mänguasjamuuseumi struktureeritud küsitluskava „Üheksakümnendate lapsed” (Lisa 3) põhjal kirja pandud mälestused ning intervjuude litereeringud. Andmete kogumine toimus eelpool nimetatud aine raames 2015. aasta sügissemestril kursusel osalenute poolt. Kokku analüüsisin enda uurimistöö tarbeks 20 inimese lapsepõlvemälestusi: kursuse raames tehtud kümne intervjuu litereeringuid, viie osalenu mälestusi ning viit Tartu Mänguasjamuuseumi poolt kogutud lapsepõlvemeenutust. Küsitluskava koosnes viiest

teemaplokist: pere ja lapsepõlv, mänguasjad, mängud ja ajaviide, lasteaed ja kool, ning teemade all olevatest küsimustest, mida oli kokku 49. Küsitluskava avas informandi tausta, kooli ja kodukeskkonda, kuid keskendus mängimise ja mängudega seonduvale temaatikale. Materjalide hulgas, mida uurimistöö jaoks kasutasin, on ka minu enda mälestused ning minu poolt tehtud intervjuude litereeringud.

Kolmanda perioodi moodustab kahetuhandetate alguse teine kümnend. Info kogumiseks viisin läbi ühe osalusvaatluse Tartu Luterliku Peetri kooli Pepleri tänaval asuva koolimaja pikapäevarühmas, kus osalesid 1.-3. klasside lapsed, kaks osalusvaatlust Tartu Luterliku Peetri kooli lasteaia Roosi tänava rühmas ning kaks osalusvaatlust Tartu lasteaed Helika Mesilaste rühmas. Kuna lasteaed ja kool on keskkonnad, kus tegevus ja mäng on ette määratud ja ajaliselt piiratud, soovisin lapsi jälgida ka koduses keskkonnas. Selleks viisin läbi ühe päeva kestnud osalusvaatluse ühe pere lastega, kelle jaoks olin eelnevalt tuttav. Lisaks osalusvaatlustele vestlesin vabas vormis Peetri kooli pikapäevarühma õpetajaga, küsitlesin Helika lasteaia õpetajat poolstruktureeritud küsitluskava alusel ning saatsin küsitluskava osalusvaatluses osalenud laste vanematele.

2.2. Küsitluskavad

„Kogumisvõistlus 2013” küsitluskava (Lisa 1) koosnes 22 küsimusest, mille abil lastemänge ja lapsepõlvemeenutusi koguti. Alustati küsimustega, mille abil sai kirjeldada miljööd, kus üles kasvati. Seejärel peatuti mängupaika ja mänguseltskonda iseloomustavatel küsimustel, nt „Kui palju ja kus mängiti koolis, pärast tunde ja vahetunni ajal?” ning „Kas poisid ja tüdrukud, eri rahvustest lapsed mängisid koos?”. Põhiosa küsimustikust koosnes küsimustest mängu alustamise ja mängude kirjeldamise kohta, nt „Kuidas sündis otsus mängu alustamiseks?” või „Seleta mängude reegleid (mängu nime, osaliste rolle, kasutatavaid esemeid) ning tavapärast kulgu”.

Tartu Mänguasjameuseumi küsitluskava „Lapsepõlv, mängud ja mänguasjad” (Lisa 2) koosnes 36 küsimusest, mille abil informandi lapsepõlve ja mängude kohta andmeid koguti. Antud küsitluskava küsimused olid seotud pigem mänguasjade kohta teabe saamise, kui mängukirjelduste kogumisega, nt „Kas Teil oli lapsepõlves mänguasju?”, „Missuguste mänguasjadega mängisite toas?”, „Mille järgi teadsite endale ihaldada uusi mänguasju?”.

Küsitluskava (Lisa 3), mille abil koguti informatsiooni üheksakümneenda kohta, koosnes viiest teemaplokist ning 52 küsimusest. Küsimused olid suunavad ning palju mängu, mänguasju ning nimesid oli näidetena ette antud. Esimene teemaplokk keskendus pere ja lapsepõlve küsimustele, sellele järgnesid teemaplokid „Mänguasjad” ja „Mängud ja ajaviide”. Nende teemade all uuriti küsimuste abil mänguasjade, moemänguasjade jms kohta. „Mängud ja ajaviide” all oli kõige enam küsimusi, mh õues mängitavate mängude ja ajaviitmise kohta, mh oli ette antud valimik mängudest. Küsitluskavade vastuste ning litereeringute juures tuleb mainida seda, et küsimustele ei olnud vastatud täielikult, vaid enda soovist lähtuvalt.

Mälestusi lugedes panin tähele, et kuigi aeg oli keeruline ja raske, meenutati lapsepõlveaega positiivses võtmes ning helgetes toonides. Siin ilmneb mälu konstruktiivne loomus: subjektiivne mäletamine. (Tulving 2007) Mitmed vastajad kõrvutasid ka enda lapsepõlveaega ja tänapäeva ning leidsid, et olenemata raskustest, oli nende lapsepõlv täisväärtuslikum. „*Tänapäeva lastel on tohutult palju mänguasju, veelgi enam- nad võivad sõita Muumimaale ja Disneylandi. Kas nad sellega õnnelikumad on kui meie oleme – kahtlen selles. Meie mängud arendasid fantaasiat kindlasti rohkem. Pidime tegema nõ sitast siidi. Erinevus on ju selge, sõjajärgne põlvkond ja vaba riigi põlvkond.*” (Piret Kressa, sündinud 1948; TMMM TAK 103.1-9).

2.3. Osalusvaatlustest

Viimase perioodi loovmängude uurimiseks viisin läbi osalusvaatlusi, sest leidsin, et ainult küsitluskava alusel tehtud intervjuud ei annaks vajalikku teavet. Materjali kogumiseks valisin osalusvaatluse, kuna osalusvaatluse abil kogutud materjal on kvaliteetne, aitab paremini materjali tõlgendada ja analüüsida ning aitab tõstatada uusi uurimisküsimusi ja hüpoteese (DeWalt 2002: 10). Elo-Hanna Seljamaa on kirjutanud järgnevalt: „Osalusvaatluse abil saab nähtust seestpoolt tundma õppida ja kogeda. Vaatleja kogub uuritava nähtuse kohta süstemaatiliselt empiirilist teavet, kasutades selleks kõiki oma meeli;/---/”. (Seljamaa, Elo-Hanna jt (ilmumas 2017)) Osalusvaatlus võimaldas olla lastega ühes keskkonnas ning jälgida nende tegevust, sain kirja panna mängu ning vestlust, mida lapsed mängu käigus vahetasid.

Tartu Luterliku Peetri koolis ja lasteaias viisin kokku läbi kolm osalusvaatlust. Peetri koolis läbi viidud osalusvaatlus kestis kaks ja pool tundi, lasteaias läbi viidud osalusvaatlused kestsid kokku kaks tundi. Tartu Luterlik Peetri kool ja lasteaias on haridusasutus, mis järgib õppe- ja kasvatustegevuses põhimõtteid nagu austus, hoolivus, tänulikkus ja vastutustunne. Lasteaias ja koolis tegutsevad liitühmades, kus rakendatakse waldorf-pedagoogilist metoodikat. (Tartu Luterlik ..., 2016) Selle metoodika puhul lähtutakse humanismist, alusepanijaks on Austria filosoof ja esoteerik Rudolf Steiner. (Käsiraamat ..., 2011) Õpetuse sisu ja maht ning metoodilised alused erinevad õppeaineti ja klassiti, sest tulenevad lapse hingelise ja füüsilise arengu seaduspärasustest. Koolis ei olnud märgata väliseid erinevusi, kuid lasteaias täheldasin, et puudusid plastikust mänguasjad. Mänguasjadena olid kasutusel kangad, puust klotsid, puukoore tükid või muud looduslikust materjalist esemed. Mänguajal võisid lapsed kasutada kõike, mis klassis mängimiseks mõeldud oli. Tartu Luterlikus Peetri koolis ja lasteaias olin taustal olev vaatleja ning lastele mind ja minu tegevust ei tutvustatud. Esimesel osalusvaatlusel koolis panin tähele, et mind küll märgatakse, kuid minu tegemiste vastu otsest huvi ei tunta. Osalusvaatlusel vestlesin pikapäevarühma õpetajaga ning uurisin, millised pikapäevarühma tunnid sisuliselt on ning milliseid mängu nendes mängitakse. Selgus, et ta on püüdnud lastega mängida lauamänge, kuid huvi nende vastu eriti ei tunta ning nii keskendutakse pigem koduste tööde tegemisele. Osalusvaatlusel lasteaias oli olukord erinevam. Esimesel osalusvaatlusel kestis laste huvi minu vastu mõne minuti, kuid seejärel kadus. Selle aja jooksul küsis mõni julgem laps minu tegevuse kohta, kuid koheselt suunduti enda mängu või tegevuse juurde tagasi. Teisel osalusvaatlusel, kui olin neile juba tuttavam, tuli paar julgemat poissi minuga vestlema, kuid nende huvi kadus kiirelt. Peamiselt liikusid lapsed mänguajal ringi, mängisid üksteisega või suhtlesid õpetajatega.

Tartu Helika lasteaias viisin läbi kaks osalusvaatlust. Kaks osalusvaatlust kestsid kokku kaks ja pool tundi. Helika lasteaias toetub „Hea algus” metoodikale, mida rakendatakse lasteaias 1994. aastast. (Helika ..., 2016) Selle metoodika puhul lähtutakse lapsekesksest põhimõttest ning eesmärgiks on kujundada ühiskondlikult aktiivsed ja julged isiksused, arendades iseloomujooni, mis on vajalikud kiirelt muutuvajas. (Hansen, Kaufman, Burke 2003) Tegevused lasteaias on jaotatud rühmadesse ning igas rühmas tohib korraga olla kuni neli õpilast. Näiteks võis loovmängutuppa minna nimekaardi alusel vaid siis, kui teatud rühmas oli vähem kui neli õpilast. Rühm „Mesilased”, mida materjali kogumiseks külastasin, on 1996. aastast alates vaatlusrühm, kus saab laste ja õpetajate tegevusi jälgida. Vaatlusruum asub rühmaruumiga kõrvuti ning rühmaruumist vaadatuna on tegu peegliga.

(Helika ..., 2016) Esimesel osalusvaatlusel Helika lasteaias, sattusin osalema ka rühma lapse sünnipäeval. Tänu sellele nägin, kuidas käib sünnipäeva tähistamine Helika lasteaias (sünnipäevalaps tõsteti toolil õhku, talle lauldi sünnipäevalaulu, ta sai rühma poolt kingituse ning seejärel kutsus kõik rühma liikmed nimepidi lauda istuma ning kooki sööma (Kald, Keidi. Osalusvaatlus Helika lasteaias, 11. aprill 2016)). Helika lasteaias tutvustati mind lastele, kuid kuna neil oli sünnipäevale omaselt palju tegevust, mind eriti tähele ei pandud. Taaskord oli vaid mõni üksik rühmaliige, kes tuli vaid korraks uurima seda, mida ma teen. Teisel osalusvaatlusel Helika lasteaias vestlesin ka rühma õpetajaga poolstruktureeritud küsitluskava alusel ning uurisin, mida tema lasteaiasõpetajana laste mängude ning nende muutumise kohta arvab. Küsimused olid eelnevalt ette valmistatud, kuid vestlus oli vabavormis. Õpetaja leidis, et mängud ei ole muutunud, aga lapsed on muutunud. (Kald, Keidi. Osalusvaatlus Helika lasteaias, 11. aprill 2016)

Osalusvaatluse ühe pere kahe lapsega viisin läbi nende koduses keskkonnas hoidja-rollis olles. Lastega veetsin ühe päeva. Noorem lastest oli tol hetkel kuueaastane ning teine kaheksa-aastane. Noorem laps käib veel lasteaias, kuid vanem esimest aastat koolis. Lapsed on minule eelnevalt tuttavad ning võõristamist ei olnud. Sellel päeval lasin neil teha seda, mida nad parasjagu soovisid – neil oli võimalus mängida nii toas kui õues ning seda, mis neile tol hetkel kõige rohkem meeldis. Tekkis ka olukordi, kus lapsed palusid mul mänguga liituda ning juhendasid mind mängimisel. Lisaks vaatlemisele küsisin laste käest aeg-ajalt küsimusi nende mängude kohta, mida nad parasjagu mängisid. Hiljem pöördusin laste vanemate poole poolstruktureeritud küsitluskavaga laste mängude teemal. Küsitluskava koostas osalusvaatlusel nähtu põhjal, et teada saada vanemate seisukohta ja nägemust mängudest, mida nende lapsed mängivad. Näiteks uurisin vanemate seisukohta kohviku-teemalise mängu kohta, mida osalusvaatlusel mängiti. (Kald, Keidi. Osalusvaatlus ühe pere lastega. 26. märts 2016)

3.VII EKÜMNENDAD

3.1. Rollimängud

Mänguasju ei olnud palju, kuid nukke ja puust autosid, mille abil täiskasvanute tegevusi matkida, leidis pea igal informandil.

Nukkude abil mängiti kodu, nt valmistati neile süüa, õmmeldi või kooti riideid. „*Eks nukkudega sai mängida igasuguseid mänge: sööta, riietada, ise riideid õmmelda, oma esimesed sokid kodusin vanaema juhendamisel just oma suurele nukule Tiiole*“ (ERA, DK 125 < Haljala khk., Haljala al. – Külli Heinla, s. 1954. a. (2013)). Nukke võidi välja lõigata ka paberist, ajalehest või papist ning seejärel nendega kodumängu mängida. „*Pabernukud valmistasime peamiselt ise, joonistasime ise, aga ka kopeerisime ajakirjast./--/Täielik mäng, kodud ja nukkude riietamine muidugi.*“ (Piret Kressa, sündinud 1948; TMMM TAK 103.1-9). Pabernukkudele joonistati toonase moe järgi ka riideid. „*Kooliajal mängisin ka paberist nukkudega./--/ Tüdrukute põhiteemad olid paberist nukud ja nende kleidimoed./--/Joonistasin neile ise moeajakirja „Siluett“ järgi riideid.*“ (ERA, DK 139, 1/7 < Nõo khk., Tähtvere v., Tüki k. < Häädemeeste khk., Häädemeeste v., Rannametsa k. – Maila Jürgenson, snd. 1952. a. (2013)). Kodumängu ei mängitud ainult nukkudega. Üheks variandiks oli ka onnide ehitamine ning sellest meelispaiga kujundamine, kus tõsielulisi tegevusi matkida. „*Mängisime „Kodu“, ehitasime nn onni, kujundasime selle ümbrust (kaevasime vana paja maasse, tööme ojast vett ning veetaimi ning konnakulleseid ning jälgisime nende kasvamist), matkasime lähiumbruses*“ (ERA, DK 125 < Haljala khk., Haljala al. – Külli Heinla, s. 1954. a. (2013)).

Kodumängu kõrval meenutati ka koolimängu. Koolimängu mängiti võimalikult reaalsete abivahenditega, kasutati vihikuid, tahvleid, arvutuslaudi. „*Kooli mängimine oli meie peres kõige populaarsem. Olid vihikud, tuli kirjutada tähti ja numbreid, meil oli väike mängutahvel, kuhu sai kriidiga kirjutada, ja jalgadel seisev nuppudega arvutuslaud. Minul kui õpetajal oli õpetaja päevik, kuhu kirjutasin igaühe nime ja hinde küsimise järel.*“ (ERA, DK 127 < Lahemaa < Märjamaa khk., Haimre k. – Anne Kurepalu, s. 1946. a. (2013)). Enamasti oli õpetajarollis see, kes teistest lastest veidi vanem või ise juba

koolipingis tarkust taga nõudmas käis. Mälestusest selgub, et koolimängu mängiti ka karjas käies, ilma eelnevalt loetletud esemeteta. „Mina kui kõige vanem olin tavaliselt õpetaja. Mängiti ühe või teise tunni läbiviimist. Õpilased pidid mind kuulama ja selgitusi meelde jätma. Pärast seda toimus teadmiste kontroll. Matemaatika tunnis piirdus see peamiselt arvude liitmise, lahutamise, korrutamise ja jagamisega. Eesti keele tunnis oli eesmärgiks treenida sõnade õigekirjutust. Õpilased pidid tähthaaval üles lugema ühe või teise sõna kirjutusviisi. Keerulisemaid aineid selles koolis läbi ei võetud. Juhtus ka, et õpilane rikkus korda või ei töötanud kaasa. Siis järgnes lähima põõsa kõrvale seisma panemine. Kõik see tuli aga paugupealt katkestada, kui loomad korda rikkuma hakkasid.” (ERA, DK 115 < Pärnu l. < Pilstvere khk., Kabala v., Kurla k. – Raivo Kaik, s. 1946. a. (2013)).

Kodu- ja koolimängu kõrval oli korduvalt mainitud poemängu. Poemängu mängiti enamasti õues ning kaupadeks koguti kokku peamiselt looduslikke esemeid, nt kive, mis tähistasid kartuleid, teelehti, mis tähistasid salatit, või suvisel ajal marju. Poemängu juures tuleb mainida seda, et poemäng ning kodumäng võisid ühilduda. „Meie õues majaesistel treppidel oli hea poodi mängida, sest neil on kõrged kivist ääred – just letiks parajad. Mäng käis nii, et üks oli müüja ja teised ostjad, kes tulid oma nukkudest lastega poodi. Püüdsime üksteisega „teie“ rääkida nagu poes: „Palun, mis Teile...?“ Tüli võis tekkida siis, kui üks jäi liiga kauaks müüjaks. Müüjad tahtsid ju kõik olla.” (ERA, DK 135, 1/8 < Tallinna l. – Kadi Alatalu, snd. 1942. a. (2013)). Poemängu mängiti ka ilma kaupadeta, neid vaid ette kujutades. „Üks meist kahest oli kaupmees ja teine või teised ostjad. Kaupmehel muidugi mingit kaupa pakkuda ei olnud. Ta tegi ainult käeliigutusi imiteerimaks kauba kaalumist, pakkimist ja ulatamist”. (ERA, DK 115 < Pärnu l. < Pilstvere khk., Kabala v., Kurla k. – Raivo Kaik, s. 1946. a. (2013)). Poes tuli kaupade eest millegagi ka tasuda. Selleks olid kasutusel puu- ja põõsalehed. „Kui haavalehed kollaseks läksid, mängisime nendega poodi ja maksime nendega, sest need olid kuldrahad, aga rohelistes lehed olid vaskrahad.” (ERA, DK 116 < Tallinna l. – Anne Rebane, s. 1953. a. (2013)). Kahel korral on mainitud ka pärisraha kasutamist. Näiteks said lapsed enda valdusesse vanad tsaaririigi rahad „katariinad”, millega enda mängupoes arveldada võisid. „Mingil ajal sai keegi meist paki vanu tsaaririigi rahasid. Siis oli meil uhke pood, arveldasime katariinades” (ERA, DK 135, 1/8 < Tallinna l. – Kadi Alatalu, snd. 1942. a. (2013)).

Perioodile omaselt on mainitud ka talu- ning kolhoositööde põhjal mängitud mängu ning mängud seisnesid nt loomakarja karjamaale viimises, nende söötmisses ja jootmisses.

Mängiti puust valmistatud loomadega. „Igal kevadel osteti karjasele lihtne taskunuga, kuid nõõrist hoolimata oli ta ikka varsti kadunud. Nuga ei teritatud – muidu laps lõikab sõrme. Sai vesta lehma ja hobuseid põhiliselt. Lehmad olid mustad (koor peal), kirjud või valged (kooritud). Ega meil tegelikult kunagi valget lehma polnud. Mäng käis ikka tegeliku elu järgi. Mõned sead ja vasikad said ka tehtud. Nende loomadega sai taluelu mängida – pulkadest-klotsidest neile lautu-aedu ehitada jne.” (EFA I 168, 24/75 < Viru-Jaagupi khk., Vinni v., Võhu k. < Iisaku khk., Lõpe k. – Anu Soon, s. 1951. a. (2013)).

Mainitud oli ka arsti ning hambaarstil käimise mängimist. Arstimängudes uuriti sipelgaid ja rohutirtse ning hambaarstimängus leiutati arstiriistadeks puupulgad, millele hõbepaber ümber keerati. „Mängisime koolis hambaarsti: panime hõbepaberi ümber peenikeste puupulkade ja need olid meie arstiriistad” (ERA, DK 116 < Tallinna l. – Anne Rebane, s. 1953. a. (2013)).

3.2. Lavastusmängud

Lavastusmängudeks saadi ainekst raamatutest, teatrist, rändkino sõjafilmidest või igapäevaelu värvikatest karakteritest ja sündmustest.

Teatrimänge mängiti nii tubastes- kui ka õuetingimustes ning mänguliselt lavastati isekirjutatud näidendeid. „Mõnel suvel oli meil moes teha teatrit õues. Kirjutasime ise näidendi, jagasime osad ja kutsusime emad ja teised lapsed vaatama. Mina ei mäleta, et minu isa oleks käinud, ema küll. /-/-/ Kui olime umbes 8–9-aastased, oli meil kirjutuslaua all varjuteater. Kirjutuslaua all olime ise kõige taga, kardina ja meie vahel oli laualamp ning sirutasime oma käes nukke lambi ette nii, et teatri “sirmile“ tekkisid varjud. Tegime ka kätega igasuguseid kujundeid ja liigutusi. Vaatajad istusid kõik kirjutuslaua ees.” (ERA, DK 135, 1/8 < Tallinna l. – Kadi Alatalu, snd. 1942. a. (2013)).

Poistele meeldis mängida sõjafilme, mida iganädalaselt rändkinos vaatamas käidi, kuna kodustes majapidamistes televiisor puudus. „Kuigi meie koolis eriti intensiivset ideoloogilist kasvatustööd ega tõelist ajupesu ei tehtud, saadi inspiratsiooni filmidest, mida kord nädalas kooli külastava rändkino poolt näidati. Kinofilme näidati tol ajal koolimaja saalis.” (ERA, DK 115 < Pärnu l. < Pilistvere khk., Kabala v., Kurla k. – Raivo Kaik, s. 1946. a. (2013)). Enamasti vastandus poiste sõjamängudes kaks leeri: sakslased ja venelased, ning võitjaks alati venelased.

Järgnevalt peatun kindlate reeglitega ja süžeeaga mängudel, mis ühe informandi poolt kirja pandud olid. Nende aluseks on igapäevaelu sündmused ja toimingud. Nendeks mängudeks on maaelu kujutavad mängud: „Perenaine ja lehm”, „Perenaine ja kana”, „Perenaine ja hobune” ning „Uss, uss, hammustas” ja „Linnupesa”. Nendes mängudes kehastuti kordamööda üheks tegelaskujuks ning seejärel mängiti mäng sisule vastavalt läbi. Näiteks mängu „Perenaine ja kana” puhul oli mängu käik järgnev: „*Perenaine andis kanale teri. Kana peitis pesa, munes ja kaagutas. Perenaine otsis pesa üles. Siis vahetasime osad.*” (EFA I 168, 24/75 < Viru-Jaagupi khk., Vinni v., Võhu k. < Iisaku khk., Lõpe k. – Anu Soon, s. 1951. a. (2013)).

Järele aimati ka inimesi, kellega igapäevaelus kokku puututi. Sellisel viisil kujutati mängudes kolhoosi brigadiri, postiljoni ning rikkamate daamide käitumist. Raivo meenutab: „*Kuna ema oli põllutöeline, siis käis meil aeg-ajalt kodus kohalik brigadir, kes teatas, kuhu ja millise tööülesande täitmisele tuli minna. Ta sõitis kohale jalgrattaga. Loomulikult tuli siis ka mängubrigadir, kelleks olin mina või aasta noorem vend, jalgrattasõitu imiteerides kohale. Järgnes vestlus, mille käigus selgitati tööülesandeid. Mõnikord ka vaieldi, kuna tööline ei olnud nõus minema just sinna, kuhu juhatati. Brigadiri käik lõppes lahkumisega.*” (ERA, DK 115 < Pärnu l. < Pilistvere khk., Kabala v., Kurla k. – Raivo Kaik, s. 1946. a. (2013)). Postiljonimäng kandis nime „Todesson” ning seda on meenutanud Urve: „*Meie mängisime postiljoni, selle mängu nimi on Todesson – kuna see on postiljoni nimi. Kui tuli teine inimene posti kandma, mängisime ikka Todessoni. Mäng käis nii: kuhjasime voodi peatsisse padjad, istusime nende otsa, panime teki jalgadele, eljad olid vastu voodi otsa (kujutasime ette, et istume saanis) ja nõõtasime ja peatasime „hobust”. Selle mängu juurde käis vali laul ja tuba pidi pime või hämar olema.*” (Urve Aedma, sündinud 1954, TMMM TAK 25.1-3). „Peened daamid” nagu mõned informandid end inspireerinud inimesi nimetanud on, andsid aluse mängule „Prouatamine”. Sarnasel põhimõttel mängu kirjeldasid mitmed informandid. Mäng seisnes daamide käitumise matkimises, ema riidekapist laenatud kleitide ja kontsakingade kandmises. „*Mängisime nn prouat, st oli üks kapike, kus olid ema need kleidid, mida ta enam ei kandnud, panime need selga ning kontsakingad jalga ning proua mängimine võis alata.*” (ERA, DK 125 < Haljala khk., Haljala al. – Külli Heinla, s. 1954. a. (2013)).

3.3. Mängupaigad

Viiekümnendate lastel oli mänguaega piisavalt, olenemata sellest, et koolikohustus ja kodutööd võtsid oma aja. „Kooliajal tuli muidugi koolitööd ära teha, nõusid pesta ja tube koristada, aga ma ei mäleta, et mänguajast oleks puudu olnud.” (ERA, DK 135, 1/8 < Tallinna l. – Kadi Alatalu, snd. 1942. a. (2013)). Edukalt ühendati mäng ja päriselu. Maie on kirjeldanud seda, kuidas mäng pooleli ei saanud jääda ning seetõttu pidi ka piima tooma ning aiatõid tegema mänguliselt. „Päris tööd tegin enda mängimise kõrvalt: käisin oma väikese nukumannerguga poes piima toomas, tõin ajast vajaminevaid marju, puu- ja juurvilju, aitasin rohida, kartulit võtta ja aiasaadusi maha panna”. (Maie Sild, sündinud 1953; TMMM TAK 20.1-13).

Väga palju aega veedeti õues, olenemata aastaajast. Suvisel ajal olid mängimisvõimalused piiramatud, kuid lastel keelati kasutada ohtlikke terariistu, talvisel ajal ei lubatud lapsi välja ainult kõige suurema tuisu ja pakasega. Talvel ehitati lumememmi ja kindlusi, käidi suusatamas või kelgutamas. „Talvisel ajal kelgutasime hangedes ja tegime sinna sisse koopaid; toas mängisin klotside ja toolidega.” (Matti, sündinud 1948; TMMM TAK 62.1-4). Tubastes tingimustes kehtisid mängimise juures mõningad piirangud, nt ei lubatud mõne informandi puhul mängida köögis või elutoas. Piirati ka selliseid mängu, mis seisnesid jooksmises ning teineteise tagaajamises.

Informandid on toonitanud, et mängimise juures püüti päriselu järele aimata võimalikult realselt. Kadi on öelnud: “Püüdsime loomulikult päris kodu, päris poodi ja päris arsti järele aimata ja teha kõike nii, nagu päriselt olime näinud.” (ERA, DK 135, 1/8 < Tallinna l. – Kadi Alatalu, snd. 1942. a. (2013)). Küsitluskavast tulenevalt on informandid kõrvutanud enda lapsepõlve praegusaegsete laste lapsepõlvega. Leiti, et viiekümnendatel oli lapsepõlv helgetes toonides ja ilus. Kahju tuntakse tänapäeva lastest ning sellest, et nad veedavad suure osa ajast tubastes oludes ning arvutimänge mängides. „Praegu on tõsiselt kahju lastest, kes on langenud arvutist sõltuvusse. Kõige lihtsamat teksti ei osata ka enam pastakaga paberile panna. Olen näinud peresid, kus laps istub eraldi tundide viisi oma arvuti taga ja teda ei huvita, mida teevad kaaslased. Võiks ju vahel nendega kokkuigi saada. Arvutis mängimise pärast jäetakse isegi koolitükid õppimata.” (ERA, DK 115 < Pärnu l. < Pilstvere khk., Kabala v., Kurla k. – Raivo Kaik, s. 1946. a. (2013)).

4. ÜHEKSAKÜMNENDAD

4.1. Rollimängud

Populaarsed mänguasjad olid *barbie*-tüüpi nukud, millega pereelu situatsioone läbi mängiti. „*Barbie* nukkude jaoks oli meil lastetoa kapiriulitele rajatud nukumaja. /--/ Sinna kappi panime siis elama kõik oma nukud, lisaks mõni küllaltki üksildane Ken ja nii me siis armukolmnurkasid, sohilaste saamist ja petmisi seal kapis kajastasime/--/.” (Laura Mäemets; sündinud 1992; TMMM TAK 124). Nende nukkude kõrval olid populaarsed ka veidi suuremad lisafunktsioonidega nukud (nt häälitsevad või pissivad) ning tihtipeale oli nukule olemas ka vanker, millega teda ringi sõidutada sai. „/--/Loomulikult olid meil nukud ja kärud ja probleemid, mille üle siis vaieldud sai.” (Keidi Kald, sündinud 1993; TMMM TAK 123). Kodumängu kirjeldavad vaid naissoost informandid ning tähelepanuväärne on, et isarolli mängis tüdruk või puudus see hoopiski. „*Sellist "kodu" mängisime tegelikult ikka väga palju ja just koos tüdrukutega, poisid neist mängudest osa ei võtnud.*” (Keidi Kald, sündinud 1993; TMMM TAK 123). Kodumängu ja köögimängu ka ühildati. “*Lasteaias oli meil spetsiaalne väike nurk, kus sai kodu mängida. Seal oli väike köök ning voodid ja isegi suur kast, mis oli kui auto. Kodu mängimine oligi lasteaias mu lemmik tegevus.*” (Britta Võsu, sündinud 1993; TMMM TAK 122). Mängud seisnesid pereelu kujutamises ning suhtedraamade läbimängimises.

Mainitud on ka erinevaid variante poemängust. Mängiti relva- ja mobiilpoodi, toidupoodi ning üks informant on maininud ka „kaubalavka” mängimist. „*Eelnevale võiks veel välja tuua relva-/mobiilipoe mängimise, kus nikerdasime ise enestele puidupilbastest soovitud eseme-kujulised asjandused ning millele peale sai samuti nt mobiiltelefoni nupud, ekraan jmt loodud. Nii me siis mängisime poodi.*” (Laura Mäemets; sündinud 1992; TMMM TAK 124). „Kaubalavka” mäng seisnes liikuva toidupoe jäljendamises. Bussi etendas vana käru ning poekraamiks said asjad, mida vanemate nõusolekul võtta võis või looduses leidis. Stina Laura on maininud, et neil käis poemäng teisiti: „*See oli niimoodi, et mina ja mu täditütar otsisime mingeid suvalisi asju kokku... Panime neile nagu mingid hinnad külge, mingid sendid ja siis vanaema tuli poodi ja päriselt ostiski need asjad.*” (Stina Laura Pärg;

sündinud 1990; TMMM TAI 162). Sellisel viisil said tüdrukud endale taskuraha koguda. Kuigi viimase näite puhul arveldati pärisrahaga, kasutati enamasti mänguraha (nt Monopoly lauamängu raha) või puulehti. Mida suurem oli leht, seda suurem oli puulehe väärtus rahalises mõistes. „*Rahaks olid meil enamasti puulehed – mida suurem leht, seda suurem rahatäht!*” (Laura Mäemets; sündinud 1992; TMMM TAK 124).

Ka koolimängu on mitmel juhul mainitud. Koolimängu mängiti tavaliselt mitmekesi ning õpetajarolli võttis ka siin see mängija, kel varasem koolikogemus olemas. Mängust ei puudunud vihikud ja pliiatsid, kooliõpikud ja töövihikud. Mõnel juhul võis mängijal olla ka spetsiaalne nn koolikott. Koolimäng oli tubane mäng.

Lisaks eelnevalt nimetatud rollimängudele tuleb mainida arstimängu, pätti ja politseid, kontorimängu ning missivalimisi. Arstimängu juures kasutati mänguasjapoodides müüdud arstiriistade komplekte ning võimalusel kanti valgeid riideid. Pätt ja politsei oli rollimäng, mida mängisid nii poisid kui tüdrukud. Mängitud on seda ratastel või joostes ning üksteist taga ajades. Politseiks kehastunud mängijatel võisid olla mängupüstolid või imiteeriti püstolit sõrmedega, vahel kasutati ka veepüstoleid või pudelist isetehtud pritsimisvahendeid. „*Mäletan selgelt, kuidas võtsime vanad plastpudelik, tegime korkide sisse naelaga augu ning täitsime selle veega. Seepeale jagasime osad ära ning hakkasime üksteist taga ajama. Kes kätte saadi see läks vangi või mõtles „politsei” talle mingi muu karistuse välja. See olenes mängust.*” (Keidi Kald, sündinud 1993; TMMM TAK 123).

4.2. Lavastusmängud

Lavastusmängude jaoks saadi inspiratsiooni seebiooperitest, välismaistest menusarjadest ja filmidest, ning popstaaridelt.

Seebiooperite keerulised suhtedraamad andsid tüdrukutele palju mänguainest. Seebiseriaalidest võeti üle süžeid, tegelaste karaktereid ning nimesid. „*Einoh... Me ise olime... Ma mäletan, et mei... Minu hüüdnimi oli Anna Jaqueline... See oli „Unistajatest”. Ja siis sõbranna oli... Mis tema oligi... Adriana.*” (Stina Laura Pärj; sündinud 1990; TMMM TAI 162). Mitmed informandid on toonitanud, et selliste mängude mängimine oli ettevalmistus täiskasvanueluks. „*Loomulikult käis mänguga kaasas ka järjekordselt seebikatest inspiratsiooni saanud suheterägastiku läbitegemine, draamad, tragöödiad -*

kõik, mis puudutas täiskasvanuks olemist selle kõige äärmuslikumas mõttes.” (Laura Mäemets; sündinud 1992; TMMM TAK 124).

Välismaistest menusarjadest on meenutatud „Knight Rider’it”¹ ja „McGyver’it”², mille tegelaste ning süžeede põhjal mängu loodi. Laura on meenutanud: „*Jaa... Kui ma olin veits vanem... Ei mäleta kui vana, siis kunagi käis TV3st mingi sari... Team Knight Rider... Ma ei tea, kas sa tead seda. /--/ Ja siis mulle täiega meeldis seal üks naine ja ta auto. Toome oli ta auto nimi. Ma ei mäleta, mis selle naise nimi oli... Siis me mängisime, et ma olen see naine ja siis mu täditütar oli ka seal keegi.*” (Stina Laura Pärj; sündinud 1990; TMMM TAI 162). „McGyver” oli sari, kus peategelane tegeles kurjategijate vastu võitlemisega, kasutades ära enda reaalteaduslikke oskuseid. („McGyver” 1985) See sari andis inspiratsiooni leiutamaks sarjast üle võetud tegelaste või olukordadega mängu. Janika on meenutanud mängu filmi „Kole koiott”³ põhjal: („Coyote Ugly” 2000) „*Kõik tahtsid need peategelased, baaritantsijad olla, aga mina sain olla baariomanik. Teistele ta ei meeldinud, mulle ka mitte, aga kui praegu tagant järgi mõtlen, siis baariomanik oli vaata et kõige vingem naine.*” (Janika Vaht, sündinud 1993; TMMM TAK 126).

Meedia kujundas lastele ja noortele igapäevaselt eeskujusid, kelle moodi olla ning keda imetleda. „*See tuleb... See tuleb vist täpselt selle ajaga, kui mingisugused staarid said väga popiks. Et ma arvan, et enne mängisime, võisime kas või mingisuguseid täiskasvanuid seal järgi teha, kes noh, ilmselt ka veel olid, aga mitte nii järjepidevalt/--/*” (Elo Mai Mikelsaar, sündinud 1989; TMMM TAI 164). Populaarseks ansambliks tüdrukute hulgas sai Spice Girls ning antud ansambli põhjal loodud mängu on maininud mitmed. Üheks mänguks Spice Girls’i⁴ liikmete ja muude kuulsuste põhjal oli Laura poolt kirjeldatud „Mehka-Mähka”. „*Me mängisime muidugi, seda kindlasti, et mingi hetk tuli nagu tavalise kehastamise mängud, nagu Spice Girls sageli ja mingisuguseid playback’e tegime. Mängudes kujutasime ette tihti, et oleme popstaarid (üldiselt popgrupi Spice Girls liikmed) ning meie kaaslasteks olid kas mingid 90’ lõpu ja 20’ alguse kuumimad meesnäitlejad (Leonardo DiCaprio, Brad Pitt) või siis poistegrupi Backstreet Boys liikmed. Nii oli vahva pidevalt end kehastada kellekski teiseks, samuti lisasime oma popartisti karakterile veel üleloomulikke võimeid.*” (Laura Mäemets; sündinud 1992; TMMM TAK 124). Meenutati, et tegelastele mõeldi juurde ülivõimed, mille jaoks saadi inspiratsiooni teleseriaalist

¹ Knight Rider. http://www.imdb.com/title/tt0083437/?ref_=fn_al_tt_1

² McGyver. http://www.imdb.com/title/tt0088559/?ref_=fn_al_tt_3

³ Kole Koiott. http://www.imdb.com/title/tt0200550/?ref_=nv_sr_1

⁴ Spice Girls. <http://www.thespicegirls.com>

„Võluvägi”⁵ („Charmed” 1998). Teine mäng, mida Spice Girls liikmete põhjal mängiti oli kontserdi andmine. Jagati osad, imiteeriti laule ning lõpuks võidi anda ka kontsert. (Keidi Kald, sündinud 1993; TMMM TAK 123) Mängudesse jõudis ka Eesti muusikamaastikul figureerinud ansambleid. Üheks näiteks on tüdrukutele suunatud Ice Cream (Ice Cream 2001), mis lavalaudadel 2001. aastal esinema hakkas. Loo „Helista mulle mobiilile” järgi tehti tantse ning esitati neid hiljem vanematele või sõpradele (Janika Vaht, sündinud 1993; TMMM TAK 126).

4.3. Mängupaigad

Mänguaega oli üheksakümnendate lastel piisavalt: mängida võis nii toas, kui õues. Mõni informant mainis, et õuemängude ja õues liikumise puhul olid mõningad piirangud, kuid mainitud oli ka seda, et piirangud puudusid. Informandid tähendasid, et tagasi vaadates tunduvad mõned mängud ka ohtlikud. *“Sõpradega mängisime me koos väga palju just õues. Kui ilmad ilusad olid, läksin ma naabermaja ette mängima./-./ Praegu mõtlema hakates, tegime me turnikal ka päris palju ohtlikku - näiteks tegime nende torude peal kukerpalle. Üldse, väiksenä, väljas mängides, juhtus palju ohtlikke olukordi. Mitu korda kohtusime me näiteks rebasega, kukkumisi oli meeletult jms.”* (Britta Võsu, sündinud 1993; TMMM TAK 122). Võrreldes viiekümnendatel sündinutega, käisid peaaegu kõik üheksakümnendatel sündinud, lasteaias. Lasteaiamälestused olid informantidel suhteliselt sarnased. Meenutati ruume, ning mainiti, et olemas oli mängunurk, kööginurk ja vaibad, millel oli kujutatud autoteid. *„Seal oli siuke koridor nagu... Ja suured-suured aknad. Ja siis oligi üks suur ruum, kus olidki lauad ja taga nurgas oli siuke, nagu... Hästi väike selline ruum nagu...No ja teises ruumis oli autotee vaip ja suur loss... Ja kõigi need kapid olid ka seal... Ja see suur loss... seal sai turnida. Ega seal väga palju rohkem asju ei olnudki... Hästi palju oli voodeid, mis võeti hunnikust lahti ja laotati põrandale maha... Ja üleüldse... .”* (Vidrik Kört, sündinud 1990; TMMM TAI 163).

Mänguasju oli informantide sõnul küllaldaselt. Tihti pärandusid mänguasjad suuremalt lapselt nooremale ning kindlasti oli olemas spetsiaalne kast, nurk või muu koht, kus mänguasju hoiti. *„Mänguasju oli piisavalt- nii plastist, plekist jms asjadest ning mänguasjad olid hoiul tumba sees.”* (Kalle, sündinud 1985 TMMM TAK 74.1-3).

⁵Võluvägi. Telesari <http://www.imdb.com/title/tt0158552/releaseinfo>

Mänguasjadest mainiti enim nukke (Barbie'd, Bratz'id, BabyBorn-tüüpi nukud), mudelaautosid ja legosid.

Informandid sõnasid, et nende lapsepõlveajal oli palju vabadust ning õues ringi liikumist, kuid võrreldes viiekümnendatega oli näha, et massikultuuri mõjud hakkavad suurenema. Leiti, et võrreldes tänapäevaga oli olukord parem. „*Tänapäeva lastel on palju tehnoloogiat. Mängitakse telefonide, arvutite, playstationitega.*” (Kärt Varipuu; sündinud 1994; TMMM TAK 116.1-5).

5. TÄNAPÄEV

5.1. Rollimängud

Lasteaegades oli lastel võimalus kasutada kostüüme, kangaid ja nukke. Kostüüme ja kangaid kasutasid tüdrukud printsesse ja kodu mängides. Lõik osalusvaatluse materjalidest: „*Kaks tüdrukut lähevad nurga poole, kus on stange ja riitul kostüümide, kangaste ja nukkudega. Nad valivad endale meelepäraseid kangaid ning sobitavad neid üksteisele keebiks. Kõrvalriiulilt võtab üks tüdruk paberist meisterdatud krooni ning paneb selle endale pähe. Nurgas on korv, mille sisse üks tüdrukutest paneb nuku. Nad toimetavad seal nurgas vaikselt omi asju ajades. /-/-/ Printsesse ja kodu mänginud tüdrukud jalutavad nüüd nukkudega ruumis ringi, et neid lasteaeda viia. Üks tüdrukutest hoiab kõrva ääres ka kivi, millega jäljendab mobiiltelefoni kasutamist: „Täna on lasteaiapäev. Lähme nüüd lasteaeda”.* (Kald, Keidi. Osalusvaatlus Peetri lasteaias, 19. Jaanuar 2016) Helika lasteaias oli olemas ka nukuvanker ning suurem nukk: „*Üks tüdruk mängib nuku ja vankriga. Ta sätib nukku vankrisse, paneb talle tekki peale ja hoolitseb tema eest.*” (Kald, Keidi. Osalusvaatlus Helika lasteaias, 11. aprill 2016).

Peetri lasteaias osalusvaatlust tehes märkasid, et aeg-ajalt võtsid lapsed endale mingi rolli ning mängisid seda mõnda aega. Näiteks mängiti luukere, kotkast ja lohesid. Mäng ei kestnud pikka aega, käte või jalgadega tehti teatud liigutusi ning seda saatsid laste kommentaarid tegevuse kohta. „*Mul on tiibade otsas küüned. Ma olen kotkas.*” (Kald, Keidi. Osalusvaatlus Peetri lasteaias, 31. märts 2016).

Helika lasteaias on ühes nurgas peegel ning selle all oleval laual (plastikust)juuksurivahendid: lokitangid, sirgendaja, föön, kamm, patsikummid, prits. „Kaks tüdrukut on peegli ees, üks neist mängib juuksurit ja teine klienti. Juuksurirollis olev tüdruk sätib juukseid ja proovib klambreid kliendirollis olevale tüdrukule pähe. „Oi, sul on siit natukene pusa”, ütleb ta, ning teeb kammivaid liigutusi.” Ta teeb juuksed mängult pritsiga märjaks ning harjab need uuesti üle. „Nüüd ma kammin su juukseid.” (Kald, Keidi. Osalusvaatlus Helika lasteaias, 11. aprill 2016).

Kodus läbi viidud osalusvaatlusel mängis tüdruk kodu ning sellesse mängu kaasas ta ka mind. Tema oli mängu juht ning ütles mida ma tegema pean. Tekkis olukordi, kus ma ei reageerinud piisavalt kiirelt mängule ning selle peale solvuti. „Teeme nii, et sina oled nüüd ema ja mina olen sinu tütar. Sina pead mind nüüd lasteaeda viima.” Mainima pean ka seda, et olenemata sellest, et tema oli tütre rollis, oli tal endal lisaks nukk, kelle eest ta hoolt kandis. Lisaks mainis ta, et lasteaias meeldib talle mängida koos teiste tüdrukutega kohvikut. Kohvikumängu mängimist kinnitasid ka tüdruku vanemad. Nad mainisid, et kui ta mängib kohvikumäng üksinda, on ta teiseks osapooliks võtnud mõne nuku, kelle ta paneb toolile istuma, ning kes on nõ kohviku külaline. (Kald, Keidi. Osalusvaatlus ühe pere lastega, 26. märts 2016). Osalusvaatluse päeval tegeles poiss pigem millegi meisterdamise, televiisori vaatamise või arvutimängudega, mõnel korral demonstreeris ta enda mustkunstniku komplekti, mille sünnipäevakingiks sai.

5.3. Lavastusmängud

Kindla süžeeaga või tegelase põhjal loodud mängu, vaatlesin laste hulgas mitmeid. Tüdrukute mängudest jäi silma Elsa jäljendamine, kes on tuntud filmist „Lumekuninganna ja igavene talv”⁶, mis jõudis kinodesse 2013. aastal. Elsa kehastamiseks oli olemas ka spetsiaalne sinine kostüüm ning hele pika punupatsiga parukas. Mängu olemus on lihtne – üle võetakse Elsa roll ning mingi perioodi jooksul mängitakse Elsa tegelaskuju. (Kald, Keidi. Osalusvaatlus Helika lasteaias, 19. aprill 2016)

Osalusvaatlusel Peetri lasteaias panin kirja mängu „McDonalds”. Esitan lõigu osalusvaatluse päevikust: „Üks ütleb teisele: “Lähme siis parem McDonald'sisse!” Kööginurgas tehakse friikartuleid ja hamburgereid ning pakutakse apelsinimahla.”

⁶ Lumekuninganna ja igavene talv. Film http://www.imdb.com/title/tt2294629/?ref_=fn_al_tt_1

Friikartuleid imiteeriti peenikeste puupulkade abil ning hamburgerit valmistati riidetükkidest ning kividest. Mängust võtsid osa kaks poissi ja tüdruk, kuid vahepeal üritati mängu kaasata ka teisi ruumis viibinud lapsi. „*Kolmest mängijast eristub üks juhtmängija, kes hamburgere valmistades teistele ruumis viibijatel hõikab: „Siin on McDonalds! Siit saab süüa! Tulge sööma!”*” (Kald, Keidi. Osalusvaatlus Peetri lasteaias, 19. jaanuar 2016)

Peetri lasteaias oli ruumis sees mängumaja, mis asus kõrgemal põrandapinnast. Mängutunni jooksul mängisid selles paigas peamiselt üks tüdruk ja poiss, kuid aeg-ajalt liitusid nendega teisi mängijaid, kes sealsamas ka lahkusid. Selles tornis mängiti muffinite ja pannkookide valmistamist ning kalastamismängu. Muffinite ja pannkookide valmistamise mängu juhendas tüdruk ning poiss täitis tema antud korraldusi. Toitu imiteeriti kastanite, riideribade ja puukoorte abil. Kui pannkoogimäng lõppes hakkasid nad kalastamismängu mängima. Selle mängu juurde liitusid ka teised mängijad. Õngeks oli neil punane lint ning kalu kujutasid puukoore tükid. „*Tüdruk jookseb trepist alla, puudutab üht poissi jalast ja ütleb: “Vaata kas sa oled kalasõber!” Ta läheb üles tagasi ning käsib poisil lindi alla visata, et nad nüüd kala püüdma saaksid hakata. Poiss viskab lindi alla ja tüdruk jookseb uuesti trepist alla, et puukooretükk lindi külge siduda. Ta ütleb: „Kilud on põrandal. Nüüd saame hästi palju kala. Tõmba nüüd!”*. Ta korjab ise ka mõne kilu üles kaasa. “*Oi, mis kala see veel on? See on ribakala.*” Üks poistest liitub nende mänguga. Tema jääb alla “*kala konksu otsa riputama*”. (Kald, Keidi. Osalusvaatlus Peetri lasteaias, 19. jaanuar 2016)

Peetri lasteaias mängisid poisslapsed filmist „Transformerid”⁷ inspireeritud mängu. Mängiti peamiselt rühmaruumis ringi liikudes ning sõnaliselt mängu käiku üksteisele edasi andes. Mängijad „muundasid” end autodeks ning libistasid end põrandal, lisaks tehti hääle ja suuga tulistamishääli. Katkeid pealtkuuldud vestlustest: „*Me kutsume end hetkel Transformeriteks... Tulge, tulge! Mul tuleb püss välja! Ma lasen talle elektrivõrgu peale!*” (Kald, Keidi. Osalusvaatlus Peetri lasteaias, 31. märts 2016).

5.3. Mängupaigad

⁷ Transformerid. http://www.imdb.com/title/tt0418279/?ref_=fn_al_tt_1

Osalusvaatlusi viisin läbi kahes erinevas lasteaias, ühes koolis ning koduses keskkonnas. Kõik mängupaigad olid oma olemuselt erinevad. Peetri lasteaias oli rühmaruum viimistletud puiduga ning jättis väga naturaalse keskkonna mulje. Ka mängimiseks mõeldud esemed olid looduslikest materjalidest: käbid, puukoored, kivid, kangad jne. Rühmaruumis oli raamatuid, lauamänge, pabereid ja joonistusvahendeid, kuid puudusid plastikust mänguasjad. Peetri kooli ruumides ei ole võimalik midagi eripärast esile tõsta. Seda osalusvaatlust läbi viies, käisin koos lastega ka mänguväljakul. Helika lasteaia rühmaruum koosnes mitmest ruumist: vaatlusruum, rühmaruum ja mängutuba. Mänguasju oli igasuguseid: lauamänge, klotse, kostüüme jne. Koduses keskkonnas läbi viidud osalusvaatluse kohta pean mainima seda, et kuigi lastel oli võimalus minna minuga õue, nad selleks soovi ei avaldanud ning osalusvaatluse aja veetsime toas.

Peetri lasteaia rühmas mängitud mängude juures pean mainima seda, et lapsed võisid mängida seda, mida nad parasjagu soovisid ning seal, kus soovisid (kuni see jäi rühmaruumi piiridesse). Helika lasteaias oli mänguajal laste tegevus jagatud aga rühmadesse: igas rühmas võis korraga olla kuni neli last. Seetõttu ei esinenud ka mängude segunemist. Palju mängiti lauamänge, joonistati või värviti värviraamatuid.

Osalusvaatlusele tagasi mõeldes jäi lasteaedadest silma see, et lapsed tegelesid loovmängude kõrval väga palju lauamängude, meisterdamise või joonistamisega. Helika lasteaias, kus rühma tegevus on jagatud mitmeteks gruppideks, jäi see kõige rohkem silma. Koduses keskkonnas olles tegeleti üsna palju ajast multifilmide vaatamise või arvutimängude mängimisega (just poisi puhul).

KOKKUVÕTE

Uurimistöös oli vaatluse all kolme erineva perioodi laste loovmängud: viiekümned, piiritletud sünniaastatega 1942-1954, üheksakümned, piiritletud sünniaastatega 1982-1994, ning tänapäev. Eesmärgiks oli uurida, kirjeldada ja süstematiseerida loovmänge ning tuua välja neis perioodidele omaseid ühiskondlikke jooni. Mängude kategoriseerimise aluseks oli raamatu „Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat” loovmängude jaotus: rolli- ja lavastusmängud. Rollimängude alla paigutusid mängud, mille teemadering on lai, kuid ei põhine kindlal isikul või süžeel, vaid üldistustel. Lavastusmängude alla paigutusid mängud, kus kujutatakse konkreetseid isikuid, tegelasi või sündmusi.

Viiekümnedate allikmaterjaliks oli üheksa Eesti Rahvaluule Arhiivi poolt korraldatud „Kogumisvõistlus 2013” informandi mälestust ja viis Tartu Mänguasjamuuseumi poolt küsitluskava „Mäng, mängud ja lapsepõlv” alusel kogutud lapsepõlvemälestust. Rollimängude hulka paigutusid nuku- ja kodumängud, kus nukkudele süüa valmistati või riideid õmmeldi. Populaarsed olid ka pabernukud, millele ise riideid joonistati, sh toonase moeajakirja „Siluett” järgi. Kodumängu kõrval mängiti kooli-, poe-, arsti- ning talu- ja kolhoosimänge, milleks saadi ainekogust päriselust. Loovmängude hulka paigutatud mängude jaoks saadi ainekogust raamatutest, teatrist, rändkino sõjafilmidest ning elust nähtud karakteritest. Siin avaldusid kõige enam ka tolele ajastule omased jooned: venelaste ja sakslaste vastandumine, talutööde ja kolhoosimängud (brigadiri ja postiljoni kujutamise).

Üheksakümnedate allikmaterjaliks olid Tartu Mänguasjamuuseumi poolt kogutud viie informandi lapsepõlvemeenutused ning aine „Folkloristlikud välitööd” raames tehtud kümne intervjuu litereeringud ning viie tudengi mälestused. Rollimängude hulka lugesin kodumängud, mida kindlasti mängiti nukkudega (nt Barbie’d). Enamasti seisnes mäng koduste toimingute tegemises (nt toidu valmistamine), nuku eest hoolitsemisest ning suhtedraamade läbimängimises. Rollimängude hulka paigutusid veel poe-, kooli-, kontorimäng jne. Lavastusmängudeks saadi inspiratsiooni seebiooperitest, välismaistest menusaarjadest ja filmidest, ning popstaaride tegemistest. Võib öelda, et siin avalduvad ajastule omased jooned: meedia ja massikultuuri ilmingud.

Tänapäevaste mängude kogumiseks viisin läbi ühe osalusvaatluse Peetri koolis, kaks osalusvaatlust Peetri lasteaias, kaks osalusvaatlust Helika lasteaias ning ühe osalusvaatluse ühe pere lastega nende koduses keskkonnas. Rolli- ja loovmänge oli suhteliselt keeruline jagada, sest lasteaias mängitud mängud segunesid (üks mäng sulas teise mängu). Lasteaedades olid kasutusel kostüümid, kangad ja nukud, mille abil erinevateks rollideks (nt printsessid) kehastuti. Lisaks võtsid lapsed endale aeg-ajalt teatud lühirolle ning mängisid selles rollis mõne minuti, nt mängiti lohet, kotkast, kiirabibussi vms. Lavastusmängude juures jäi silma Elsa-tegelaskujuks kehastumine (tüdrukute poolt), kes sai populaarseks tegelaskujuna 2013. aastal. Veel mängiti kalastamist, McDonalds'i restorani ning filmi „Transformerid” ainetel mängu. Nii nagu üheksakümnendatel, jäi ka siin silma massikultuurist tulenevaid jooni: nt lastele suunatud tegelaskujude kehastamist. Võrreldes kahe eelmise perioodiga selgus, et suurenenud on võimalus veeta aega elektrooniliste seadetega mängides.

Kolme perioodi võrreldes võin öelda, et rollimängud, mis põhinevad üldistustel, nt kodumäng, poemäng, on universaalsed ja kestvad. Mängude atribuutikas on samuti teatavaid sarnasusi: nt kasutati nii viiekümnendatel kui üheksakümnendatel raha tähistamiseks puulehti. Lavastusmängud erinevad sisu poolest periooditi. Lavastusmängudes võetakse üle kellegi roll ning igal perioodil on olnud selleks omad eeskujud. Viiekümnendatel tulenesid need pigem teatrist, sõjafilmidest ja reaalse elu sündmustest, kuid üheksakümnendatel ja tänapäeval olid suuremaks eeskujuks meedia poolt kujundatud eeskujud.

SUMMARY

This study observed three periods of children's creative games: the 50's, limited by the birth-years of 1942-1954; the 90's, limited by the birth-years of 1982-1994 and the modern day. The purpose of the study was to observe, describe and systemize creative games and bring out similar characteristics to the same games in different time periods. „Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat“ was the main source to categorize the games: roleplays and frame-games. The thematics of the roleplays is wide, but none of the games are based on a certain person or storyline, it is based on the concept. Frame-games include games where concrete people, characters or events are being portrayed.

The source material for the first chapter, games of the 50's, were nine different memories of „Kogumisvõistlus 2013“ by Estonian Folklore Archives and five childhood memories from „Mäng, mängud ja lapsepõlv“ questionnaires by Tartu Toy Museum. Doll-games and home-games were considered as roleplays. In those games, the players were preparing food or sewing clothes for the dolls. Another notable game was with paperdolls, whose clothes were drawn by the owner of the doll. The main idea came from „Siluett“, a popular fashion magazine back then. Other roleplays except home-games were school-, shop-, doctor-, grange- and collective farm-games. The source and the idea of the games came from the real, everyday life. Games inspired by books, theatre, war movies of the travelling cinema and characters seen in everyday life are categorized as creative games. It is greatly notable to see the specific traits of the era in those games: contradistinction of Russians and Germans, portrayal of country-side works and collective farm games (the brigade leader and the postman).

The main sources for the study of the 90's games were five informants whose childhood memories were collected by Tartu Toy Museum, the literatures of ten interviews and five memories of the university students of the course „Folkloristic Fieldwork“. Home-games that were certainly played with Barbie-dolls were considered as rolegames. The father role

was not mentioned in the home-games. The home-games were mostly about housework (e.g. preparing food), taking care of a doll and relationship dramas. Shop keeping, school (either teaching or studying), office-games etc were also considered as roleplays. Frame-games got inspiration from Latin-American soap-operas, popular foreign television shows, films and popstars. There are seen specific characteristics of the era: indication of media and mass culture.

To collect the games of the modern day, the author carried out one participant observation in Peetri Kool (Peetri school), two participant observations in Peetri lasteaed (Peetri kindergarten), two participant observations in Helika lasteaed (Helika kindergarten) and one participant observation at a home of a family. Roleplays and creative games were hard to divide, because the games played in the kindergarten were mixed. There were costumes, fabrics and dolls in the kindergartens, that enabled many roleplays (playing a princess). In addition, children were taking short-term roles and played it for a few minutes, e.g. being a dragon, seagull etc. While observing frame-games, it was notable that girls were portraying Elsa from Frozen, popularized in 2013. Children were playing fishing, working at McDonalds' and portraying the characters of Transformers, the movie. There were signs of the mass culture like in the 90's: e.g. portraying of characters targeted for children. Compared to two previous observed periods, modern day children can spend more time in front of television or computer.

In conclusion, the roleplays that are found on generalizations, e.g. home-game, shop-game, are universal and long-lasting, but frame-games differ by the content from period to period. A role is taken over in frame-games and each and every period has different examples for it.

KASUTATUD ALLIKAD JA KIRJANDUS

Eesti Rahvaluule Arhiivi allikad

ERA, DK 115 < Pärnu l. < Pilstvere khk., Kabala v., Kurla k. – Raivo Kaik, s. 1946. a. (2013) “Raivo, snd. 1946. aastal Viljandimaal,” *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 21. mai 2016, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/3278>

ERA, DK 116 < Tallinna l. – Anne Rebane, s. 1953. a. (2013) “Anne, snd. 1953. aastal Tallinnas,” *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 21. mai 2016, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/3272>

ERA, DK 125 < Haljala khk., Haljala al. – Külli Heinla, s. 1954. a. (2013) “Küllli, snd. 1954. aastal Lääne-Virumaal,” *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 21. mai 2016, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/3282>

ERA, DK 127 < Lahemaa < Märjamaa khk., Haimre k. – Anne Kurepalu, s. 1946. a. (2013) “Anne, snd. 1946. aastal Läänemaal,” *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 21. mai 2016, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/3284>

ERA, DK 128 < Rapla khk., Tapupere k., Palamulla k., Kodila k.; Pärnu l. – Tiia Pöldme, s. 1952. a. (2013) “Tiia, snd. 1952. aastal Rapla maakonnas,” *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 21. mai 2016, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/3273>

ERA, DK 135, 1/8 < Tallinna l. – Kadi Alatalu, snd. 1942. a. (2013). “Kadi, snd. 1942. aastal Tallinnas,” *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 21. mai 2016, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/4719>

ERA, DK 139, 1/7 < Nõo khk., Tähtvere v., Tüki k. < Häädemeeste khk., Häädemeeste v., Rannametsa k. – Maila Jürgenson, snd. 1952. a. (2013). “Maila, snd. 1952. a. Pärnumaal,” *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 21. mai 2016, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/4653>

EFA I 168, 24/75 < Viru-Jaagupi khk., Vinni v., Võhu k. < Iisaku khk., Lõpe k. – Anu Soon, s. 1951. a. (2013) “Anu, snd. 1951. aastal Ida-Virumaal,” *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 21. mai 2016, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/3283>

ERA, DK 174 < Pärnu l., Sauga < Karksi khk., Lilli k. < Lāti, Valmiera raj., Seli k. < Venemaa, Novosibirski obl., Voronovo k. – Zoja Idvani, s. 1953. a. (2012) “Zoja, snd. 1953. aastal Siberis,” *Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist*, vaadatud 21. mai 2016, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/3281>

Tartu Mänguasjauseumi allikad

Piret Kressa, sündinud 1948; TMMM TAK 103.1-9
Tiiu Strauss, sündinud 1948; TMMM TAK 42.1-4
Matti, sündinud 1948; TMMM TAK 62.1-4
Maie Sild, sündinud 1953; TMMM TAK 20.1-13
Urve Aedma, sündinud 1954, TMMM TAK 25.1-3
Laura Ingerpuu, sündinud 1982, TMMM TAK 27.1-3
Mariliis, sündinud 1982 TMMM TAK 46. 1-4
Kalle, sündinud 1985 TMMM TAK 74.1-3
Minni Oras; sündinud 1986; TMM TAK 98.1-2
Luule Lille, sündinud 1987; TMMM TAI 159
Joosep Sedman, sündinud 1987; TMMM TAI 166
Elo Mai Mikelsaar, sündinud 1989; TMMM TAI 164
Stina Laura Pärg; sündinud 1990; TMMM TAI 162
Vidrik Kört, sündinud 1990; TMMM TAI 163
Miikael Jekimov, sündinud 1991; TMMM TAK 125
Grete Lanno, sündinud 1992; TMMM TAI 154
Laura Mäemets; sündinud 1992; TMMM TAK 124
Petra Vesterinen, sündinud 1992; TMMM MTAI 167
Britta Võsu, sündinud 1993; TMMM TAK 122
Janika Vaht, sündinud 1993; TMMM TAK 126
Keidi Kald, sündinud 1993; TMMM TAK 123
Toomas Loide, sündinud 1993; TMMM TAI 158
Kärt Varipuu; sündinud 1994; TMMM TAK 116.1-5
Toomas Loide, sündinud 1994; TMMM TAI 158

Osalusvaatluste andmed

Kald, Keidi. Osalusvaatlus Peetri koolis, 15. november 2016. Peetri kool, Kuperjanovi tänav, Tartu. Materjal autori valduses.

Kald, Keidi. Osalusvaatlus Peetri lasteaias, 19. jaanuar 2016. Peetri lastaed, Roosi tänav, Tartu. Materjal autori valduses.

Kald, Keidi. Osalusvaatlus ühe pere lastega, 26. märts 2016. Mõigu, Tallinn. Materjal autori valduses.

Kald, Keidi. Osalusvaatlus Peetri lasteaias, 31. märts 2016. Peetri lastaed, Roosi tänav, Tartu. Materjal autori valduses.

Kald, Keidi. Osalusvaatlus Helika lasteaias, 11. aprill 2016. Helika lastaed, Kalevi tänav, Tartu. Materjal autori valduses.

Kald, Keidi. Osalusvaatlus Helika lasteaias, 19. aprill 2016. Helika lastaed, Kalevi tänav, Tartu. Materjal autori valduses.

Kasutatud kirjandus

DeWalt, Kathleen, Billie R DeWalt. 2002. Participant Observation: A Guide for Fieldworkers. Walnut Creek, CA: AltaMira Press

Hansen, Kristen A, Roxane K. Kaufmann, Kate Burke Walsh. 2003. „Hea Alguse” lasteaegade programm. Tallinn : Avatud Eesti Fond

Kivi, Lilian, Helgi Sarapuu. 2005. Laps ja lastaed: Lasteaiaõpetaja käsiraamat. Tartu: Atlex

Laxen, Ulla. 2005. Laul, mis leidis sõnad: Mängu kaudu sisemise vabaduseni. Tallinn: Ilo

Leppik, Peep. 2004. Lapse ja tema mõtlemise arendamine. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus

Liiv, Marianne. 2002. Ühiskond lapse mängu mõjutajana. *Tea ja Toimeta.* (lk 5-10). Tallinn: Ilo

Tulving, Endel. 2007. Mälu. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus

Veidenbaum, Kristina. 2003. Tahan saada teletupsuks! Televisiooni mõjust lasteaialaste loovmängudele. <http://www.folklore.ee/era/nt/PF10/10Veidenbaum.htm> viimati kasutatud 22.05.2016

Vissel, Anu. 2004. Meedia kui mängude vahendaja ja uute mängude allikas. *Meedia. Folkloor. Mütoloogia. Tänapäeva folkloorist III.* <http://www.folklore.ee/pubte/meedia/> viimati kasutatud 22.05.2016

Käsikirjalised allikad

Seljamaa, Elo-Hanna jt 2017 (ilmumas). Folkloristlikud välitööd: Osalusvaatlus.

Pöldver, Triin. 2014. Laste mängud ja mänguasjad 20. saj II poolel ja 21. saj alguses ning mängimine osana peresuhtlusest. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool, etnoloogia osakond
Leitav ka http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/41754/Poldver_Triin.pdf viimati kasutatud 22.05.2016

Kasutatud internetiallikad

Eesti Rahvaluule Arhiiv „Kogumisvõistlus 2013”. Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist. <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/collections/show/3> viimati kasutatud 22.05.2016

Knight Rider. http://www.imdb.com/title/tt0083437/?ref_=fn_al_tt_1 viimati kasutatud 22.05.2016

Kogumisvõistlus 2013. Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist. <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/collections/show/3> viimati kasutatud 22.05.2016

Kole Koiott. http://www.imdb.com/title/tt0200550/?ref_=nv_sr_1 viimati kasutatud 22.05.2016

Lumekuninganna ja igavene talv. http://www.imdb.com/title/tt2294629/?ref_=fn_al_tt_1 viimati kasutatud 22.05.2016

McGyver. http://www.imdb.com/title/tt0088559/?ref_=fn_al_tt_3 viimati kasutatud 22.05.2016

Spice Girls. <http://www.thespicegirls.com> viimati kasutatud 22.05.2016

Tartu Helika lasteaed kodulehekülg. <http://www.helika.tartu.ee/lasteaed/> viimati kasutatud 22.05.2016

Tartu Luterlik Peetri kool ja lasteaed kodulehekülg. <http://www.luterlik.edu.ee> viimati kasutatud 22.05.2016

Transformerid. Film. http://www.imdb.com/title/tt0418279/?ref_=fn_al_tt_1 viimati kasutatud 22.05.2016

Võluvägi. <http://www.imdb.com/title/tt0158552/releaseinfo> viimati kasutatud 22.05.2016

LISAD

Lisa 1. Kogumisvõistlus 2013 küsitluskava

Kogumisvõistlus 2013 küsitluskava, Eesti Rahvaluule Arhiiv

1. Miljöö

- 1.1. Kirjelda alustuseks vabalt miljööd, kus lapsepõlves kasvasid!
- 1.2. Kui palju oli Sul aega mängimiseks (vaba aega)?
- 1.3. Mis oli Su meelistegevus?

2. Mängupaik

- 2.1. Iseloomusta mängupaiku õues (koduõu, park vms) ning toas (kodus, sõprade juures vms).
- 2.2. Kui palju ja kus mängiti koolis, pärast tunde ja vahetunni ajal?
- 2.3. Missugustel aegadel mängiti (õhtuti, nädalavahetustel, suvel vms)?

3. Mänguseltskond

- 3.1. Missuguste mänguseltskondadega oled koos mänginud, kui vanalt ja kus? Kirjelda oma mängukaaslasi: õdesid-vendi, mängusõpru, klassi- ja trennikaaslasi, sõpruskonda.
- 3.2. Kas sõpruskond ja mänguseltskond kattusid? Kui tihti ja kus saite kokku, mida tegite?
- 3.3. Kas poisid ja tüdrukud, eri rahvusest lapsed mängisid koos?
- 3.4. Kirjelda mängude käigus ette tulnud tülisid ja konfliktsituatsioone!
- 3.5. Kas vanemad ka lastega mängivad, mida?
- 3.6. Kas ja mida mängisid üksinda?

4. Mängu alustamine

- 4.1. Kuidas sündis otsus mängu alustamiseks?
- 4.2. Kuidas selgitati välja püüdja või lugeja?
- 4.3. Kirjuta mängualustamise salme! Milliseid neist oled ise kasutanud, missuguse mängu alustamiseks?

5. Kirjelda mängu. Kirjelda iga mängu eraldi: kui hakkad kirjeldama uut mängu, klõpsa "Uus vastus". Lisa iga mängukirjelduse juurde, millal ning kus sel moel mängiti.

5.1. Kirjelda erinevaid mängu: pallimängud, viskemängud, jooksumängud, peitusmängud, hüppemängud, tasakaalumängud, plaksutamismängud, sõrmemängud, pandimängud, kaardimängud, lauamängud, paberimängud, sõnamängud jne.

5.2. Seleta mängude reegleid (mängu nime, osaliste rolle, kasutatavaid esemeid) ning tavapärasest kulgu. Kasuta abiks jooniseid.

5.3. Meenuta lapseea kujutlus- ehk fantaasiamänge, mida ise välja mõeldi, nt kodu, pood, arst. Kuidas mängisid mänguasjadega (nukkudega, autodega)?

5.4. Missugused olid poiste, missugused tüdrukute mängud?

6. Elektroonilised mängud

6.1. Millal tulid Sinu ellu mängimiseks arvuti ja mobiiltelefon? Missuguseid mängu nendega mängid?

6.2. Kas oled mänginud ka videomänge? Missuguseid?

7. Täiskasvanuiga

7.1. Missuguseid mängu mängid täiskasvanuna (seltskonnamängud, arvutimängud, hasartmängud)?

Lisa 2. „Mäng, mängud ja lapsepõlv” küsitluskava

„Mäng, mängud ja lapsepõlv”, Tartu Mänguasjamuuseumi küsitluskava

1. Kas Teil oli lapsepõlves mänguasju? Kas neid oli pigem palju või vähe? Palun kirjeldage oma mänguasju. Kui mõnel neist olid nimed või Teie poolt juurde mõeldud iseloomuomadused, siis nimetage neid.
2. Kas Teil oli lemmikmänguasju? Palun kirjeldage neid. Miks just need asjad olid lemmikud?
3. Missuguste mänguasjadega mängisite toas? Milliseid lauamänge Te mängisite? Kas need olid populaarsed? Kas mängisite pabernukkudega? Kui jah, siis palun kirjeldage neid. Kas neid osteti poest või valmistasite neid ise?
4. Missuguste mänguasjadega mängisite toas? Milliseid lauamänge Te mängisite? Kas need olid populaarsed? Kas mängisite pabernukkudega? Kui jah, siis palun kirjeldage neid. Kas neid osteti poest või valmistasite neid ise?
5. Mis puhul te lapsena mänguasju saite? Kas mänguasju kingiti vaid tähtpäevadeks või osteti ka niisama? On Teil mõni meeldejäädud hetk seoses mänguasjade kinkimisega? Kui jah, siis kirjeldage seda.
6. Mille järgi teadsite ihaldada endale uusi mänguasju? Kas sõprade juures, poevitriinidel või mujal nähtu põhjal? Kas mäletate oma sõprade ja mängukaaslaste mänguasju?
7. Kas saite endale kõik mänguasjad, mida tahtsite? Kas mäletate mõnda mänguasja, mida lapsena oleksite endale tahtnud, kuid ei saanud? Mida te sellisel puhul tegite (leppisite olukorraga, jonnisite vms)?
8. Kas valmistasite vahel ka ise endale mänguasju? Kui jah, siis millest ja milliseid? Missuguseid mängu te nendega mängisite?
9. Kas teil oli ka vanemate (või tuttavate-sugulaste) tehtud mänguasju? Kui jah, siis kirjeldage neid.
10. Kas mäletate oma lapsepõlve mänguasjapoode? Kui jah, siis palun kirjeldage neid: kus nad asusid, mis olid nende nimed? Kas mäletate, kes oli omanik või kuidas seiku nende kohta? Missuguseid mänguasju seal müüdi?
11. Kas mäletate mõnga omaaegset mänguasjatöökoda? Kui jah, siis palun kirjeldage seda: kus see asus, mis oli selle nimi, kes seda pidas? Kuidas te seda omavahel kutsusite? Missuguseid mänguasju seal valmistasite?
12. Kas teate nimetada mõnda inimest, kes valmistas (valmistab) kodus nukke ja mänguasju müügiks? Kui jah, siis kes see oli (on) ja missuguseid mänguasju ta tegi (teeb)?

13. Kas teil oli välismaalt pärit mänguasju? Kui jah, siis kuidas need Teieni jõudsid?
14. Kas Teil oli mänguasjade hoidmiseks mingi kindel koht? Kui jah, siis palun kirjeldage seda.
15. Mis sai katki läinud mänguasjadest: kas need parandati ära, visati minema või mängisite katkise asjaga edasi?
16. Kas Teie lapsepõlves oli olemas mänguasjaparandus või nn. nukukliinik? Kui oli, siis palun kirjeldage seda: kus see asus, kes oli omanik, missuguseid mänguasju seal parandati?
17. Millised mängud ja mänguasjad olid Teie sõprade seas/ümbruskonnas eriti populaarsed?
18. Mis on saanud Teie lapsepõlve mänguasjadest? Kas hoiate neid senini alles, olete ära kinkinud, on nad kaduma läinud, vms?
19. On Teil meeles veel mõni huvitav juhtum oma elus, mis on seotud mängu või mänguasjadega?
20. Palun iseloomustage kõige üldisemalt oma lapsepõlve. Milline see Teie meelest oli?
21. Kas Teil oli lapsena piisavalt aega mängida? Mis oli selle põhjuseks, et Teil oli või ei olnud aega mängimiseks? Kas ja kuidas olid Teie lapsepõlves seotud töö ja mängimine?
22. Milliseid mängu mängisite lapsena toas? Kas tohtisite kodus kõikjal mängida?
23. Milliseid mängu mängisite lapsena õues talvel, milliseid suvel? Kui kaugemale tohtisite koduümbrusest omapäi mängima minna? Kas oli kohti, kus Te ei tohtinud mängida? Miks?
24. Kas Teil oli õdesid-vendi? Kui jah, siis kui vanad nad olid? Missugused olid Teie omavahelised suhted? Kas Te mängisite sageli koos? Milliseid mängu?
25. Kes olid Teie põhilised mängukaaslased? Missuguseid mängu Te nendega mängisite? Kas Teil oli olemas parim sõber/sõbranna? Kes ta oli?
26. Milliseid mängu mängisite üksinda? Millal, kus ja mis põhjusel Te üksinda mängisite?
27. Millega tegelesid Teie vanemad? Milline oli Teie pere majanduslik seisund? Kas Teie vanemad või teised täiskasvanud osalesid vahel Teie mängudes? Kui ei, siis miks? Kui jah, siis kirjeldage neid mängu.
28. Milliseid mängu ja mänguasju pidasid täiskasvanud lastele ebasobivateks või lausa keelatuks? Kas siin oli mingeid erinevusi erinevates vanustes poiste ja tüdrukute vahel? Kas Te järgisite täiskasvanute keelde?
29. Milliseid mängu ja mänguasju õhutasid täiskasvanud mängima? Miks? Kas siin oli mingeid erinevusi erinevates vanustes poiste ja tüdrukute vahel?

30. Kas käisite lasteaias. Kui jah, siis palun kirjeldage seda: mis oli lasteaia nimi, kus see asus? Missugune oli lasteaia päevaplaan? Missuguseid mängu te seal mängisite? Missugused mälestused Teil veel seoses lasteaiaga meenuvad?
31. Mis tähistas Teie jaoks lapsepõlve lõppu?
32. Kuidas hindate mängu ja mänguasjade osa oma kujunemisel?
33. Kas tänapäeva laste mängud erinevad Teie lapsepõlve mängudest? Kui jah, siis mille poolest. Mis võib olla selle erinevuse põhjuseks?
34. Kas Teil on kodus vanu mänguasju? Kui jah, siis kas oleksite valmis mõne neist kunagi mänguasjamuuseumile annetama?
35. Kas teate mõnda inimest, kellel on kodus vanu mänguasju ja kes võiks olla nõus need mänguasjamuuseumile annetama?
36. Kas Teil on fotosid oma lapsepõlvest ja lapsepõlve mängukaaslastest? Kui jah, siis kas mänguasjamuuseum võib neist endale koopiaid teha?

Lisa 3. „Üheksakümnendate lapsed” küsitluskava

Üheksakümnendate lapsed küsitluskava, Tartu Mänguasjamuuseum

VASTAJA ISIKUANDMED NIMI (ka muutused nimes):

SÜNNIAASTA:

HARIDUS, ELUKUTSE:

ELUKOHT LAPSEPÕLVES:

PRAEGUNE ELUKOHT (linn/küla, maakond):

KONTAKT (e-mail, mob):

Pere ja lapsepõlv

1. Kui suur oli Sinu pere lapsepõlves, kes sinna kuulusid?
2. Millega tegeles(id) Sinu vanem(ad) ja teised pere täiskasvanud liikmed?
3. Kus Sa lapsena elasid? Milline nägi välja teie kodu ja koduümbrus? Kas teil oli lastele mõeldud atraktsioone aias/hoovis?
4. Kas Sul oli oma tuba? Kuidas oli lastetuba sisustatud? Kuidas see oli dekoreeritud (nt plakatid seintel vms.)?
5. Kas Sa elasid periooditi mujal (näiteks suvilas või elasid suvel mõnda aega vanaemavanaisa pool)? Kuidas sealne elu erines tavalisest elust kodus?

Mänguasjad

6. Kui palju mänguasju Sul oli? Mis puhul Sa mänguasju said? Kui paljud nendest olid ostetud, kui paljud kodus valmistatud? Kas Sul oli välismaalt pärit mänguasju?
7. Kas Sul oli oma kaisuloom või -nukk? Missugune?
8. Kas Su mänguasjadel olid oma nimed? Kui Sul oli lemmikmänguasju, kirjuta neist pikemalt. Põhjenda ka, miks just need asjad olid lemmikud. Kas ja kuidas muutusid Sinu eelistused aja jooksul?
9. Millised nn moemänguasjad (nt Pilvebaleriin, Mootorratturhiired, Super Mario, Tazod, Barbie ja Ken, Polly Pocket, Tamagotchi, Furby, Legod, jo-jo jne.) Sul ja sõpradel olid?
10. Kas Sa mäletad lapsepõlvest mõnda mänguasja, mida oleksid endale tahtnud, kuid ei saanud? Mille järgi Sa oskasid neid tahta? Kuidas Sa sellises olukorras käitusid?
11. Kas Sul oli mänguasjade hoidmiseks mingi kindel koht? Kus see oli?

12. Mis sai katkiläinud mänguasjadest? Kas need parandati, visati minema või mängiti katkise asjaga edasi?

13. Millised mänguasjad olid Sinu sõprade seas/ümbruskonnas eriti populaarsed?

Mängud ja ajaviide

14. Kas Sul oli lapsena piisavalt aega mängida? Miks?

15. Kes olid Sinu põhilised mängukaaslased? Kas ja kuidas mõjutas(id) Su vanem(ad) mängukaaslaste valikut?

16. Kas Sinu vanemad või teised täiskasvanud osalesid vahel Sinu mängudes? Kui JAH, siis mis mängu te koos mängisite?

17. Milliseid asju Sinu pere ühiselt ette võttis (nt jalutus-, külaskäigud, (välis)reisid, spaa külastus, teemaparkide külastused, kontserdi-teatri-muuseumikülastused, spordiüritustel osalemine jne)? Kui tihti? Mis meeldis kõige rohkem?

18. Kuidas peeti Sinu peres tähtsamaid tähtpäevi ja pühi (jõulud, sünnipäevad jms)? Kas kingiti mänguasju? Kas ja milliseid mängu mängiti?

19. Milliseid mängu Sa sõpradega kõige rohkem mängisid? 20. Milliseid mängu Sa mängisid üksinda? Millal, kus ja mis põhjustel Sa üksinda mängisid?

21. Milliste mängude ja ajaviitmistega tegelesid õues? Kirjelda mängu, tegevusi, mängureegleid:

- Peitus, asjade peitus
- Tagaajamine (nt kull, uka-uka või trihvaa, pimesikk, pätt ja politseinik, kapsapea, värvimäng)
- Sõja- ja luuremängud (nt luurekas)
- Märkilaskmine (millega?)
- Keerukuju
- Pallimängud (nt rahvaste pall, mädamuna, pallikool, pörkepall, jalgpall, korvpall, võrkpall)
- Rattaga sõitmine, rulaga sõitmine, rulluisudega sõitmine, suusatamine, kelgutamine, uisutamine
- Kekskastiga keks, kummikeks („Micky Mouse“ – mäng keksukummiga), hüppenööri hüppamine
- Plaksumängud (missugust salmi nende saatel loeti?)
- Puudel ronimine, ehitistel või aedadel turnimine, mänguväljakul turnimine

- Batuudil hüppamine
- Kiikumine (milline oli kiik?)
- Karuselliga sõitmine
- Ujumine, basseinis mängimine, veemängud
- Liivakastis või liivahunnikus mängimine
- Onni ehitamine
- Muu...

22. Kas ja kuidas Sa mängisid looduslike mänguasjadega (kivid, käbid jne.)?

23. Milliseid isikuid aimasid oma mängudes järele (vanemaid, suuremaid õdesid-vendi jne). Missuguseid tegevusi ja sündmusi matkisid oma mängudes (nt kodu, pood, kool, arst, pulmad, matused, moešõu jne)? Kirjelda täpsemalt.

24. Milliseid mängu Sa mängisid toas? Kirjelda neid mängu.

25. Kas ja milliseid laua- ja kaardimänge Sa mängisid (nt „Tsirkus“, „Reis ümber maailma“, „Monopol“, „Must notsu“, „Narr“, pusled, kabe, male)?

26. Kas mängisid pabernukkudega/-mänguasjadega? Kas neid osteti poest või valmistati ise?

27. Kas ja kui palju raamatuid lapsena lugesid, mis olid lemmikraamatud? Kas lugesid koomikseid (nt „Miki-Hiir“ jne)?

28. Milliseid digimänge ehk videomänge (konsoolimängud, arvutimängud) ja kui tihti mängisid (nt Super Mario, Aladdin, PackMan, Tetris jne)? Miks just neid mängu? Kuidas vanemad suhtusid nendesse mängudesse?

29. Kui tihti Sa vaatasid televiisorit? Milliseid multfilme vaatasid? (nt „No oota sa!“ („Nu pogodi!“), „Pingviinipeg Lolo“, „Tom ja Jerry“, „Muumioru lood“, „Sailor Moon“, „Pilvebaleriinid“, „Mootorratturhiired“, „Ninja kilpkonnad“, „Ketšupivampiirid“, „ScoobyDoo“, „Tondipüüdjad“, („Ghost Busters“), „Lõvikuningas“). Millised lastesaateid vaatasid? (nt „Hunt Kriimsilm“, „Kõige suurem sõber“, „Otto-Triin“, „Kilpkonn Kipsi“, „Teletupsud“ jne). Milliseid sarju vaatasid? (nt „Metsik roos“, „Tahmanägu“, „Dallas“, „Kodus ja Võõrsil“, „A-Rühm“, „MacGyver“, „Knight Rider“, „Walker, Texase korralvur“ jne). Missugused multikate/saadete/sarjade tegelased on enim meelde jäänud, kas need jõudsid mängudesse? Kirjelda neid mängu (kus, kellega ja kuidas mängisite).

30. Kas ja kui tihti vaatasid filme VHS-kassettidelt? Mis filmid/multifilmid need täpsemalt olid? Nimeta mõni.

31. Kui tihti ja kellega Sa käisid kinos? Mis on kinoskäimistest ja filmidest meelde jäänud? Kas midagi jõudis mängudesse?
32. Kas kuulasid raadiot ja lindistasid poplugusid kassettidele? Kas vaatasid MTV või VH1 telekanalit? Kes olid lemmiklauljad/bändid? Kas aimasid oma mängudes mõnd lauljat või bändi järele?
33. Kas Sa kogusid midagi (nt udupilte, kleepse, plakateid, tazosid, üllatusmuna mänguasju jne)? Kust kogutavaid asju saadi? Mida sõbrad kogusid?
34. Kas Sa tohtisid kodus kõikjal mängida? Kui kaugele Sa tohtisid oma koduümbrusest omapäi mängima minna? Kas oli kohti, kus Sa ei tohtinud mängida? Miks?
35. Milliseid mängu ja mänguasju pidasid täiskasvanud lastele ebasobivateks või keelatudteks (näiteks noamäng, sõjamäng, kaardimäng, katustel käimine jne)? Kas siin oli mingeid erinevusi erinevates vanustes poiste ja tüdrukute vahel? Kas Sa järgisid keelde?
36. Kas ja milliseid koerusi Sa tegid lapsepõlves? Kuidas need lõppesid?
37. Kas Sul oli lapsepõlves kokkupuuteid lastekampadega? Millised need olid? Mida kambas tehti? Kuidas suhtuti teistesse kampadesse?

Lasteaed

38. Kas Sa käisid lasteaias? Millises lasteaias Sa käisid?
39. Kirjelda palun oma lasteaeda ja igapäevaelu lasteaias – milline oli lasteaiamaja ja ümbrus, millest koosnes päevakava, iseloomusta kasvatajaid ja rühmakaaslasi.
40. Millised mänguasjad ja mängud olid lasteaias? Kas ja kuidas need erinesid kodus olevatest? Kas lasteaeda võeti kaasa oma mänguasju? Kool
41. Millises koolis Sa käisid? Milline oli koolimaja ja -ümbrus? Milline oli kooli üldine õhustik?
42. Mis mängu mängiti koolis vahetunni ajal? Kas kooli võeti kaasa mänguasju (nt. jo-jo, tazod, keksukumm, mängukaardid jms)?
43. Kas Sinu koolis olid levinud salmikud või sõbrapäevikud (nt raamat „Minu sõbrad“ vms)? Kas need olid nii poistel kui tüdrukutel? Mida sinna kirjutati-joonistati?
44. Millised klassiüritused või -ekskursioonid toimusid? Kas terve klass võttis neist osa? Mis on kõige rohkem meelde jäänud?
45. Milliseid tähtpäevi/kalendripühasid koolis tähistati, kuidas need välja nägid (sõbrapäev/ valentinipäev, vastlapäev, halloween, jõulud jne)?
46. Kas Sa osalesid mõnes huvialaringis koolis või väljaspool? Millises? Kas Sinu jaoks oli seal oldud aeg vaba aeg või mitte?

47. Kas ja millistes suvelaagrites Sa käisid? Mida seal tehti? Millised on Sinu mälestused?

Lõpetuseks

48. Palun iseloomusta lühidalt oma lapsepõlve – milline see oli?

49. Kui kaua kestis Sinu jaoks lapsepõlv ja mis tähistas selle lõppu?

50. Kas Sul on alles oma lapsepõlve mänguasju? Kas oled valmis neist mõne Tartu Mänguasjumuuseumile annetama või laenama?

51. Kas tead mõnda inimest, kellel on kodus vanu mänguasju ja kes võiks olla nõus need mänguasjumuuseumile annetama või laenama?

52. Kas Sul on fotosid oma lapsepõlvest ja lapsepõlve mängukaaslastest? Kui jah, siis kas mänguasjumuuseum võib neist endale koopiad teha? Suur aitäh!

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Keidi Kald,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Loovmängud: viiekümnendad, üheksakümnendad ja tänapäev”,

mille juhendaja on Tartu Ülikooli eesti ja võrdleva rahvaluule vanemteadur Merili Metsvahi

- 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.

Tartus, 23.05.2016