

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Koolieelse lasteasutuse õpetaja õppekava

Airi Pindis

SETU KULTUURILE OMASED LASTEMÄNGUD SETUMAAL ELAVATE
INIMESTE MÄLESTUSTE NÄITEL

bakalaureusetöö

Juhendaja: Airi Niilo

Läbiv pealkiri: Setu laste traditsioonilised mängud

KAITSMISELE LUBATUD

Juhendaja: Airi Niilo

.....

(allkiri ja kuupäev)

Kaitsmiskomisjoni esimees: Airi Niilo

.....

(allkiri ja kuupäev)

Tartu 2016

Resümee

Setu kultuurile omased lastemängud Setumaal elavate inimeste mälestuste näitel

Bakalaureusetöö eesmärgiks oli välja selgitada, milliseid setu kultuurile omaseid mängu setud lapsepõlves mängisid. Töö eesmärk sõnastati uurimisprobleemist tulenevalt, milleks oli asjaolu, et autori poolt läbitöötatud materjalide tulemusena ei ole varasemalt setu lastemänge uuritud. Töö teoreetilises osas kirjeldati mängude olemust ning mängu olulisusest lapsele. Välja toodi rahvamängu kui ka pärimuskultuuri definitsioon ning anti ülevaade rahvamängudest setu kultuuris. Käesoleva kvalitatiivse töö uurimuslikus osas kasutati andmete kogumiseks poolstruktureeritud intervjuud, mille kaudu küsitleti kuut Setumaal elavat või setu kultuuriga seotud inimest. Tulemustest selgus, et setud mängisid lapsepõlves liikumis- ja rollimänge, viimane oli seotud vanemate matkimisega. Põhiliseks mängukohaks setude seas oli õuetingimustes mängimine, kuna eluolu käis igapäevaselt õues kodu ümber. Kalendritähtpäevadega seotud mängud olid pigem tähtpäevadega peetavate ühisürituste osaks, näiteks tähtpäevade puhul peetavad *kirmaskid*, kus lapsed mängisid mängu ja laulsid. Tulemustest selgus, et setud, kes olid pärit ühest kandist, pidasid samasuguseid kalendritähtpäevadega seotud kombeid. Mängimiseks tekkinud ideed tulenesid vastanutelt endilt, vanematelt kui ka koolist, kuid põhilisteks mängusuunajateks olid siiski vanemad, kes õpetasid lastele neid mängu, mida mängiti enda lapsepõlves.

Märksõnad: mäng, rahvamäng, setu kultuur

Abstract

Inherent children's games in setu culture, based on the memories of people who live in Setu county

Purpose of this bachelor thesis was to find out which games were inherent for setu culture that setu children played in their childhood. Theoretical part of the thesis explains the nature of the games and its relations factor for a child. Also the definition of traditional games and traditional culture was explained and overview was given of traditional games in setu culture. Half structured interview was used in present qualitative thesis exploratory part, which involved six people who either live in Setu county or are connected with setu culture. Results showed that main games in setu culture were to do with movement and roleplaying which was based on imitating the parents. Main places where setu children played were outside because main living situation was based around the home. Games were also related to statutory holidays and were the main components of

that holiday, for example "*kirmaskid*" to celebrate the holiday, children played different games and sang. Results found that setud, who are from the same area, celebrated the holidays in the same manner. Ideas for games came from children, elders or school, but main direction givers were parents who showed games to their children, what they used to play when they were children themselves.

Keywords: play, traditional games, setu culture

Sisukord

Sissejuhatus	5
Mängu mõiste ning selle vajalikkus lastele	5
<i>Mänguliigid</i>	8
<i>Mänguasjad</i>	8
<i>Mängukohad</i>	9
Rahvamäng	10
Pärimuskultuur	12
<i>Rahvamäng setu kultuuris</i>	12
Metoodika	14
<i>Valim</i>	14
<i>Andmekogumine</i>	14
<i>Andmeanalüüs</i>	15
Tulemused	16
Arutelu	19
Tänu sõnad	24
Autorsuse kinnitus	24
Kasutatud kirjandus	25
Lisad	

Sissejuhatus

Lapsepõlve lahutamatuks osaks on mäng, mis kuulub lapse igapäeva tegevuste juurde. Aegade jooksul on kujunenud mängust lapse jaoks vabaaja veetmise viis ning meelelahutus, mille kaudu õpib laps toime tulema erinevates situatsioonides ning tajub erinevad tundeid. Laps mängib seetõttu, et ta tahab samastuda täiskasvanuga, kuna ta ei saa reaalselt käituda nagu täiskasvanu, teeb ta seda just läbi mängu (Ugaste, 2005).

Rahvuslikud tavad ja kombes kuuluvad meie igapäevaelu juurde. Rahvuslikud traditsioonid on toeks sotsiaalsele keskkonnale, seda toetab rahvakalendri tähtpäevade tähistamine ning nendega kaasnevate mängude mängimine, mis aitab lapsi sotsiaalsete oskuste arendamisel, soodustab suhtlemist eakaaslaste ning täiskasvanutega, loovat tegutsemisviisi, lapse iseseisvust, oma emotsioonide väljendamist ning ühtlasi ka koostööoskust (Laasik, Liivik, Täht, & Varava, 2009). Käesoleva uurimustöö probleem tuleneb asjaolust, et autori poolt läbitöötatud materjalide tulemusena ei ole leitud varasemat uurimust setude lapsepõlve mängude kohta. Kuna rahvuslikud tavad ja kombes on üheks osaks meie igapäevases elus (Ugaste, 2005), siis sellest tulenevalt on bakalaureusetöö eesmärgiks välja selgitada, milliseid setu kultuurile omaseid mängesetud lapsepõlves mängisid. Setu lastemängudega tutvumine annab võimaluse kohaliku mängukultuuri edasikandmiseks ning antud kultuuriosaga tutvumiseks.

Mängu mõiste ning mängu vajalikkus lastele

Lapseea põhiliseks tegevuseks on mängimine, kuna mäng juhib lapse arengut. Mäng on lapse jaoks tähtis, kuna lapse „mina“ areng, intellekt, sotsiaalsus ning füüsiline areng saab alguse mängust. Mängu kestel juhitakse lapses olev energia lapse vabal valikul nendesse tegevustesse, mida ta ise soovib ning millegagi tegelemine stimuleerib lapse arengut (Alward, 2005). Vabalt valitud mängu mõtet jagab ka Peter K. Smith (2011) kes defineerib mängu kui tegevust, mida tehakse enda huvides ning iseloomustatakse sellega, et tähtis pole võit vaid osavõtt. Seega on mängu protsess tähtsam kui lõpptulemus. Eelpool nimetatud autoriga nõustuvad ka Pramling Samuelsson ja Carlsson (2008), kes samuti defineerivad mängu kui laste poolt algatatud harjutamist. Mäng on varajases lapsepõlves muutuv nii ajas kui ruumis. See on lapse vaba tegevus ning enne kui lapsed mängima hakkavad, omavad nad mõtet sellest, mida nad teha soovivad ning kuidas mäng kujunema peaks.

Einon (2004) toob välja, et mängu alustades valivad lapsed ise mängukaaslased ning vahendid mängimiseks. Mängu vältel oskavad lapsed oma mängu kontrollida, sealjuures kehtestades ise reeglid ning arendades mängukaaslaste vahelist koostööd. Mängu peetakse edukaks eelkõige siis, kui lapsed on omal vabal valikul valinud mängimiseks nii mängu kui mängukaaslased. Lapse poolt paika pandud reeglite ning mängusuuna korral ei tohiks lapsi mängu ajal segada, kuna eelnevalt paika pandud reeglid on juba sobilikud antud mängule ja mängu mängijatele. Olukorras, kus täiskasvanu on andnud lastele suuna mängimiseks, määrab mängu valdkonna või annab mängimiseks kindlad vahendid, peetakse olukorda juba tööks, mitte mänguks. Lapsed õpivad kõige rohkem sellest mängust, mille nad on ise loonud ning mis ei ole täiskasvanu poolt suunatud (Wood, 2005).

Lifter ja Bloom (1998, viidatud Lifter, Mason, & Barton, 2011 j) toovad välja, et mängu võivad olla kaasatud teised eakaaslased või hoolekandjad, mäng võib väljendada kiindumust, kuid mitte tingimata, mängus võib olla ka teesklemist. Oskused ja teadmised, mida laps mängides omandab, kujundavad selle, kuidas laps käitub kokku puutudes teiste laste ja oma lähedastega. Mängu abil kujunevad välja lapse sotsiaalsed oskused. Mängu käigus arenevad lapse isiksuse omadused, sealjuures fantaasia ja taju, mis on aluseks just loovusele. Mõtlemisvõime, suhtlusoskus, käeline tegevus ning kõne areneb lapsel eelkõige mänguga, mis on tema jaoks eakohane (Einon, 2004). Juhtides tähelepanu sellele, kuidas laps käitub mängides on võimalik lapse arengut pidevalt jälgida alates imikueast kuni eelkoolieani. See, milliseid tundeid laps mängides väljendab, peegeldab lapse kogemusi ning arengut (Pramling Samuelsson, & Carlsson, 2008). Ugaste (2005) on välja toonud, et lapse mäng ei seisne ainuüksi lõbus, meelelahutus ning ajaviitmises, vaid on ühtlasi ka oluliseks tegevuseks, mis omab lapse arengus suurt rolli. Seetõttu rõhutataksegi pidevalt, et mäng on lapsepõlve üks olulisimaid põhitegevusi ning edaspidise elu oluline mõjutaja. Mängu definitsiooni keskne aspekt on ka see, et mäng sisaldab spontaanseid ja loomulikult esinevaid tegevusi objektidega, mis püüavad tähelepanu ja on huvitavad (Lifter et al., 2011).

Inimkonna algusest peale on mäng olnud lahutamatu osa inimühiskonnas, mängu sisu ja vormid on kultuuri oluline osa. On levinud teadmine, et mäng on kultuuri peegel, kuid ühtlasi on mäng kultuuris pidevalt muutuv. Kultuuri ja mängu arengut mõjutavateks aspektideks on välja toodud nii majanduslikud, poliitilised kui ka ökoloogilised tegurid (Saar, 1997). Tulva (1989) on öelnud, et „Mäng ja mänguasjad on kultuuriga identifitseerimise, kultuuriga adopteerimise ning isiksuse sotsialiseerimise vahend ja

peegeldus.“ Järeltulev põlvkond on igal ajal end mänguga eluks ette valmistanud, omandades ja arendades jõudu, osavust, kiirust, kartmatust - mis on eluks tähtsad.

Mängud on olnud nii lastele kui ka vanematele lõbustuseks, mis on neid igasuguste kahjulike, elust tingitud situatsioonide eest kaitsnud ning neis füüsilist ja vaimset värskust hoidnud. Ka ürgaja inimesed lõbustasid end vabadel tundidel ja rõõmu pakkuvate olukordade puhul igasuguste tantsude, pantomiimide esitamise, jõukatsete ning mängudega (Raudkats, 1924). Ungari rahvaste uurija Lázár (2004) on välja toonud, et mängudel on traditsioonilises külakeskkonnas oma roll, kus väikelapse ümber on tema perekond ja tuttavad, kes täidavad olulist rolli lapse mängus. Selleks, et laps õpiks tunnetama oma keha ja ennast, harjuks eluliste situatsioonidega enda ümber, teda ümbritseva loodusega ning oleks osa ühiskonnast, on kõige selle juures suur roll mängul, mille abil õpib laps ühiskonnas toimetama. Sarnast mõtet jagab ka Eesti folklorist Mall Hiemäe (2012), kes väidab, et mängimise eesmärgiks on küll lõbusalt aega veeta, kuid ühtlasi valmistab mängus olev loovus ning loomingulisus lapse ette täiskasvanu eluks.

Hitchcock & Hughes (1995) on võtnud kokku mängu viis peamist tunnust: see on naudingut pakkuv, aktiivselt kaasa haarav, vabalt valitud, tõlgendamatu ning seesmiselt motiveeritud tegevus. Samuti toetab mäng nii füüsilist, esteetilist, emotsionaalset ning sotsiaalset arengut (Sluss, 2005). Wood, (2005) väidab, et päris kõiki laste tegevusi ei saa nimetada mänguks. Mängul on mitmeid võimalusi, kuidas ja millega lapsed mängivad ning kui lapsed saavad uusi kogemusi, laienevad ka mängu võimalused. Samuti toob ta välja mängu seose välismaailmast, mida lapsed mängimisel tihtipeale kasutavad. Oma mängus matkib laps tihtipeale täiskasvanute tegevusi. Jälgides lapse mängu, saab aimu, milline olukord on lapse peres, kuna lapsed mängivad läbi erinevaid situatioone, mida nad täiskasvanute pealt näinud on ning lähimateks täiskasvanuteks on lastele just vanemad. Mäng annab lapsele aimu teda ümbritsevast keskkonnast, arendab eakaaslastega suhtlemist ning annab võimaluse avastada tegutsemiseks erinevaid viise (Seefeldt & Barbour, 1990).

Kokkuvõtlikult võib öelda, et mäng on tegevus, mille lapsed ise välja mõtlevad, see on huvitav ja tähelepanu köitev, olenemata, mis ümberringi toimub ja kes lähedal viibib. Nooremad lapsed mängivad enamjaolt mänguasjadega seotud mängu. Aino Ugaste (2005) sõnul tunnevad lapsed mänguga kaasaskäivaid reaalseid tundeid, sealjuures rõõmu, rahulolu ning naudingut. Enamasti kaasnevad mänguga positiivsed tunded ja emotsioonid, kuid mängu kaudu väljendatakse ka ebameeldivaid tundeid, näiteks vägivald või kaotusehirm, siiski tahavad kõik lapsed negatiivsetest tunnetest hoolimata mängida. Lähtudes mängude mitmekesisusest, on mängu liigitatud erinevalt (Kivi & Sarapuu, 2005).

Mänguliigid

Toetudes mängude suurele amplituudile on Kivi ja Sarapuu (2005) jaotanud laste mängud kaheks: loovmängud ehk vabamängud ning reeglimängud ehk valmismängud. Loovmängudeks nimetatakse mängu, mille lapsed on iseseisvalt tekitanud ning kus lapsed valivad ise mänguks sobiva teema, sisu, koha ning vahendid. Loovmängud jagunevad omakorda; rolli-lavastus- ja ehitusmängudeks. Järgnevalt tuuakse välja rollimängude aspekt, kuna töö autor ei pea vajalikuks oma töö seisukohalt kirjeldada lavastus- ja ehitusmänge. Viimane tuleb sellest, et lapsed mängivad rollimänge rohkem (Saar, 1997), kui lavastus- ja ehitusmänge.

Rollimängud on laste seas levinud, nende kaudu areneb lapse „mina“. Rollimängude aluseks on lapse keskkond, milles ta igapäevaselt toimetab, seega on lapsele oluline viibida keskkonnas, mis inspireerib last mängimiseks. Rollimängus on laps justkui näitleja, kes valib endale sobiva rolli, teeb loomulikult näivaid liigutusi, valib endale mängimiseks sobiliku hääletooni, kostüümi või koha. Keskkonnast tulenevalt võib laps tihtipeale täiskasvanut efektiivselt imiteerida, jäljendades nähtud miimikat ning liigutusi. Läbi kogemuste ja rollimängu mängimise areneb lapses kognitiivne mõtlemine ning jälgimisvõime (Heidemann & Hewitt, 1992).

Reeglimängudeks peetakse mängu, millel on kindlad reeglid ja struktuur ning mille kaudu saab muuta õppimise laste jaoks huvitavamaks. Arvatakse, et laste eelistused mängude suhtes võivad tuleneda erinevatest võimetest, huvidest ning kogemustest (Saar, 1997) On uuritud, et poisid eelistavad pigem liikumismänge, ehitusmänge, sõidukite kasutamisega seotud mängu ning samuti pakub neile huvi konstrueerimine. Lavastusmängud, kodumängud ning rollimängud on tüdrukutele tavapärasemad (Tulva, 1985). Kuigi tüdrukud ja poisid mängivad koos, võib sageli eristada soostereotüüpset käitumist, näiteks teevad mängus tüdrukud süüa, kuna poistel on kõhud tühjad (Saar, 1997). Vastavalt sellele, et poistel ja tüdrukutel on erinevad mängud, mida nad mängivad, kuuluvad nende mängude juurde ka erinevad mänguvahendid, mida nad mängudeks kasutavad.

Mänguasjad

Mängimisega käib kaasas mänguasjade kasutamine. Mänguasjaks nimetatakse eset, mida laps enda mängus kasutab ning millel on tihtipeale hindamatu väärtus (Goldstein, 2003). Teadupärast on välja kujunenud mänguasjad, mis on mõeldud rohkem kas poistele

või tüdrukutele. Lapsed ise hakkavad mänguasjade valiku puhul vahet tegema sõltuvalt identiteedi arenguga (Müürsepp, 2013). Seega, mida rohkem hakkab laps teadvustama endale oma sugu, seda enam hakkab lapse arusaam soorolli stereotüübist kajastuma ka lapse mängudes ning mänguasjade valikus. On leitud, et sooline erinevus mängib poiste puhul mängudes olulisemat rolli kui tüdrukute puhul. Nimelt ei kipu poisid tüdrukute mänguasjadega mängima, samas kasutavad tüdrukud poiste mänguasju ka oma mängudes suurima heameelega. Seega ongi sageli tüdrukute mängud ja mänguasjad mitmekesisemad kui poiste mängud (Liik, 1993).

Mänguasjade omadused on välja toonud Kivi ja Sarapuu (2005), kes on arvamusel, et mänguasi oleks eelkõige funktsionaalne ning last arendav. Mida funktsionaalsem on mänguasi, seda arendavam see lapse jaoks on. Oluline on ka mänguvahendite materjal (looduslik, kangad jne) kui ka mänguvahendi temaatika. Tankler (1999) toob välja, et teadlikult valitud mänguasjadega on võimalik mõjutada lapse arengu kulgemist ning toob välja kolme eritüüpi mänguasjad, mis mängivad lapse arengus olulist rolli. Tagasisidet andvate mänguasjade puhul avaldub mänguasja "vastus" siis, kui laps selle vahendiga parasjagu tegeleb ning taoline mänguasi haarab pikemaks ajaks lapse tähelepanu. Mänguvahendi tagasiside võib olla vastavalt mänguvahendi keerukusele erinev, näiteks pannes kõrvuti imikukõristi ning arvutimängud. Kuna sellist tüüpi mänguasjad pakuvad huvi igas vanuses lapsele, on nad eriti olulised mänguvahendid väikelastele kognitiivseks ning motoorseks arenguks.

Teise tüüpi moodustavad liikuvad mänguasjad, mis motiveerivad last mingil viisil ennast liigutama (Goldstein, 2003). Liikuvad mänguasjad nagu ka tagasisidet andvad mänguasjad on eriti oluliseks mänguvahendiks just imiku- ja väikelapseas, kus mänguvahendi aitavad kaasa roomamisele, kõndimisele, jooksmisele, samuti mõjuvad hästi ruumitaju ning tasakaalutunnetuse arengule. Kolmandaks mänguasjade tüübiks on välja toodud mõtlemist ja loovust arendavad mänguasjad. Nende mänguasjade hulka kuuluvad ka nn sobitamise mänguasjad, mis aitavad lapsel tundma õppida kujude suurusi ning erinevusi ning õpetavad lapsele ruumilisi suhteid, sealhulgas koordinatsiooni ja loovust. Antud mänguvahendite nagu ka tagasisidet andvate mänguasjade puhul on raskusaste seotud lapse võimekuse ja arenguga (Tankler, 1999).

Mängukohad

Bilton'i (2010) järgi on lisaks mänguasjade kasutamisele oluliseks mängu keskseks aspektiks ka koht, kus laps mängib. Keskkond, kus laps mängib, võimaldab tal kasutada

fantaasiat ning muuta mängu ideed ja sisu vastavalt mängukeskkonnast leitavatele vahenditele. Peamiselt on mängukohad seotud mängimisega siseruumis ning õuekeskkonnas. Frost & Norquist (2007) on välja toonud õues mängimise olulisuse lapse tervisliku arengu näitel. Märkides, et õues mängimine aitab kaasa lapse tervislikule arengule ning parandab õppimisvõimet. Seega soovitatakse lastevanematel suunata oma lapsi rohkem õues mängima, kuigi see on piiratud lastevanemate suurenenud töökohustuste tõttu. Siiski on välja toodud, et laps on õues mängimisel motiveeritum, kui temaga on kaasas ka lapsevanem (Maynard & Waters, 2007). Õues mängimise asjaolu tulenes ka sellest, et eluolu käis kodude ümber ning oli seotud tööga. Toas mängiti pigem talvisel perioodil, mil õuetööd olid tehtud ning üleüldse peeti talvist periood puhkamise ajaks (Tulva, 1989).

Õues mängimine pakub lastele vabadust teha tegevusi ning mängida mängu, mis on siseruumides piiratud või sootuks keelatud. Õues olles saavad lapsed olla lärmakad, määrdunud ning energilisemad. Neil on võimalus õuekeskkonnas mängides loodusega lähemaks saada, õppides tundma loomi, taimi, looduslike objekte ning materjale, mille kaudu saavad lapsed arendada enda teadmisi looduse kohta. Lisaks eelnevale parandab õues mängimine laste suhteid teiste laste ja täiskasvanute vahel (McClint & Petty, 2015).

Kuigi eelnevalt võib arvata, et õues mängimine on võrreldes siseruumides mängimisega palju arendavam ning tulemuslikum, on Bilton (2010) välja toonud ka siseruumides mängimise kasulikkuse. Toas mängimise eeliseks on keskkond, kus laps saab rahulikult iseendale orienteerudes mängida, ilma väliste faktoriteta, mis võivad tähelepanu mängult mujale suunata. Võrdluseks tuuakse välja näiteks automürin või ere päike, mis võivad last mängimisel segada ning häirivaks osutada. Hendricks (2001) väidab, et lastel, kes mängivad enamus aja õues, olenemata ilmast, esineb rohkem päevi mil ollakse palavikus, gripis või saadakse kergemini allergiaid. Siseruumides on õhuvahetus samuti oluline, kuid sellegipoolest ei haigestu need lapsed, kes mängivad ka toas, nii tihti, kui need, kes mängivad iga ilmaga õues.

Rahvamäng

Mänge on mitmesuguseid ning mängu, mida on mängitud ajast aega kalendritähtpäevadega seotud pidustustel või koosviibimistel, eriti Setumaal (Tampere, 1958), nimetatakse ühtselt rahvamänguks (Tedre, 1985). Idla (1933) on tõlgendanud rahvamängu kui pärimuslikku ajaviite- ja lõbustusviisi nii lastele kui täiskasvanutele. Oli ka mängu, mida mängiti vaid teatud aegadel või sündmustel. Näiteks kogunesid küla

noored laupäeviti kiige juurde ning kui kiikumisest väsi, hakati mängima ja tantsima (Tampere, 1958).

Rahvamängu olemuse on välja toonud Celia Roose (2003), kes peab mängimist noorte ning täiskasvanute koosviibimistel üheks armastatumaiks meelelahutuseks. See aitab lõbusamaks muuta tavapäraseid ühised tööõhtud ning oli oluline ka tähtpäevade ja pühade tähistamisel nagu näiteks jõuluaeg, mil kõik tööd olid tehtud (Eller et al., 1994).

Rahvamäng on olnud ammu ajast kõigil rahvastel nii täiskasvanute kui ka laste harrastuseks ning ühtlasi jaotatakse neid nii vanemateks kui uuemateks rahvamängudeks. Vanemaid rahvamänge iseloomustab taluga seotud sündmuste etendamine. Uuemaid rahvamänge iseloomustab aga traditsioonidega seotud tegemised. Lisaks laulumängudele ja ringmängudele kuuluvad Eesti rahvamängude juurde ka veel osavus – ja jõumängud (Agur et al., 1992).

Rahvamänge on rühmitatud nii aja, mängijate arvu, soo, vanuse kui ka mängimiskoha järgi. Mängukoht valitakse mängijate arvust ning antud tähtpäeva teemakohasusest. Iga rahva kultuurilooming toetub mingil määral vanale pärimusele. Rahvakultuurist tulenevad praegused kunstiliigid on sadade aastate jooksul elust väljakujunenud. Rahvuslik omapära avaldub eelkõige rahvakultuuris (Tedre, 1985).

Raudkats (1924) on välja toonud erinevaid mänguelemente, mida on kolme laadi. Kõige tähtsamaks ning mitmekesisemaks on elemendid, mis esitavad neid toiminguid, mida inimesed oma elu arenguastmeil on harrastanud. Näiteks tagaajamine ja põgenemine on iseloomulik küttemistasele, mida võib nimetada ka jahiinstinktiks, millest on pärit suurem osa mängu huviäratavatest elementidest. Tänapäevani on jõudnud sellelt tasemelt meile näiteks kirbumäng, mis on tavaline tagaajamise mäng. Pallimängudest esineb ka kepiga palli löömine ning löökide tagasi tõrjumine. Kütiajastust on pärit poiste huvi uurimistekondi ette võtta, telkides elamine, püüniste välja panemine ning tule tegemine. Karjapidaja astmelt on aga pärit kiindumus loomade vastu, keda lapsed kohtlevad kui oma seltsilisi ja sõpru.

Teiseks mänguelemendiks on ühiskondlikus, milleks on kollektiivsustunne. Kolmanda mänguelemendina on välja toodud hingelised elemendid, näiteks elurõõm, head tuju, rahuldustunne, mida mängud meis äratavad. Samuti kuulub nende elementide hulka mängudele omane vabadustunne. Mäng peab olema vaba välisest survest ja seesmisest suundusest (Tedre, 1985). Rahvamängud olid lihtsa sündmustikuga laulumängud, naljamängud ning liikumismängud, mida mängiti tähtpäevadega seotud pidustustel või vabaaja veetmisel.

Pärimuskultuur

Rahvamängud on osa pärimuskultuurist, milleks nimetatakse kultuuri, milles vaimne pärand on seotud inimeste mälus püsimisega ning kandub edasi suuliselt, vahetu kogemuse ning jäljendamise kaudu. Traditsioonilisust, kollektiivsust ning looduslähedust peetakse pärimuskultuuri olulisemateks tunnusteks (Kaevats & Varrak, 1994). Särge'i (2005) järgi peetakse mõiste *pärimuskultuur* puhul oluliseks sidet mineviku ning selle etnilise omapära vahel, ka sel juhul kui pärimuskultuur on segunenud uuema kultuuriga.

Rahvamäng setu kultuuris

Tänapäeval on inimeste huvi oma kultuuri olemuse ning ajaloo vastu kasvanud, eriti on seda täheldatud väikerahvaste hulgas. Kultuuri põhimehhanismiks peetakse kollektiivset mälu, mis talletab ja säilitab põlvkondade elukogemusi. Kollektiivse mälu vahendusel tekib soov pärandada oma järeltulijatele aastate vältel kogunenud väärtusi, mis kajastub meie kultuuritraditsioonides ning annab soodsamaid võimalusi elu mõistmiseks ning edasiminekuks (Tulva, 1989).

Bakalaureusetöö autori arvates on Setumaal püsinud rahvakultuur tänapäevani ning üha enam hakatakse väärtustama oma juuri ning kultuuri ajalugu. Setu kultuur ei pärine üksnes Eestist, vaid see on segunenud vene kultuuriga, mida iseloomustavad erinevad mõjud, mis on setudele edasi kandunud (Vananurm, 2000). Setu rahvakultuur on säilitanud küllaltki vanu ning ehtsaid traditsioone ning vorme, mida hinnatakse tänapäeval väga kõrgelt.

Setu rahvuslikku omapära on aidanud säilitada tema enda karakterioskused ning iseteadvus, setud on püüdnud teadlikult eemale hoida kõigest uudsest, mis tundub talle võõrana, sellest tuleneb ka rahvuslike traditsioonide tähtsus. Samuti on setud teadlikult eemale hoidnud eestlaste ning venelastega ühte sulamisest, sajandeid on elatud oma elu ning lasknud juhtida ennast oma veendumustest ja kombetraditsioonidest (Vananurm, 2002), et säilitada enda rahvamängu.

Setumaal on rahva vaimuelul ja lõbustamisel tähtsal kohal püsinud rohkete pühade pidamine. Igal pühal on omane komme, mäng või traditsioon, mida jälgitakse tänapäevalgi. Mängudes väljendus inimese vahetu suhtumine ümbritsevasse ellu, oma töösse ja ühiskondlikku korda, neis leidsid aset reaalsed elamused, tunded ja mõtted. Setumaal oli peamiseks ühisteks tööõhtute perioodiks nii nimetatud „talsepüha paastu“ aeg, mis kestis kuus nädalat enne jõulupühi. Traditsiooniks oli neiuudel ja naistel koguneda ühte

ruumikasse talutuppa, kus tehti käsitööd ning mängiti erinevaid lihtsamaid mängu kuid ei lauldud (Hiimäe, 1981).

Paarinädalane „talsipüha“ aeg oli elavaimaks mängimisperioodiks, sel ajal töid ei tehtud, vaid käidi kokku talusesse, et ühiselt end mängudega lõbustada. Üheks omapäraseks Setumaal säilinud jõulukombeks on kristotamine, mil lapsed käisid koos täiskasvanuga talust tallu ning lauldi palveid, millega sooviti rahulikke jõuluaega (Vananurm, 2002). Õhtud möödusid lauldes, tantsides, enamasti laulumänge mängides. Sel ajal oodati paastupüha algust ning nõnda saadetigi seda ootuse aega mööda mängides, lauldes, mis mujal Eestis enam traditsiooniline polnud (Tampere, 1958).

Mängulisse „lihasöögi aega“ kuulub ka abielunaiste „paabapraasnik“. Seda päeva tähistatakse ka tänapäeval. Sel ajal koguneti lesknaise või lasteta abielupaari juurde, kus ei olnud segajaid, mehed jäid sellest olemisest välja. Sellele perioodile järgneb „suur paast“, mis oli setude jaoks raskeks leinaperioodiks. Paastu ajal ei söödud liha- ega piimatoite, ei lõbutsetud ega käidud üksteisel külas. Paast lõppes lihavõttepühadega, mil hakkas taaskord mängude, kiigelkäimise ja laulude aeg. Hakati korraldama erilisi suviseid välipidusid- kirmaskeid, kus lauldi, tantsiti ning mängiti. Kirmaskitel näitasid eelkõige tüdrukud oma tantsu- ja lauluoskust. Laulumängudest tantsiti ka erinevaid kokku ja oma kohale tagasi tantse poolsõõris ehk kergotamine. Selliseid laulumängu vorme ei tuntud kusagil mujal Eestis, kui ainult Setumaal (Tampere, 1958).

Rahvamänge ei mängitud ega mängita praegugi mitte üksnes vajadusest aega viita või meelt lahutada, vaid paljudes mängudes on jõudu, osavust, kiirust või vastupidavust nõudvaid võtteid ning rohkesti esineb ka kasvatavaid ning mõistust arendavaid elemente, miks neid mängu mängiti. Samuti oli rahvamängudel ka suur osa noorte suhtlemisoskuse soodustamisel. Setude lülitumine üldisesse Eesti hariduselu süsteemi on toonud paratamatul kaasa ka setude rahvakultuuri sugemete kadumise. Praegusel ajal on tekkinud aga Setumaale lastekoorid- laulu- ja tantsurühmad ning huviringid, kus viiakse edasi ja säilitatakse setu laulu- ja tantsu eripära ning pühadega seotud kultuurilisi traditsioone ja rahvamänge. Setu laste mängud sarnanesid täiskasvanu mängudele, milleks olid enamasti tantsu- ja laulumängud ning eelkõige mängiti neid pühade ja tähtpäevade ajal (Tampere, 1958).

Bakalaureusetöö ajendiks oli asjaolu, et töö autor ise on pärit Setumaalt ning huvitatud setu kultuurist. Töö autorile teadaolevalt ei ole setu lastemängude kohta varasemat uurimust läbiviidud, sellest tulenevalt oli bakalaureusetöö eesmärgiks uurida, milliseid setu kultuurile omaseid mängu setud lapsepõlves mängisid. Teooriale toetudes ja eesmärgist

tulenevalt on püstitatud järgmine uurimisküsimus: kuidas kirjeldavad setud oma lapsepõlves mängitud mängu?

Metoodika

Käesoleva bakalaureusetöö uurimisviisiks on kvalitatiivne uurimus, kus tegeletakse inimeste isikliku ja sotsiaalse kogemuse uurimise, kirjeldamise ja tõlgendamisega. Kvalitatiivse uurimuse käigus püütakse mõista pigem väiksema arvu osalejate maailmavaadet, mis võimaldab ühtlasi setu kultuuriga seotud inimestel end paremini väljendada ning seetõttu on töö autoril võimalik uuritavaid paremini mõista ning teemasse süvitsi minna (Laherand, 2008).

Valim

Uurimuses kasutati eesmärgipärast valimit, mille puhul valitakse uuritavat ettenähtud kriteeriumite alusel. Üheks uuritavate valiku kriteeriumiks oli, et uuritavad oleksid Setumaal elanud või hetkel elavad setu kultuuriga seotud inimesed. Sellest tulenevalt valiti uurimuses osalemiseks 6 intervjueritavat. Kõik uuritavad osalesid uurimuses vabatahtlikult. Bakalaureusetöö autor võttis uuritavatega ühendust kirja teel ning leppis kokku intervjuude läbiviimise koha ja aja vastavalt uuritavate soovile. Uurimuses osales 3 meest ja 3 naist vanuses 50-80 eluaastat. Uuritavate keskmiseks vanuseks oli 63 eluaastat ja nad elavad Setumaa ühe valla erinevates paikades. Laherand (2008) selgitab, et uurimuses on oluline vajadusel tagada uuritavate konfidentsiaalsus, kuna uurimus ei tohiks uuritavatele tekitada mingisugust kahju vaid andma pigem positiivset mõju. Eelnevast lähtudes ei kajasta bakalaureusetöö autor uurimustulemustes uurimuses osalenute isikuandmeid vaid asendas need pseudonüümidega. Samuti ei ole uurimismaterjalid kõrvalistele isikutele kättesaadavad (Virkus, 2010).

Andmekogumine

Andmete kogumiseks kasutati poolstruktureeritud intervjuud, mille intervjuu küsimustik (intervjuu kava on toodud lisa 1) koostati töö autori poolt lähtudes bakalaureusetöö uurimisküsimusest. Töö autor peab üheks usaldusväärsemaks uurimisinstrumendiks just intervjuud, kuna tegemist on isikliku vestluse kaudu saadud andmetega (Hirsjärvi, Remes, & Sajavaara, 2005). Poolstruktureeritud intervjuu korral koostatakse intervjuu kava, milles on ette valmistatud põhiküsimused, millele uurija soovib vastust saada. Poolstruktureeritud intervjuu käigus on võimalik esitada intervjueritavatele

lisaküsimusi, mille abil suunatakse intervjuueeritav vajadusel teema juurde tagasi (Õunapuu, 2014). Uurimuse intervjuu kava koosnes uurimisküsimusest lähtuvalt kahest osast.

Intervjuu esimene osa koosnes sissejuhatavatest küsimustest, mis aitasid luua töö autori ja intervjuueeritava vahel pingevaba suhtluse ning sobiva keskkonna vestluse läbiviimiseks (Laherand, 2008). Intervjuu teine osa koosnes põhiküsimustest, mille eesmärgiks oli välja selgitada nende mängude nimetused ja kirjeldused, mida Setumaal elavad või setu kultuuriga seotud inimesed oma lapsepõlves mängisid. Intervjuu koosnes 12st teooriast tulenevast küsimusest. Näiteks, milliseid liike mängu setud mängisid, millised olid mänguvahendid, kust saadi mängimiseks ideid ning millised olid kalendritähtpäevadega seotud mängud ja traditsioonid.

Enne uuritavate juurde minemist ja intervjuude läbiviimist tehti prooviintervjuu, mis viidi läbi eksperdiga, kelleks oli Tartu Ülikooli õppejõud ning kes õpetab vastavat ainet. Prooviintervjuu läbiviimise eesmärgiks oli välja selgitada, kas intervjuus olevad küsimused on sobilikud ning annavad vastuse autori töös püstitatud uurimisküsimusele. Pärast prooviintervjuu läbiviimist intervjuuküsimustes muudatusi ei tehtud, küll aga muudeti küsimuste sõnastust. Näiteks paluti vastuseid põhjendada.

Uurimise ajal kasutas töö autor uurimuse usaldusvääruse tagamiseks uurijapäevikut, mis aitab uurimisprotsessi dokumenteerida ja reflekteerida. Uurijapäevikus dokumenteeritakse oma kogemusi ja probleeme, mis on uurimuse käigus ning intervjuude läbiviimisel tekkinud (Flick, 2006). Töö autor kasutas uurijapäevikut sissekannete tegemiseks, väljendamaks oma emotsioone või uue kogemuse saamist peale igat läbiviidud intervjuud (uurijapäevik on toodud välja lisa 2).

Kõik uurimuses kasutatud intervjuud viidi läbi uuritavatele sobivas kohas ning lindistati uuritavate nõusolekul. Kõige pikema intervjuu pikkuseks oli 46 minutit ning kõige lühema intervjuu pikkuseks 15 minutit.

Andmeanalüüs

Andmete analüüsimiseks kasutati kvalitatiivset sisuanalüüsi ja induktiivse sisuanalüüsi meetodit, mis võimaldab intervjuueerimisel saadud teksti sisust leida üles uurimusest lähtuvat tähenduslikud üksused (Elo & Kyngäs, 2008).

Intervjuud tehti ajavahemikus veebruar 2016 – aprill 2016. Peale intervjuude läbiviimist oli andmeanalüüsi esmaseks etapiks intervjuude transkribeerimine. Keskmiselt oli ühe intervjuu transkribeerimise ajakulaks kaks kolm tundi. Transkribeeritud intervjuud saadeti soovi avaldanud intervjuueeritavatele, et peale lugemist enda intervjuus täiendusi

teha. Transkribeeritud intervjuud saadeti tagasi kõigile uuritavatele, sooviga täiendada mängude kirjeldusi. Täiendusi tehti neljas intervjuus, kus lisati juurde mängude täpsemad kirjeldused.

Andmeid analüüsiti andmetöötlusprogrammis QCMap, kuna antud programmi sai lisada kõik transkribeeritud intervjuud ning vajadusel nende poole tagasi pöörduda. Analüüsimiseks salvestati failid .txt vormingusse, seejärel otsiti tähenduslikke üksusi, millest tuletati koodid. Antud programmi kasutades kodeeriti kõik transkribeeritud intervjuud lähtudes uurimisküsimusest (näide kodeerimisest on toodud lisas 3). Seejärel loeti andmed korduvalt ja üksikasjalikult läbi (Hsieh & Shannon, 2005), tuues tekstist välja täpsed laused, mis kirjeldasid peamõtte kõiki olulisi aspekte.

Uurimuse usaldusvääruse suurendamiseks kasutati korduskodeerimist ning kaaskodeerija abi. Korduskodeerimisel loeti transkribeeritud intervjuud uuesti läbi, mille käigus leiti uusi koode või vastupidiselt kustutati koodid, mis polnud antud teemale sobivad. Peale korduskodeerimist kaasati kaaskodeerija, kes kodeeris antud uurimuses ühte intervjuud, kuna 10% ulatuses andmete kodeerimine annab uurijale ja kaaskodeerijale võimaluse võrrelda tulemusi. Kõik koodid arutleti kaaskodeerijaga läbi ning suuri erinevusi koodide osas ei esinenud. Peale autori ja kaaskodeerija kodeerimist loodi koodide abil pea- ja alakategooriad, mille alusel hakati uurimistulemusi analüüsima.



Joonis 1. Pea- ja alakategooriate moodustumine koodide alusel

Tulemused

Kuidas kirjeldavad setud oma lapsepõlves mängitud mängu?

Käesoleva uurimuse andmete analüüsimisel eristus setude lapsepõlves mängitud mängude mälestuste põhjal kolm alakategooriat: mängitud mängude liigid ja kirjeldused, mängude mängimiseks saadud ideed kodust ja koolist ning kalendritähtpäevadega seotud

mängud ja traditsioonid. Sellest tulenevalt on tulemused esitatud eespool nimetatud kategooriate alusel, mille all on selgitatud alakategooriate sisu teksti näidetega.

Mängitud mängude liigid ja kirjeldused. Intervjuudest selgus, et setude põhiliseks mängukohaks lapsepõlves oli õu, kuna elu käis väljas kodu ümber ja oli seotud välitöödega. Tuli välja, et mängud olid seotud ka töökohustustega nagu näiteks karjas käimine, heina tegemine või kartuli võtmine.

Meie juures oli siis hästi suur org, kus oli väga, väga palju pähklipeid. /.../ Seal oli suur küünialune /.../ uuristasime sealt heinaküünist need augud ja kõik käigud. /.../ Ronisime puude otsas. Kivimängu mängisime /.../ see käis nii, et meil oli kotitais kive, panime piirid maha ja siis igaüks veeretab oma kivi ja iga järgneva kivi pidid veeretama kellegi teise kivi vastu. Et kui sinu kivi puutus kellegi teise kivi, siis sa said selle kivi endale ja see, kellel lõpuks kõige rohkem kive oli, see nagu võitiski selle mängu. (Vastaja 4)

Õues mängitud mängud olid suuresti liikumismängud, mis olid seotud enamasti füüsilise aktiivsusega, mis kujutasid endast näiteks jooksmist, peitmist või pallimänge.

Keks oli hästi tavaline. /.../ keksuruudud joonistasime maha, kas liiva sisse või siis kriidiga kuhugi tee peale. Ruudud olid ikka 1-9ni ja siis ootasid oma korda, viskasid kivi alguses esimesse ruutu, ühe jala peal keksisid läbi ja siis kui jalga maha ei pannud said teise ruutu minna. Kui joone peale astusid, siis järgmisse ruutu ei saanud. (Vastaja 2)

Intervjuudest selgus ka, et mängud, mida mängiti olid rollimängud ehk siis mängiti seda, mida nähti või millest kuuldi, näiteks kodumängud või sõjamängud. Ilmnes, et näiteks sõja mängimine oli vanuseti erinev. Näiteks need intervjueeritavad, kes olid ise lapsepõlves sõja keskmes olnud, sõda ei mänginud, vastupidiselt nendele, kellel sõjaga kokkupuudet polnud.

Sõda muidugi. /.../ see oli selline populaarne mäng siin poiste seas Nõukogude Liidu ajal /.../ olime ju filmidest näinud ja raamatuid lugenud, pilte vaadanud ja siis selle järgi sai siis mängitud. (Vastaja 1)

/.../ sõda ei mänginud /.../ hirmus asi oli too /.../ ma läksin vaarikaid sööma ja saksa lennukid tulid ja kui see tulistama hakkas, siis mul tuli meelde, et peab kõhuli viskama, ma viskasin ka ennast kõhuli siis kartulivakku seal vaarikate juures. (Vastaja 5)

Toas mängiti ja tegutseti pigem talveperioodil, kui kõik välitööd olid tehtud. Selgus, et Setumaal peeti kordamööda taludes naisteõhtuid ehk paabapraasnike, kuhu võeti kaasa ka lapsed ning toodi välja, et nendel õhtutel mängisid lapsed koos täiskasvanutega toas.

Kui mul parasjagu mingit tööd ei olnud teha, siis ma istusin leso peal ja mängisin kitarri. (Vastaja 6)

Telefoni mängisime /.../ istuti kõrvuti, külg külje kõrval. Üks mõtles sõna välja ja sosistas teisele edasi ja nii kuni viimaseeni /.../ mõni ütleski lause, et ikka keerulisem ja huvitavam oleks. (Vastaja 4)

Toas mängisime lauamänge. /.../ Kooli mängisime toas. (Vastaja 2)

Igasugused kaardimängud olid, mida toas mängisime /.../ postkaardid lõikasime pooleks ja siis otsisime paarilisi. (Vastaja 3)

Kõikidest intervjuudest selgus, et Setumaal olid väljas peetavad külapeod, mida nimetati kirmaskiteks ning selle käigus mängiti mitmesuguseid mänge, mis olid suuresti seotud just liikumisega.

Setu naised võtsid kokku ja teenisid leeloga raha, kiitsid inimesi /.../ läksid ühe inimese ette ja tegid temast kohe laulu ja too pidi siis maksma /.../ lapsed võeti ka laulma. (Vastaja 4)

/.../ seal olid setu naised, kellel olid need setu riided seljas ja seal mängitigi karmoškati ja lauldi leelot /.../ ise laulsime ka ikka. Meid kaasatigi sinna pidudele ja lastega seal mängiti ja tehti igasuguseid võistluseid meile. (Vastaja 3)

Tulemustest selgus, et setude mänguvahendid olid vanusesti erinevad. Vanemaealistel setudel puudusid mänguvahendid, kuna sel ajal, mil nemad väiksed olid, polnud mänguasju kuskilt saada ning seetõttu valmistati kõik mänguvahendid ise. Nooremaealiste setude mänguvahenditeks olid nii enda valmistatud kui ka poest ostetud mänguvahendid. Enda valmistatud mänguvahendite meisterdamisel olid kõikidel intervjuueeritavate sõnul abiks nende vanemad või vanavanemad, kes andsid ideid ning aitasid vahendid valmistada. Samuti selgus, et mänguvahendite materjaliks oli põhiliselt puit ja paber.

Tehti ise püssid seal puidust sõja mängimiseks /.../ kuskilt ikka piltide pealt ja kinod käisid, et näitas neid sõjafilme ja siis ise nokitsesime. /.../ karjas tegime pajupilli /.../ noaga, et puidu voolimine oli vanaisa õpetatud, tema oli puidu inimene. Ega seda õiget mänguasja ei olnudki, poes oli ta saada, aga ju ei olnud raha selle ostmiseks /.../ põhiliselt vanaisa ikka tegi ja siis tegimegi koos puust autosid ja puust hobust. (Vastaja 1)

Meil oli Tsirkus ja Reis kuule lauamängud /.../ kaarte mängisime /.../ need olid poest ostetud, kabe samamoodi. (Vastaja 2)

/.../ valmistasime ise paberist- ja kaltsunukke /.../ ajalehtedest õmblesime kleite nukkudele /.../ neid õpetas põhilised vanaema tegema. (Vastaja 3)

/.../ tsospüsse tegime /.../ too lõigati nii, et pandi raud peale ja siis pandi ühest otsast kinni ja teisest otsast panid soola sisse ja püssirohi pandi /.../ vanemad õpetasid ikka.

Kivimängus olid kivid. Ega need kivid me ise korjasime, õmblesime koti ümber ja koguaeg olid kaasas, juhuks kui mängida tahtsid. Minu arust oli seal ainult viis kivi ka. Rakulkasid tegime ka ise, oli ka vanemate õpetatud. (Vastaja 4)

Mitte midagi ei olnud. (Vastaja 5)

Kalendritähtpäevadega seotud mängud ja traditsioonid. Analüüsist selgus, et uurimuses osalenud setud pidasid ühiselt lihavõtteid, vastlaid ja jaanipäeva. Jõule, mida tunti tollel ajal näärde nime all, peeti vastanute vahel erinevalt. Oli peresid, kes jõule ei pidanud, kuid oli ka neid, kes pidasid neid salaja. Samuti selgus, et setud, kes olid pärit

ühest kandist, pidasid samasuguseid kalendritähtpäevadega seotud kombeid. Näiteks kristotamine, mida nimetati Setumaal jõulurahu kuulutamiseks ning lihavõtete aegu urvavitsadega hommikune äratamine. Kalendritähtpäevadega seotud mängud olid pigem antud tähtpäevadega peetavate ühisürituste üheks osaks, näiteks tähtpäevade puhul peetavad kirmaskid, kus lapsed mängisid erinevaid võistlusemänge ja laulsid.

Oli selline sündmus. Kui vitsaga üles peksti, siis pididki virk olema, vanaema rääkis, et muidu terve aasta oled laisk. See oligi tegelikult üks kõige põnevam sündmus, selline läbi nalja käiv mäng. Et tollel ajal jah muidu neid traditsioone väga ei peetud. Aga vanemad ikka pidasid oma südames neid jõule ja traditsioone ja hoidsid seda kultuuri ikka.

(Vastaja1)

Meil Luhamaal setude seas oli selline komme, et käidi kristotamas. See oli enne jõule ja tollest ajast ongi meelde jäänud, et vanaemaga me käisimegi. Vanaema korjas need külalapsed kokku, käisime mööda küla ja akende taga laulsime siis selliseid palveid /.../ nende palvetega sooviti rahulikku jõuluaega ja peredesse õnne, rahu ja tervist. Enne seda valmistasime laternaid. (Vastaja 3)

Mängude mängimiseks saadud ideed kodust ja koolist. Tulemustest selgus, et mängude mängimiseks tekkinud ideed tulenesid nii vastanutelt endilt, kodust ehk vanematelt ning ühtlasi ka koolist. Selgus, et enim ideid saadi koolist. Mängud, mida mängiti koolis, kandusid edasi kodusse mängukeskkonda. Ühtlasi olid mängude suunajaks ka vanemad, kes õpetasid oma lastele neid mänge, mida mängiti enda lapsepõlves nagu näiteks peitsemäng trihvaa. Üks uurimuses osalenu tõi esile, et koolis vahetunni ajal ei mängitud üldse, pidi ainult kõndima, kuna kord oli selline.

Mul on meelde jäänud, et see, kes meile neid mänge õpetas ongi minu vanaema, kes meiega kõige rohkem aega veetis. (Vastaja 3)

Koolis hakkasime saviga mängima /.../ siis mängisime kodus ka savisõda. (Vastaja 5)

Vanaisa õpetas mind kitarri mängima. Koolis olid vanemad õpilased /.../ tegid meile orienteerumismängu, noolekaks kutsusime /.../ käbidest tehti märke maha või kraabiti nooled liiva sisse /.../ hiljem mängisime ise. (Vastaja 6)

Veesõda mängisime koolis /.../ ilmad soojemaks läksid, siis mängisime alati kodus ka. (Vastaja 2)

Arutelu

Lapseea põhiliseks tegevuseks on mängimine, kuna mäng juhib lapse arengut. Lapse „mina“ areng, intellekt, sotsiaalsus ning füüsiline areng saab alguse mängust. Mängu kestel juhitakse lapses olev energia lapse vabal valikul nendesse tegevustesse, mida ta ise soovib ning millegagi tegelemine stimuleerib lapse arengut ning aitab lapsel paremini keskenduda (Alward, 2005). Käesoleva uurimuse eesmärk oli välja selgitada, kuidas kirjeldavad setud oma lapsepõlves mängitud mänge.

Uurimustulemused osutasid, et setude lapsepõlves mängitud mängud olid suuresti seotud töökohustustega ning põhiliseks mängukohaks setude seas oli õu. Õues mängimise põhjuseks oli ka see, et vanemad tegutsesid pidevalt väljas kodu ümber ning sealjuures tahtsid lapsedki väljas vanemate juures abistada ja mängida. Eelnevalt toetab ka asjaolu, et laps on õues mängimisel motiveeritum, kui tema lähedal on lapsevanem (Maynard & Waters, 2007). Õues mängimise motiveeritus võib tuleneda ka sellest, et lapsel on välitingimustes turvalisem mängida ja katsetada, kui tema läheduses on vanemad, kes lapsele turvatunde tekitavad. Väidetavalt on õues huvitav ning mängimiseks rohkelt võimalusi. Õuetingimustes mängimise positiivset poolt on välja toonud ka McClint & Petty (2015), kelle sõnul on lastel õuekeskkonnas mängides võimalik loodusega lähemaks saada, õppides tundma taimi, loomi ning erinevaid looduslike materjale.

Töö autori arvates arendab õues mängimine ka lapse loovust, kuna keskkond, kus laps mängib, pakub rohkelt võimalusi fantaasiarohkeks mängimiseks. Ilmnes, et kõik uuritavad olid lapsena käinud karjas ning positiivsena toodi välja, et kui polnud teisi lapsi, kellega koos aega veeta, siis mängiti loomadega. Teoorias on välja toodud mänguelemendid, mis esitavad erinevate astmete toiminguid, mida inimesed oma elu arenguastmeil on harrastanud ning mida tänapäevani alateadlikult tehakse. Karjas käimine tuleneb nii-öelda karjapidaja astmelt, millelt on pärit kiindumus loomade vastu, keda lapsed on õppinud kohtlema kui oma seltsilisi ja sõpru (Raudkats, 1924).

Ilmnes, et õues mängiti eelkõige mängu, mis olid seotud füüsilise aktiivsusega ning mis toetavad laste füüsilist arengut (Sluss, 2005) nagu näiteks tagaajamis – ja põgenemismängud. Viimast tõlgendab Raudkats (1924) küttemistasega, mida võib nimetada jahiinstinktiks ning mis on ammustest aegadest inimeste loomuses. Lisaks jooksmismängudele toodi välja ka erinevad pallimängud, mida liigitatakse reeglimängude alla ning millel on kindlad reeglid ja struktuur (Saar, 1997).

Lisaks liikumismängudele mängiti matkimisega seotud mängu ehk rollimänge. Mängimise eeskujuks võeti eelkõige oma vanemad, keda ja kelle tegevusi matkiti. Täiskasvanute matkimisele osutavad ka Seefeldt & Barbour (1990), kes toovad välja, et laps matkib oma mängus tihtipeale täiskasvanute tegevusi ning erinevate situatsioonide läbimängimine tulenebki vanematelt, kuna nad on lastele lähimateks täiskasvanuteks. Kuna vanemad on lapsele lähimateks täiskasvanuteks, keda lapsed enda mängudeks matkivad, siis siinkohal näeb töö autor head võimalust kultuuri edasi kandmiseks. Lapsevanem, kes peab oma kultuurilist omapära tähtsaks, saab enda tegevustega lastele kultuurilist olulisust edasi kanda. Rollimängude aluseks tuuakse keskkonda, kus laps viibib ning milles ta

igapäevaselt toimetab. Rollimängus on laps justkui näitleja, kes valib endale mängimiseks sobiva rolli, hääletooni, kostüümi või koha (Heidemann & Hewitt, 1992). Lähtudes eelnevast, tuli tulemustest välja, et lisaks vanemate matkimisele valiti sobivaks rolliks ka õpetaja matkimine ning antud tegevus kanti edasi kooli mängimisega koduses keskkonnas. Viimane võib tuleneda sellest, et kuna vanemate matkimine võeti rollimängudesse edasi, siis õpetaja eeskuju ja roll tundus lapse jaoks uudne ning huvitav, mida enda mängudes läbi mängida. Uurimuse tulemused ühtisid teooriaga kus toodi välja, et kodumängud ning rollimängud on tüdrukutele tavapärasemad kui poistele. Samas poisid mängisid erinevalt tüdrukutest rohkem liikumis-, sõja-, ehitus- ja sõidukite kasutamisega seotud mängu (Saar, 1997). Töö autori arvates võib tuleneda selline rollimängude liigitus sellest, et situatsioonides, mida nähti, olid tegelaskujud meeste ja naiste näol ette antud ning sellest tulenevalt mängisidki poisid neid rollimänge, milles nähti meessoost isikuid ning tüdrukud neid, kus tegelaskujudeks olid naissoost isikud.

Üheks mängitavaks mänguliigiks setude seas olid ka loovmängud. Kivi ja Sarapuu (2005) toovad välja, et loovmänguks nimetatakse mängu, mille lapsed on iseseisvalt tekitanud ning kus lapsed valivad ise mänguks sobiva teema, sisu, koha ning vahendi. Setude loovmängud olid suuresti seotud välitingimustes mängitud mängudega, kus mängukoduks mõeldi põllul olev võsa või mängiti poriloikudes. Antud tulemused võisidki ilmnedu selle põhjal, et õues mängimine toetab lapse fantaasiat, kuna võimalusi mängimiseks on rohkem, kui sisetingimustes. Loovmänge mängiti põhiliselt kodust eemal või siis kui vanemad olid kodust ära. Wood (2005) sõnul on laste jaoks on mäng kõige nauditavam siis kui see on enda loodud ning mis ei ole täiskasvanu poolt suunatud.

Setud tõdesid, et toas mängiti pigem siis, kui õues enam midagi teha polnud, näiteks talvel. Tulva (1989) toob samuti välja, et toas mängiti suuresti talvisel perioodil, mil õuetööd olid tehtud ning üldiselt peetigi talvist perioodi puhkamise ajaks. Toamängud olid seotud pigem reeglimgängudega nagu lauamängud ja kabe. Lisaks korraldati Setumaal taludes naisteõhtuid ehk *paabapraasnike*. Viimased toimusid paarinädalase „talsipüha“ ajal, mida peeti elavaimaks mänguperioodiks (Vananurm, 2002). Tampere (1958) sõnul käidi antud perioodil kokku, et ühiselt end mängudega lõbustada, mehed jäeti sellest olemisest kõrvale, kuid lapsed võeti kaasa. Uurimuses osalenud mäletasid, et neid võeti lapsena paabapraasnikele kaasa ning märkisid, et sel koosviibimisel mängisid naised ja lapsed koos.

Lisaks paabapraasnikele ehk naisteõhtutele, peeti Setumaale omapäraseid suviseid välipidusid *kirmaskeid*, mil külarahvas tuli kokku, et koos lõbusalt aega veeta, laulda ja

tantsida. Tampere (1958) toob välja, et kirmaskitel näitasid eelkõige tüdrukud oma tantsu – ja lauluoskust. Setude sõnul oli see pidu, mil setudel olid seljas rahvariided, tantsiti setu tantse ning lauldi leelot. Uuritavate sõnul oli kirmaskitel huvitav käia, kuna lisaks peomelule korraldati lastele erinevaid võistlusmänge ning kaasati tantsudesse ja lauludesse. Tampere (1958), kes on setusid ja nende rahvamängude kombeid uurinud, toob välja, et selliseid laulumängu vorme nagu setudele kombeks oli, ei tuntud kusagil mujal Eestis kui ainult Setumaal. Kuna kirmaskeid peetakse ka tänapäeva Setumaal, näeb töö autor antud tulemustest lähtudes, et selle pidamine on samuti hea võimalus lastele setu kultuuri edasikandmiseks, mängides lastega neid mänge, mida mängiti omal ajal ning õpetada lastele setu kultuurile omaseid vanu laulu kui ka tantsumänge.

Mängu keskne aspekt on ka see, et mäng sisaldab spontaanseid ja loomulikult esinevaid tegevusi objektidega, mis püüavad tähelepanu ja on huvitavad (Lifter, Mason, & Barton, 2011). Setude mänguvahendid olin enamuses enda või vanema abiga tehtud. Vanuseti olid mänguvahendid erinevad, vanemad setud tõdesid, et neil oli kas mänguvahendeid vähe või puudusid nende lapsepõlves sootuks. Nooremad setud tõid välja, et mänguvahendid olid kodus tehtud või poest ostetud. Naissoost setud mängisid lapsepõlves mänguasjadega, mis olid poiste tehtud või poistele mõeldud. Poisid seevastu aga mängisid vaid poistele mõeldud mänguvahenditega või nende mänguasjadega, mis olid endal tehtud. Antud tulemust saab võrrelda teooriast väljatoodud aspektiga, et laste mängudes ning mänguasjade valikus kajastub soorolliline stereotüüp. On leitud, et sooline erinevus mängib poiste puhul olulisemat rolli kui tüdrukute puhul. Nimelt ei kipu poisid tüdrukute mänguasjadega mängima, samas kasutavad tüdrukud poiste mänguasju oma mängudes suurima heameelega (Liik, 1993). Oluliseks peetakse mänguvahendite materjale, näiteks puit (Kivi & Sarapuu, 2005), mida setud oma mänguvahendite valmistamisel kasutasid. Puidust tehti puuautosid ning mängurelvi. Puidust mänguasjade valmistamine võib tuleneda sellest, et puit oli kergesti kättesaadav materjal, millest sai erinevaid mänguvahendeid teha. Oluliseks mänguvahendiks oli ka liikuv mänguasi ehk pall, mis motiveeris last mingil viisil end liigutama (Tankel, 1999) ning mida kasutati setude seas liikumismängudes nagu võrkpall ja rahvastepall, mis osutusid nende lapsepõlves populaarseteks pallimängudeks.

Uuriti ka kalendritähtpäevadega seotud mänge ja traditsioone, mida setud oma lapsepõlvest mäletavad. Hiemäe (1981) toob oma uurimuses välja, et Setumaal on rahva vaimuelul ja lõbustamisel tähtsal kohal püsinud rohkete pühade pidamine. Igal pühal on omane komme, mäng või traditsioon, mida jälgitakse tänapäevalgi.

Setud nimetasid kalendritähtpäevadega seotud traditsioone, mida peredes teatud pühade ajal väärtustati ning mille mängulisemat poolt pühade saabudes oodati. On levinud teadmine, et mäng on kultuuri peegel ning mäng on kultuuris pidevalt muutuv (Saar, 1997), kuid setud tõid välja, et teatud traditsioonid siiski olid, mida hoiti ning mis on põlvest põlve muutmata kujul nende peredesse ammustest aegadest pidama jäänud. Esile toodi lihavõtted, mil hakkas mängude, kiigelkäimise ja laulude aeg (Tampere, 1958) ning antud pühaga kaasnes mänguline traditsioon, milleks oli hommikune urvavitsadega laste äratamine. Viimase märkisid ära kõik uurimuses osalenud setud. Lihavõtetega kaasnevate traditsioonide tähistamine võis tuleneda sellest, et kuna setud väärtustavad ning peavad oma usku tähtsaks, tähistatigi järjepidevalt neid traditsioone, mis olid kirikuga seotud, näiteks eespool mainitud lihavõtted. Celia Roose (2003) toob välja, et mäng oli oluliseks osaks tähtpäevade ja pühade tähistamisel ning intervjuudest uuritavatega tuli välja, et iga kalendritähtpäeva pidamisega käis kaasas ka mingisugune mäng või mänguline tegevus. Näiteks jõulude ajal, mida peeti tähtsaimaks mängude mängimise perioodiks, toodi välja kristotamine. Viimast nimetati Setumaal üheks omapäraseks jõulukombeks, mil lapsed käisid koos täiskasvanuga talust tallu ning lauldi palveid, millega sooviti rahulikke jõuluaega (Vananurm, 2002). Tampere (1958) sõnul sarnanesid setu laste mängud täiskasvanute mängudele, milleks olid enamasti tantsu – ja laulumängud ning mida pühade ja tähtpäevade ajal mängiti.

Välja toodud mängude ideed tulenesid setude sõnul nii vanematel, vanavanematel, koolist kui ka endilt. Vanemate edasi õpetatud mängud enda lapsepõlvest võiks liigitada pärimuskultuuri alla. Pärimuskultuuri nimetatakse kultuuriks, milles vaimne pärand on seotud inimeste mälus püsimisega ning kandub edasi suuliselt (Kaevats & Varrak, 1994). Vananurm (2002) toob välja, et setu rahvuslik omapära on aidanud säilitada tema enda karakterioskust. Setud on püüdnud teadlikult eemale hoida kõigest uudsest ning sellest tulenebki rahvusliku traditsiooni tähtsus. Mänge ja traditsioone on oma lastele edasi kantud just sellisena nagu seda on tehtud eelnevalt, et säilitada enda kombetraditsioone ja rahvamängu. Enamus ideid mängimiseks saadi siiski vanematelt, kuid suurt rolli mängis ka kool, kus mängiti mängu, mida kanti edasi mängimiseks kodusesse keskkonda. Kuigi uuritavad tõid välja, et mänguideid andsin vanemad ning mängimiseks saadud ideid võeti mängimisel korduvalt kasutusse, väidab Wood (2005), et olukorras, kus täiskasvanu annab mängimiseks vahendeid või ideid, peetakse olukorras juba tööks, mitte mänguks. Siiski eristasid uurimuses osalejad töökohustusi mängudest ning muutsid teatud olukordades töökohustused ümber mänguks, et tegevus oleks nauditav ja rõõmu pakkuv.

Töö praktiline väärtus seisneb uurimusest saadud tulemuste sisukusest. Tulemused annavad hea võimaluse saada teadmisi Setumaal mängitud lastemängudest ning kalendritähtpäevadega kaasaskäivatest traditsioonidest, mistõttu on väljatoodud mängu ja traditsioone võimalik setu kultuuris edasi kanda. Uurimistöö piiranguks võib pidada sobivate intervjueeritavate leidmist. Kuna autor pidas oluliseks just vanemaeliste setude uurimist, ilmnes raskusi sobivate uuritavate leidmisel, seetõttu pikenes ka töö tulemuste analüüsimine ning tõlgendamine. Vähesel osalejate arvu tõttu ei ole võimalik teha üldistavaid järeldusi. Edaspidi võiks uurida antud teemat arvuliselt suurema ja erinevatest paikadest Setumaal elavate uuritavate grupiga, võrdlemaks, kas lapsepõlves mängitud mängud erinevad piirkonniti või mitte. Vaatamata sellele, et uuritavate arv oli väiksemapoolne, annab töö ülevaate mängudest, mida setud oma lapsepõlves mängisid.

Tänuõnad

Töö autor tänab kõiki uurimuses osalenud setusid, kes jagasid oma lapsepõlve mälestusi ning andsid oma panuse käesoleva bakalaureusetöö valmimisse.

Autorsuse kinnitus

Kinnitan, et olen koostanud käesoleva lõputöö ise ning toonud korrektselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

Allkiri:

Kuupäev:

Kasutatud kirjandus

- Agur, U., Ant, J., Eller, M., Kaevats, Ü., Karjahärm, T., Karu, L., Kiivit, J., Koger, T., Koolmeister, I., Kreitzberg, P., Kuddo, A., Kull, K., Kõörna, A., Lille, Ü., Raudtits, L., Raukas, A., Risthein, E., Ruutsoo, R., Rätsep, H., Sirendi, A., Sumera, L., Tamm, B., Tarand, A., Tarvel, E., Tiivel, T., Titma, M., Tulviste, P., Undusk, J., Valt, L., Valter, H., Veidemann, R., & Õiglane, H. (1992). *Eesti Entsüklopeedia 6*. Tallinn: Tallinna Raamatutrükikoda.
- Alward, K. R. & Hoorn, J.V. & Nourot, P.M. & Scales, B. (2003). *Play at the centre of the curriculum. Third edition*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio: Meribell Prentice Hall.
- Bilton, H. (2010). *Outdoor learning in the early years: Management and innovation* (3rd ed). London, England: Routledge.
- Einon, D. (2004). *Mängime & õpime*. Tallinn: Varrak.
- Eller, M., Kaevats, Ü., Karjahärm, T., Koger, T., Risthein, E., Tiivel, T., Valt, L., Varrak, T., & Õiglane, H. (1994). *Eesti Entsüklopeedia 7*. Tallinn: Tallinna Raamatutrükikoda.
- Elo, S., & Kyngäs, H. (2007). *The qualitative content analysis process*. Journal of Advanced Nursing, 62(1), 107-115.
- Flick, U. (2006). *An introduction to qualitative research*. London: Sage.
- Frost, J. L., & Norquist, T. (2007). The importance of play. *Recreation Management*, 8(5).
Külastatud aadressil <http://www.recmanagment-digital.com/recmanagment/200705/?pg=78>.
- Goldstein, J. (2003). *Contributions of play and toys to child development. Key studies*.
Külastatud aadressil
www.tietoy.org/docrestreint.api/359/9171aae9261f22eceb2d67e247108e14c60c9a78/pdf/contributions_of_play_and_toys_to_child_development-2.pdf.
- Heidemann, S., & Hewitt, D. (1992). *Pathways to Play. Developing Play Skills in Young Children*. USA: Redleaf Press.
- Hendricks, B. E. (2001). *Designing of play*. Burlington: Ashgate.
- Hiimäe, M. (1981). *Eesti Rahvakalender II*. Tallinn: Eesti Raamat.
- Hiimäe, M. (2002). *Kogumisest uurimiseni. Artikleid Eesti rahvaluule arhiivi 75. aastapäevaks*. Tartu: Tartu Kirjandusmuuseum.
- Hiimäe, M. (2012). *Virumaa vanad lastemängud*. Tartu: Eesti kirjandusmuuseumi teaduskirjastus.
- Hirsjärvi, S., Remes, P., & Sajavaara, P. (2005). *Uuri ja kirjuta*. Tallinn: Medicina.

- Hsieh, H. -F., & Shannon, S. E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative health research*, 15(9), 1277–1288.
- Hitchcock, G., & Hughes, D. (1995). *Research and the Teacher: A Qualitative Introduction to School-based Research*. UK: Psychology Press.
- Idla, E. (1933). Eesti rahvapärastest mängudest. *Eesti Spordileht*, 2, 34-35.
- Kivi, L., & Sarapuu, H. (2005). *Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat*. Tartu. Kaevats, Ü. & Varrak, T. (Toim). (1994). *Eesti entsüklopeedia 7*. Tallinn: Eesti Entsüklopeediakirjastus.
- Korb, A. (2005). *Venemaal rahvuskaaslasi küsitlemas: folkloristliku välitöö metoodilisi aspekte*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Laasik, T., Liivik, M., Täht, M.E., & Varava, L. (2009). Valdkond „Mina ja keskkond“. E. Kulderknup (Koost), Õppe- ja kasvatustegevuste valdkonnad (lk 7-25). Tallinn: Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus.
- Laherand, M.-L. (2008). *Kvalitatiivne uurimisviis*. Tallinn: M.-L. Laherand.
- Lázár, K. (2004). Laste maailma 21.sajandil. Muutused Ungari traditsioonis. Külastatud aadressil <http://haldjas.folklore.ee/tagused/nr26/lazar.pdf>.
- Lifter, K., Mason, E. J., & Barton, E. E. (2011). Children's Play: Where We Have Been and Where We Could Go. *Journal of Early Intervention* 33(4), 281-297.
- Liik, K. (1993). *Asjad ja ruum lapse kodus ehk kuidas luua arenguks soodsat keskkonda*. Tallinn: Koskel.
- Maynard, T., & Waters, J. (2007). Learning in the outdoor environment: A missed opportunity? *Early Years*, 27, 255-265.
- McClint, S., & Petty, K. (2015). Exploring Early Childhood Teachers' Beliefs and Practices About Preschool Outdoor Play: A Qualitative Study. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 36(1), 24-43.
- Müürsepp, M. (2013). Lapsepõlv. R. Mikser (Toim), *Haridusleksikon (177-181)*. Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus.
- Pramling Samuelsson, I., Carlsson, M.A. (2008). The Play Learning Child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research* 52, 623-641.
- Raudkats, A. (1924). *Mängud I*. Tartu: Loodus.
- Raudkats, A. (1924). *Mängud ja meeelahutused*. Tartu: Loodus.
- Roose, C. (2003). *Kooli folkloorikogumik*. Tallinn: Avita.
- Saar, A. (1997). *Laps ja mäng*. Tallinn: Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus.

- Silverman, D. (2000). *Doing qualitative research. Practical handbook*. London: Sage.
- Seefeldt, C., & Barbour, N. (1990). *Early Childhood Education*. USA: Merrill Publishing Company.
- Sluss, D. J. (2005). *Supporting Play: Birth Trough Age Eight*. Canada: Printed.
- Smith, P. K. (2011). Children's Play: Essential for Development, Surplus Energy, or Something in Between? In Veisson, M., Hujala, E., Smith, P. K., Waniganayake, M., Kikas, E. (Eds.), *Global Perspectives in Early Childhood Education*. (pp. 259). Frankfurt: Peter Lang.
- Särg, T. (2005). Rahvamuusika. M. Hiimäe (Toim), *Regivärsist netinaljani* (lk 139-162). Tallinn: Koolibri.
- Tampere, H. (1958). *Eesti Rahvalaule viisidega III*. Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus.
- Tankler, M. (1999). *Kuidas areneb laps*. Tallinn: Kristlik Kirjastusselts Logos.
- Tedre, Ü. (1985). *Vanadest Eesti rahvakommetest kaasaegsete tavanditeni*. Tallinn: Perioodika.
- Tulva, T. (1989). Rahvamängudest ja rahvuslikest mänguasjadest koolieelses eas. *Nõukogude Kool*, 2, 47-49.
- Ugaste, A. (2005). *Laps ja mäng*. L. Kivi & H. Sarapuu (Koost), *Laps ja lasteaed* (lk 154-171). Tartu: Atlex.
- Vananurm, I. (2002). *Mu Setomaa*. Võru: AS Võru Täht.
- Virkus, S. (2010). *Infokäitumise, info hankimise ja otsingu ning infopädevuse uurimise meetodid*. Külastatud aadressil <https://www.tlu.ee/~sirvir/Infootsingu%20teooria/Infokaitumise,%20info%20hankimise%20ja%20%20otsingu%20ning%20infopadevuse%20uurimise%20meetodid/uuriniseetika.html>.
- Wood, E. & Attfield, J. (2005). *Play, Learning and the Early Childhood curriculum*. Paul Chapman Publishing: London.
- Õunapuu, L. (2014). *Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes*. Külastatud aadressil http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/36419/ounapuu_kvalitatiivne.pdf.

Lisa 1. Intervjuu kava

Uurimuse eesmärk. Anonüümsuse tagamine

Taustinformatsioon:

- ✓ Seos Setumaaga
- ✓ Vanus

Sissejuhatavad küsimused

1. Rääkige, kuidas Te Setumaaga seotud olete?
 - Kus Te oma lapsepõlve veetsite? Täpsustage.
 2. Kui Te mõtlete oma lapsepõlvele ja meenutate seda, siis mis Teile esimesena meenub?
 - Kuidas Teile tundub, kas Teie lapsepõlve aeg oli Teie laste või lastelaste lapsepõlvega pigem sarnane või sootuks erinev? Põhjendage
 - Mis täpselt erines/sarnanes? Põhjendage
- Teemapõhised küsimused
3. Kui meenutate oma lapsepõlve, siis millised mängud Teile meenuvad? Kirjeldage neid.
 - Nimetage mängude nimesid.
 - Olid need mängud pigem liikumismängud, lauamängud või mingite rollidega seotud mängud? (Liikumismängudeks nimetatakse mängu, mis on seotud kehalise aktiivsusega (näiteks, pallimängud, jooksumängud)
 - Setumaa üheks oluliseks osaks on leelo ehk laulumäng. Meenutage, milliseid leelosid mäletate enda lapsepõlvest. Kui tuli ette, siis kuna? Milliste tegevuste juures? Kellega koos?
 4. Kes Teile mängu õpetasid, kust tulid ideed? Selgitage.
 5. Kellega Te neid mängisite?
 - Kas poisid ja tüdrukud mängisid pigem koos või eraldi?
 - Millest võis selline erinevus tulla?
 6. Millised olid põhilised mängukohad?
 - Miks just need kohad? Kas kindlate kohtade puhul kehtisid ka kindlad mängud? Näiteks karjamaal käies. Põhjendage.
 - Oskate Te öelda, kui vana Te sellel ajal umbes olite?
 - Kus oli parem mängida, kas õues või toas? Miks?
 7. Meenutage, milliseid mängu Te koolis (lasteaias) mängisite? Näiteks põhilised mängud vahetunnis (lasteaias vabamängu ajal).
 8. Meenutage, kas näiteks rahvakalendri tähtpäevade puhul (jõulud, kevadpühad, mardipäev) olid ka mingisugused kindlad mängud, mida Te just sellel ajal mängisite?

- Millised need mängud olid? Nimetage mängude nimesid ning kirjeldage neid, kui meenub.
 - Kelle juhendamisel mäng algas? Kes oli mängu algatajaks? (vanemad/laps ise)
9. Mis olid põhilisteks mänguvahenditeks?
- Kust Te need saite?
 - Millest need tehtud olid?
10. Juhul, kui tegite mänguvahendeid ise, siis kas oskate neid veel tänaseni teha?
- Keegi õpetas ja aitas teha või tulite ise nende vahendite peale?
 - Kas Teie lapsed või lapselapsed ka nende vahenditega mängisid/mängivad?
11. Kas mõni mänguvahend on veel alles? Kui võimalik, ehk saate neid näidata?
12. Olete neid mängenud oma laste või lastelastega ka mänginud? Selgitage, täpsustage.

Tänamine. Intervjuust kirjaliku kuju pakkumine täienduste tegemiseks.

Lisa 2. Väljavõtte uurijapäevikust

	/.../
17.10.15	Olen setude mängude ja rahvakalendri traditsioonide kohta päris palju infot saanud. Olen läbitöötanud kõik Mall Hiimäe Eesti rahvakalendrid ja otsinud setude traditsioone.
	/.../
28.02.15	Koostasin intervjuu kava. Panin kirja sissejuhatavad ja teemapõhised küsimused, koos lisaküsimustega, mida saab küsida, kui vastus kesiseks jääb. Panime juhendajaga paika intervjuueeritavate vanuse ning leidsin intervjuudeks sobivad intervjuueeritavad.
	/.../
13.03.16	Viisin läbi esimese intervjuu. Oli näha, et intervjuueeritav oli närvis ning vastused minu küsimustele olid suhteliselt napisõnalised. Õnneks suutsin käiku lasta kõik lisaküsimused, mille olin eelnevalt kirja pannud ning kui nendest kasu polnud, siis proovisin jooksvalt siiski endale vajaliku info kätte saada. Siinkohal oli mul enda üle hea meel, et olen eelnevalt setude mängu ja kalendritähtpäevadega kaasaskäivaid traditsioone põhjalikumalt uurinud, see aitas mul intervjuueeritavale võimalikke tegevusi välja pakkuda, mis aitas tal meenutada ning mille tõttu sain enda jaoks positiivseid vastuseid.
	/.../
12.04.16	Täna viisin läbi viimase intervjuu ning see oli minu jaoks üks kõige emotsionaalsemaid intervjuusid. Viisin intervjuu läbi enda uurimuses osalenutest kõige vanema setuga, kes rääkis oma lapsepõlve mälestustest ja sõjaajast. Vastupidiselt teistele uuritavatele, kes rollimänguna pidevalt sõda mängisid, ei mänginud tänane intervjuueeritav üldse sõjamänge, kuna sõda käis tema ümber. Intervjuueeritav rääkis pisar silmis sellest, kuidas sõjalennukid tema läheduses tulistama hakkasid ning ta eluga pääses. Tundsin, et saadud info oli minu jaoks suure väärtusega ning saan seda enda töös välja tuua.
	/.../
27.04.16	Kõik intervjuud on nüüdseks kodeeritud, minu arust oli seda päris mõnus teha. Metoodika peatükk kui ka tulemuste peatükk on samuti valmis. Alustasin arutelu kirjutamisega ja endalegi üllatuseks mulle meeldib seda teha, kuna tean täpselt kust ja mida ma teooriaga seostada saan. Hetkeseisuga on mul teooriat liiga palju ja üritan seda kokkuvõtlikumaks teha.
	/.../
09.05.16	Lõputöö hakkab valmis saama. Kõik lõputöö osad on olemas ning tuleb teha veel viimaseid parandusi.

Lisa 3. Näide kodeerimisest QCMap programmiga

Vastaja4: Ei, ei, ei. Üks oli natukene suurem must. Aga nukkudega ei mänginud üldse ja kodu ka mitte. Siis oli seda tööd nii palju, et mis see kodu mängimine muud oli kui töö tegemine. Siis ikka jooksimine ja ronimine puude otsas kui tööd ei pidanud tegema. Meil olid siis aa, vot neid tsosspüssid. Ise tehtud püssidega, kus laeti eest ja pandi taha soola aga sellel oli nii, et küla peal mõned inimesed ei hoidnud oma loomi, sead käisid teiste pool songimas ja söömas ja teiste söögid sõid ära. Ja siis me lasime tsosspüssi sooladega. Ma ei tea kas nad andsid nii halvasti süüa või ma ei tea.

Mina: Kes neid püsse õpetas teid tegema üldse?

Vastaja4: Aga vanasti... vanemad ikka. Sest to löigati nii, et pandi raud peale ja siis pandi ühest otsast kinni ja teisest otsast panid soola sisse ja tuli ja püssirohi. Aga need meie mängud olid ja kõige kihvtim olid veel see, et külakino oli. Ja siis see rahvastepall ja võrkpall. Siis mindi tehti kodus kõik varem ära, et vanemad lubaks kinno ja siis saaks esimeste hulgas sinna meeskonda, et rahvastepalli ja võrkpalli mängida. Ja see oli iga kino nii ja kino oli kaks korda nädalas kindlasti. Ja reedesel ja laupäeval kinol olid tantsud, see oli nagu aamen kirikus. Rahvastepall oli põhiline. Ja külas samamoodi tehti. Ja meil olid külas ainult poisid, siis nendega mängisime ja ma ei teagi, mis jälle need poisid jätsid või oli mul soodumus, et mitte nii naiselik olla. Aga poistega me kasvasime ülesse.

Mina: Millised need mängud poistega olid? Kas mingid sõjamängud olid ka või pigem jooksite ringi?

Vastaja4: Sõda ei mängitud. Äkki oli see sõda nii lähedal olnud, et sõjamänge ei mängitud. Jooksite ringi jah.

Mina: Aga see paabapraasnik, et seal on see setu leelo, et kuidas selle leeloga oli. Kas seda ka mäletad, et keegi õpetas ja kes seda üldse õpetas sulle?

Vastaja4: Jah! Ikka! Minule õpetas ikka vanaema. Aga muidu oli nii et Nani



Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina Airi Pindis,

(sünnikuupäev: 27.12.1991)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Setu kultuurile omased lastemängud Setumaal elavate inimeste mälestuste näitel“,

mille juhendaja on Airi Niilo

1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-i 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, 18.05.2016