

Meeli Sedrik

eesti keele instituudi vanemleksikograaf,
„Eesti etümoloogiasõnaraamatu“ ja uue etümoloogilise
sõnaraamatu koostajaid-toimetajaid, uurinud
Hiiu murrakute sõnavara



Mängunimetuste päritolust. Kullimäng

Mäng on ilmselt sama vana kui inimsugu ise. Mänge antakse edasi põlvkonnalt põlvkonnale, leiutatakse ise või õpitakse mängukaaslastelt. Mänge on vaja ka kuidagi nimetada, et neil vahet teha. Kuidas ja kust on mängunimetused saadud?

Öeldakse, et mäng on väikese inimese töö. Aga ka suuremad inimesed löövad hea meelega vahel kampa ja meenutavad oma lapsepõlveaegu. On jooksumänge, osavusmänge, pallimänge, lauamänge, mängu pantide lunastamisega jpm.

Juba 19. sajandi teisel poolel anti välja eestikeelseid raamatuid mängude kirjeldustega. Nii ilmus 1876. aastal „Laste lust“, mille alapealkirjaks on märgitud „50 mängi kooli-, lastepidude, jalutuste, turniõpetuse, meelejahutuse jaoks koolilastele kui õpetajatele“ (Permann 1876). 20. sajandi algul on Ado Rull (1911: 11) valinud oma mängude raamatu motoks „Meie koolid ähvardavad noori enneaalisteks raukadeks teha, – lõbusas mängus saavad aga raugadki nooreks. Mäng elustab, kosutab, kasvatab.“

Paljudel vanematel mängudel on põhialatusaladega, kalapüügi, küttimise või karjapidamisega seotud nimetused, nt „Tedrelaskmine“, „Rebasepüüdmine“, „Hülgenülgimine“, „Kalad võrku“, „Oina (sea, kitse) lautaajamine“ jms. Samuti on mängunimetustel seoseid igapäevase majapidamisega, nt „Soolakoti tõstmine“, „Härja jootmine“, „Sitsi mõõtmise“, „Leibade ahjuviskamine“. Ühiskonnaelu muutused on toonud kaasa ka mängude muutused. Moodsates elumajades ei toodud enam jõulude ajal mängudeks õlgi tuppaga nagu rehetares ega seotud parte külge köisi jõu- ja

osavusmängude tarbeks. 19. sajandi lõpus levisid trükiste kaudu kiiresti paberimängud ja nuputamismängud. Igapäevaelu muutused võivad mängule anda hoopis uue nimetuse. Tänapäevalgi tuntud mäng „Rikkis telefon“ on olnud enne telefonide kasutusele võtmist teada kui „Külanaiste tühi jutt“. (Hiimäe 2014: 65–69)

Mängude puhul on võetud eeskju ka mujalt. Ühest küljest on saadud mõjutusi eri rahvuste omavahelisest suhtlemisest. Teisest küljest on eesti-keelsete mänguraamatute koostamisel kasutatud välismaa eeskjuseid. Nii kirjutab Ado Rull (1911: 6–7) oma mängude raamatu sissejuhatuses, et mitu mängu on üle Soome lahe toodud, suurem osa aga kahest venekeelsest raamatust laenatud, nende ainetel seatud või muudetud. Anna Raudkats (1933: 5) nimetab tütarlaste mänguraamatu eessõnas soome-, rootsi- ja prantsuskeelseid raamatuid, mida ta on koostamisel lisaks kasutanud. Mängukultuuri rahvusvahelisi sidemeid näitab seegi, et Soomes ja Rootsis populaarne laulumäng „Simon i Sälle“, mis on Eestiski tuntud olnud, on eesti keelde andnud sõna *simman* (Uibo 2008: 462–465).

Kas ja kui palju võivad väljastpoolt tulnud mõjutused kajastuda meie mängude nimetustes? Kas võeti üle uus mäng koos nimetusega või võeti kasutusele oma nimetus või mugandati või hoopis tõlgiti?

Kullimäng

Üks meie tuntumaid lastemänge on kullimäng. Võib arvata, et kõik lapsed on seda mänginud. Mänguseltskonnast valitakse üks osaleja, kes hakkab teisi taga ajama. Kui ta saab teise mängija kätte ja teda puudutab, saab sellest mängijast uus püüdja, kull. Mäng on tuntud kogu Eestis, aga nimetusi ja variante on sellel päris palju. Välja on antud raamat „100 vahvat kullimängu“ (Külmallik, Sepper 2012). 1992. aastal korraldatud koolipärimuse kogumisvõistluse tulemusena selgus, et kull oligi kõige populaarsem mäng 333 nimetamiskorraga, järgmisena nimetati kummikeksu 132 korda (Vissel 1995).

Kullimängu alaliike saab jagada näiteks tabamisviisi järgi, tavaliselt puudutatakse lihtsalt käega, aga võib ka jalale astuda või millegagi visata; kodu või ohutustsooni järgi, kus kaitset annab kindel koht (nt aknalaud), teatud materjal (puu, klaas, kivi) või teatud värvi ese; kaitseasendi järgi (kaitseb kükitamine, rippumine või ülesronimine) ning ka päästmisvõimaluse järgi: vabastada saab näiteks tabatut puudutades või tabatu



jalge vahelt läbi pugedes. Sellised võimalused on muutnud vana mängu huvitavamaks. (Vissel 1995)

Vanas traditsioonis on olnud mängu kõige levinumateks nimetusteks meil *kull* ja *läts*: *kulli* ala jääb ida ja *lätsu* oma lääne poole, *kulli* levik on mõnevõrra suurem. Neli levinumat kullimängu nimetust 1992. aasta kogumisvõistluse materjalides olid *kull*, *läts* ~ *lets*, *mats* ja *leka*; nimetused märgivad enamasti nii mängu ennast kui ka tagaajajat. (Vissel 1995)

Kullimängu nimetusi on aga palju rohkem, nt veel *kula*, *käpp*, *kius*, *jäts*, *hoop*, *kihu*, *pats*, *naps*, *suss*, *pedi*, *kirp*, *käss*, *pitt*, *perä*, *tiks*, *att*, *hullukoera mäng*, *kanakull*, *kiu*, *kott*, *napsak*, *napspott*, *näkk*, *püüts*, *sull*, *tiits*, *tudi* (Vissel 1995).

Sarnaseid tagaajajamänge on maailma eri rahvastel ja selliste mängude puhul saab enamasti juttu olla vaid teatavatest ühistest elementidest (Vissel 1995).

Esimene praegu meile teada olev eestikeelne kullimängu kirjeldus on ilmunud 1876. aastal „Laste lustis“, kus mängu nimetus on aga „Kättepüüdja“ (Permman 1876: 7–8).

Vaatame lähemalt, kust on pärit need neli levinumat kullimängu-nimetust: *kull*, *läts*, *mats* ja *leka*. Põhjalikumalt saab nende kohta lugeda Meeli Sedriku ja Udo Uibo artiklist „Trips, traps, trull, sina oled kull“ (Sedrik, Uibo 2019).

kull

Teadaolevalt esimest korda nimetatakse kulli tagaajamismänguna Ado Rulli 1911. aastal välja antud ja kooliõpetajatele mõeldud raamatukeses „Ühismängud nooresoole“ (Rull 1911: 6–7, 16–18).

Varasemast ajast on kullimängu nimetus samuti teada, kuid see mäng on siiski erinev. Kulli nimetust kasutatakse ka vanades laulumängudes (Vissel 1995). Üht sellist laulumängu on kirjeldatud ajakirjas Eesti Kirjandus: suurem osa mängijatest on kanapojad, kelle ees on vanakana, nende vastas aga kull; mäng on omamoodi näidend, kus on laulu ja kahekõnet (Jürgenstein 1909: 420–421).

Mängunimetuse päritolu kohta on Andrus Saareste (1952: 62) pakku nud, et nimetus on saadud prantsuse keelest mõisate lastehoidjate kaudu (prantsuse *colin-maillard*). Vissel (1997) on pidanud märkimisväärseks, et sama nimetus *kull* on mängul ka rootsi keeles, ning nimetanud, et mängunimetust *kull* on ainulaadne segu skandinaavia ja slaavi mõjudest: rootsi *kull* ja vene *салка*, mitmuses *салки* 'kullimäng; kull kullimängus'.

Kas kullimängu nimetus võib olla laenatud rootsi keelest? Nimetus *kull* on rootsi keeles kasutusel tänapäevalgi: nimisõna *kull* tähistab kerget lööki, hüüdsõna *kull* kasutatakse, kui teist mängijat kulliks lüüakse, ning on ka tegusõna *kulla* 'kulliks lööma' (SAOL 2015: ²*kull*, ⁴*kull*, ²*kulla*). Sõna on esitatud ka rootsi-eesti sõnaraamatus (RES: 513, s.v. *kull* II, *kulla* III). Rootsis on selle mängu kohta teateid juba aastast 1689 (Bergman 2007: 530).

Võib arvata, et tagaajamismäng jõudis Eestisse 19. sajandi lõpus, esialgu nimetustega *kättepüüdja* (Permman 1876: 7–8) ja *viimne* (Liiv 1879: 22–23), ning *kulli*(mängu) nimetus on teada kõige varem 20. sajandi algusest. 19. sajandi lõpust on teada ka rootsi sõna *kull* esmamaainimine. 20. sajandi (riigi)rootsi keele mõju on eesti keelele olnud üsnagi piiratud; Eesti riigi ajal hakkasid rootslased küll turistidena Eestis käima, 20. sajandi alguses

sigines eesti keelde mõni geoloogia ja geograafia oskussõna ning hiljemgi on kirjanduse kaudu laenatud üksikuid sõnu (Raag 1988: 663). Kull(imäng) on aga kirja pandud juba vähemalt 1911. aastal (Rull 1911: 6–7, 16–18). Seega saaks riigirootsist olla mõjutused eeskätt kirjanduse kaudu.

Teine võimalus on laenamine või mõjutused soomerootslastelt. Eesti rahvaluule arhiivi (ERA) andmete järgi (Vissel 1997) on kulli kohta 1930. aastatel kogutud andmeid ka põhjarannikult, kus kokkupuuted soomerootslastega on ootuspärased. Suurem kulli nimetuse leviala jääb aga Eesti keskossa ja lõuna poolegi. Koostatavas soomerootsi sõnaraamatus on sõna *kull* olemas (OFSE, s.v. *kull* i., *kulla* s.², *kulla* v.), soomerootsi mõju eesti keelele ei ole siiski välistatud.

Tõenäoliselt on eesti kulli(mängu) nimetuses aluseks eesti vanades laulumängudes sageli püüdjaks olnud röövlind kull. Nii on juba 1869. aastal Ferdinand Johann Wiedemanni „Eesti-saksa sõnaraamatus“ *küllī-mäng* ’tuvid ja (kana)kull (lastemäng)’, *küllī-m[äng]*, *küllīkse (küllīkeze)-m[äng]* = *kanam[äng]* ja samas *kanam[äng]* ’lastemäng, kus kull püüab kanasid kätte saada’ (Wiedemann 1869: 446, 649).

Soome keeleski moodustavad ühe kullimängu nimetuste rühma näiteks (suurte) röövloomade nimetused: *hukka*, *susi* ’hunt’, *karhu* ’karu’, *kissa* ’kass’ (Hermo 2018). Samuti on saksa keeles mängu ühe nimetusena kasutusel *Wolf* (’hunt’) (ADA).

läts

Sama mängu teine, peaaegu sama levinud, aga kirjasõnas märksa harvem nimetus on *läts* ~ *lets*. See nimetus on teada 1922. aastast lasteajakirjast *Laste Rõõm* (*Laste Rõõm* 1922: 79). Pealtnäha on tegu liitsa kõlasõnaga, kus mängu nimetus lähtub püütavale antavast hoobist, „lätsust“. Tõenäoliselt viitavad sellele ka mängu vähem levinud nimetused, nagu *mats*, *pats* ja *täts*.

Tegelikult on *läts* baltisaksa laen, mille aluseks on mängu nimetusena kasutatud saksa omadussõna *letzt* ’viimane’. Saksakeelse püüdmismängu nimetuse *Letzter* toob joonealuses märkuses ära juba Jakob Permann oma raamatus „Laste lust“ (Permann 1876: 7). Pärnu ainesele tuginevas Erich Kobolti uurimuses baltisaksa sõnavarast on mainitud mängu nimega *Lätsch* ~ *Letsch*. Võrdluseks on toodud Schleswigi murde vastav sõna *Lett* ~ *Lets* ja mainitud lähtumist sõnast *letzt* (Kobolt 1990: 171).

Ka Rootsis on üheks kullimängu nimetuseks *sista(n)* (vrd *sista* 'viimane') (Bergman 2007: 530; SAOB: s.v. *sista*; RES: 911) ning saksa sõna tähendusest näib lähtuvat ka meie murdeline kullimängu nimetus *perä*, samuti varasemas kirjanduses kasutatud nimetus *viimne* (Liiv 1879: 22–23).

mats

Trükisõnas on nimetus *mats* ilmunud juba 1911. aastal, kui Rulli mängude raamatus on kirjeldatud mängu „Mats“, „Palli Mats“, „Selg-Mats“ ja „Türgi Mats“ ning „Üli- ja alamatsid“ (Rull 1911: 19–21, 81–84). Kuigi Rulli raamatus kasutatakse-tõlgendatakse mängu nimetust kui isikunime (Mats, -i), seostub seegi nimetus vähemalt hilisemas kasutuses tõenäoliselt hoobist, mille annab püüdja püütavale, nagu eespool on seletatud lätsu puhul.

leka

leka kohta 1930. aastatel kogutud ainekogust teateid veel ei olnud (Vissel 1995). See nimetus on kirja pandud Iisaku, Loksa, Meremäe, Märjamaa, Valga koolist ja Tallinna 7. keskkoolist (Vissel 1995). Tegemist on piirkondliku nimetusega, mille kohta ei leia infot murdesõnaraamatutest (EMS, EKMS) ega murdearhiivist (EMSUKA). Teadaolevalt on *leka* esimest korda ilmunud trükisõnas Visseli artiklis kogumisvõistluse tulemuste kohta 1995. aastal. Sõna on fikseeritud „Võru-eesti sõnaraamatus“ (VES 206).

Kirjanik Madis Kõiv (2002: 4) on arvanud, et tegemist võib olla läti sõnaga. See oletus on üsna ootuspärane, sest Kõiv teab nimetust *leka* Valgast. Vihje nimetuse päritolu kohta leidub aga ERA kogudes 1913. aastal Peterburis sündinud Annalt, kes elas seal aastatel 1913–1920 ja mängis koos vene rahvusest lastega lekat. Leka oli laps, kes teisi taga ajas, ning kui ta kellelegi järele jõudis ja käega puudutas, hüüdis tagaajaja „Leka!“.¹

See nimetus on laenatud vene keelest: mängu *лепки, ляпки* kirjelduses on nimetatud, et loosiga määratakse mängija, kes hakkab teisi püüdma, ja see mängija on *ляпка* (Pokrovskij 1895: 104). Vrd vene *ляпать* 'lajatama, virutama, äigama'. Laenamisel on kaashäälikuühend mugandunud. Püüdja nimetus on laenatud eesti keelde kui mängu nimetus.

¹ ERA mängud, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/4639>. EFA I 169, 128/145.

Kokkuvõtteks

Nimetuse *kull* aluseks on tõenäoliselt olnud röövlind kull, kes on olnud ka vanemates laulumängudes püüdjaks. *läts* on laenatud kohalikust saksa keelest ja seda on tõlgendatud kui lööki, patsu, kui mängus üks osaline kätte saadakse ja talle püüdmise kohustus edasi antakse. Löögi, patsu tähenduseseost on saadud ka mängunimetus *mats*. Nimetus *leka* on laenatud vene keelest.

Kasutatud allikad

- ADA = Atlas zur deutschen Alltagssprache. Université de Liège, Universität Salzburg. <http://www.atlas-alltagssprache.de/fangen-spiel/> (30.11.2018).
- Bergman, Gösta 2005. Ord med historia. [Etymologisk ordbok med över 2500 ord och deras ursprung.] Prisma.
- EKMS = Andrus Saareste 1958–1963. Eesti keele mõisteline sõnaraamat. I–IV. Dictionnaire analogique de la langue estonienne. Avec un index pourvu des traductions en français. Eesti Teadusliku Seltsi Rootsis väljaanne nr. 3. Stockholm: Vaba Eesti.
- EMS = Eesti murrete sõnaraamat. I–, 1994–. Eesti Teaduste Akadeemia, Eesti Keele Instituut. Tallinn: Eesti Keele Instituut, Eesti Keele Sihtasutus.
- Hiiemäe, Mall 2014. Lastemängud aja peeglis. – Lee. Eesti Rahva Muuseumi Sõprade Seltsi väljaanne 20. Tartu, 65–72.
- Hermo, Roni 2018. Leikitäänkö hippaa, littaa vai nattia? – Kielikello. Kielehuollon tiedotuslehti, 3. <https://www.kielikello.fi/-/leikitaanko-hippaa-littaa-vai-nattia-> (30.11.2018).
- Jürgenstein, Anton 1909. Eesti vanad mängud. – Eesti Kirjandus, 11, 417–428.
- Kobolt, Erich 1990. Die deutsche Sprache in Estland am Beispiel der Stadt Pernau. (Schriften der baltischen historischen Kommission 2.) Lüneburg: Verlag Nordostdeutsches Kulturwerk.
- Kõiv, Madis 2002. *Causerie du vendredi* lõunapoolsetest asjadest. Millal ja kuidas muutus tuntud Võru kuraaž ja uhkus häbi- ja alaväärsustundeks? – Sirp nr 36, 27. september, 4–5. <https://dea.digar.ee/cgi-bin/dea?a=d&d=sirp20020927.1.4> (05.03.2019).
- Külmallik, Eve, Eve Sepper 2012. 100 vahvat kullimängu. Tallinn: Koolibri.
- Laste Rõõm 1922 = Küsimused ja vastused. – Laste Rõõm 1922, nr 5, 78–79.
- Permann 1876 = Laste lust. 50 mängi kooli-, lastepidude, jalutuste, turniõpetuse, meelejahutuse jaoks koolilastele kui õpetajatele soovitud J. Permann. Tartus,

1876. Trükitud H. Laakmann'i kulu ja kirjadega. <http://www.digar.ee/arhiiv/et/kollektsioonid/20191> (30. XI 2018).
- Pokrovskij 1895 = Покровский, Е. А. 1895. Дѣтскія игры преимущественно русскія. (Въ связи съ исторіей, этнографіей, педагогіей и гигиеной.) Издание второе, исправленное и дополненное. Москва. <https://dlib.rsl.ru/viewer/01003651859#?page=1>. (21. I 2019)
- Raag, Raimo 1988. *Nunn, prilla, koka* ja teised. Eesti keele rootsi laensõnadest. – Keel ja Kirjandus, nr 11, lk 655–664; nr 12, lk 725–732.
- Raudkats 1933 = Tütarlaste mänguraamat. Koostanud Anna Raudkats, Tallinna pedagoogiumi võimlemisõpetaja. Tartu: K./Ü. „Loodus“.
- RES = Rootsi-eesti sõnaraamat. Svensk-estnisk ordbok. Koost Mari Aidla, Signe Cousins, Maiu Elken, Madis Kanarbik, Kristina Mullamaa, Tiina Mullamaa, Marina Pertšjonok, Mai Praizner, Raimo Raag, Virve Raag, Juhan Tuldava. Tallinn: Valgus, 2004.
- Rull, Ado 1911. Ühismängud nooresoole. Tartu: K. Sööt'i trükikoja trükk ja kirjastus.
- Saareste, Andrus 1952. Kaunis emakeel. Vesteid eesti keele elust-olust. Lund: Eesti Kirjanike Kooperatiiv.
- SAOB = Svenska Akademiens ordbok. <http://g3.spraakdata.gu.se/saob/> (30.11.2018).
- SAOL = Svenska Akademiens ordlista över svenska språket. Tryckår 2015. <https://svenska.se/tre/?sok=kull&pz=1> (30.11.2018).
- Sedrik, Meeli, Udo Uibo 2019. Trips, traps, trull, sina oled kull. – Keel ja Kirjandus, 6, 480–492.
- Uibo, Udo 2008. Etümoloogilisi märkmeid (V). – Keel ja Kirjandus, 6, 459–467.
- VES = Võro-eesti synaraamat. Võro-eesti sõnaraamat. Kokko pandnuq Jüvä Sullov. Koostanud Sulev Iva. (Võro Instituudi toimõndusõq 12. Võro Instituudi toimetised 12.) Tarto-Võro 2002.
- Vissel, Anu 1995. Traditsiooniline ja uuenduslik eesti tänapäeva lastemängudes I. – Lipitud-lapitud. Tänapäeva folkloorist. Toim Mare Kõiva. Tartu. <http://www.folklore.ee/rl/pubte/ee/cf/lipitud/Traditsiooniline.htm> (30. XI 2018).
- Vissel, Anu 1997. The Traditional and the Recent in Modern Schoolchildren's Games. Kinetic Games (Running and Jumping Games). – Journal of The Baltic Institute of Folklore 2. Ed. Kristin Kuutma, Mare Kõiva. Tallinn: Baltic Institute of Folklore. <http://www.folklore.ee/rl/pubte/ee/bif/bif2/sisu.html> (30.11.2018).

Wiedemann, Ferdinand Johann 1869. Ehstnisch-deutsches Wörterbuch. St. Petersburg: Kaiserliche Akademie der Wissenschaften.

Arhiivkogud

EMSUKA = Eesti murrete ja soome-ugri keelte arhiiv Tallinnas Eesti Keele Instituudis.

ERA mängud = Vanad ja uued mängud rahvaluulearhiivist. Eesti Kirjandusmuuseumi Eesti Rahvaluule Arhiiv. Tartu, 2013–2016. <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/>.

OK