

Liitsõnamängud – põnev nähtus folkloori ja keele piirimailt

Piret Voolaid

Eesti Kirjandusmuuseumi assistent

Eesti Kirjandusmuuseumi rahvaluule arhiivi rikkalik mõistatuste salv (ligikaudu 175 000 kirjapanekuga) sisaldab ühe meelikõitva mõistatuseliigina umbes 5000 liitsõnamängu. Folkloori ja keele piirimaadel asuvad mõistatusküsimused hakkavad enamasti algusvormeliga *missugune? või milline?* Küsimuse ootuspäraseks vastuseks pole aga mitte tavapäraselt neile küsisõnadele vastav omadussõna, vaid enamasti hoopiski liitnimisõna: *Missugust vorsti ei sööda? Laiskvorsti; Missugune koor ei laula? Hapukoor.*

Liitsõnamängude loomise põhimõtted

Teistest mõistatuseliikidest on liitsõnamängudel enam vormilisi kokupuutepunkte keerdküsimustega, mis võivad samuti alata küsisõnalise vormeliga *missugune?* Kahe pealtnäha sarnase mõistatuseliigi erinevus seisneb aga loomispõhimõtetes. Kui keerdküsimuste puhul nõuab vastus otsest omadussõna (*Milline on Itaalia sõdur, kui ta kukub Punasesse merre? Märg*), siis liitsõnamängu harjumuspäraseks vastuseks on keeles tavamõisteteks saanud kahetüvelised liitnimisõnad kui külmutatud kinnismetafoorid, mille puhul kujund on ajapikku tagaplaanile jäänud ning mida keelekasutaja ei pruugigi tajuda: *kapsapea, naelapea, suhkrupea, toolijalg, masinahunt, nõelasilm, sukasilm, vee-silm, tassikõrv, kotisuu, jõesuu, adralusikas, maanina, laevanina, puusüda, õunasüda, puusärk, püssikirp, taevakeha, koeranael* jne.

Eesti lühivormiuurija Arvo Krikmanni järgi on liitsõnamängud enamasti omamoodi surnud metafooride tuvastamise harjutused: eelduseks on, et leidub mingi predikaat (omadus, tegevus vms), mis assotsieerub sõna otsese tähendusega väga tugevasti, surnudmetafoorse tähendusega aga mitte (või ka vastupidi).

Omadussõnalist vastust eeldav küsimusvormel *missugune?* teenib justkui eesmärki viia vastaja eksiteele. Pärast paarile liitsõna-

mängulisele mõistatusele vastamist omandab vastaja aga kergesti struktuuriskeemi ja loomisvõtted, mistõttu edasiste õigete vastusteni jõuab ta juba oma keele ja kujundkõne kasutamise kogemustele tuginedes.

Erand kinnitab reeglit

Mõningal juhul võib liitsõnamängulise mõistatuse algusvormelina esineda ka nt küsisõna *kelle?* (*Kelle keppi ei taha keegi kanda? Sandi keppi*). Säärasel juhul pole vastuse näol grammatiliselt tegemist kokukirjutatud liitsõnaga, vaid omamissuhtele viitava sõnaühendiga, mille tähendus on siiski sama mis omajale mitteviitaval liitsõnalgi.

Stereotüüpset *missugune?*-algulist malli rikuvad ka küsimused, mis algavad alalütleva algusvormeliga *kelle?/mille?* ning eeldavad vastajalt verbi *olema* laiendina omaja väljendamiseks alalütlevat käännet (nt *Kellel on jalad all, aga siiski ei kõnni?* või *Millel on jalad all, aga siiski ei kõnni? Sängil, pingil, toolil, laual*). Niisugusel juhul ei saagi grammatiliselt korrektset vastust liitsõnana anda, ent tähenduselt väljendab vastus samaväärset kujundit. Mõnikord on ka alalütlevale vormile lisatud seletuseks liitsõnaline kinnismetafoor: *Kel on kõige rohkem kapju? Varsal, varsakabjad*.

Erandvormina võib liitsõna põhisõna rolli asuda ka lihtsõna (sagedamini võõrsõna) lõpuosa ning siis on küsimuses ja vastuses tegemist eritähenduslike sõnadega, mitte aga liitsõnaliste metafooridega: *Milline miin ei lõhke? Vitamiin; Missugune vits jookseb metsas ringi? Kurvits; Missugune vits sünnib süüa? Kõrvits; Millise vormiga ei tehta kooke? Platvormiga; Missugune tuhvél ei passi jalga? Kartuhvel; Missugune tross püüab kalu? Albatross; Missugune tall ei põle? Kristall; Missugust takti ei lööda? Kontakti ei lööda, vaid luuakse; Missugune serv on söödav? Konserv; Millise sendi eest ei saa midagi osta? Presendi eest; Missugused pullid ei ela? Ampullid; Missugune press on puu? Küpress; Millist potti süüakse? Kompotti*.

Siia kuulub ka tegelikult mängimine *kond*-liitega, mille ainsuse omastav ja sellest moodustatud vormid annavad *konna* ja *konnad*: *Missugused konnad ei krooksu? Ülikonnad*.

Harvadel juhtudel piisab sõnamängulise mõistatuse tähendusfunktsiooni muutmiseks küsimuses esitatud põhisõnale vaid ühe-kahe tähe ette lisamisest: *Missugusest alevist saab pükse? Kalevist; Missuguse toobriga ei saa vett kanda? Oktoobriga; Missuguses tallis ei hoita*

hobuseid? Metallis; Missuguse prilliga ei näe? Aprilliga; Missugune peet ei kasva? Tapeet; Missugust peeti ei sööda? Tapeeti.

Rahvaluulele omaselt levivad (liit)sõnamängud enam suulises traditsioonis. Just see ongi põhjus, miks teinekord kirjalikus vormis ei pruugi liitsõna põhiosa küsimuses ja vastuses täht-tähelt kattuda: *Missugune peet on muusikamees? Trompet; Missugune patt on kõige tähtsam maa peal? Dorpat; Missugune kook ei kõrbe? Pedagoog; Millist tilli kardavad lapsed kõige rohkem? Krokodilli; Missugune koi räägib? Papagoi; Missugused krahvid ei sure? Paragrahvid.* Suulises esituses on selliste homonüümide kirja- ja häälduspildi väike erinevus vaevu märgatav.

Liitsõnamängu küsimus konstrueeritakse liitsõna põhiosa traditsioonilise funktsiooni järgi. Vastuseks on liitsõna, kus põhisõna esmane funktsioon nihkub tagaplaanile. Vastaja juhtimiseks sõna otseselt tähenduselt metafoorse juurde kasutatakse küsimuses tavapäraselt (ent mitte alati) eitavat verbivormi. Jaatava verbivormi puhul eeldatakse samuti, et põhisõnal tegelikult küsimuses esitatud funktsioon puudub (*Missugune vorst elab? Vedelvorst*) või väga sageli väljendatakse ilmaolekut ilmaütleva käände kaudu: *Missugune jalg on ilma kehata? Sõnajalg; Missugune kael on ilma peata? Pudelikael; Missugused kuningad on ilma maata? Kaardikuningad; Missugune maa on ilma mereta? Järvamaa; Missugune meri on ilma veeta? Liivameri.*

Niisiis rajanevad näiteks põhisõnaga *suu* loodud liitsõnamängud *suu* reaalsel funktsioonidel ja *suu* abiga võimalikuks saavatel tegevustel, mida õige vastusena oodataval liitsõnal ei ole:

Missugune suu ei räägi? (Suu toel räägitakse.) *Kotisuu.*

Missugune suu ei tee häält? (Suu abiga tekitatakse häält.) *Kotisuu.*

Missugused suud ei laula? (Suuga lauldakse.) *Kotisuud.*

Kelle suu on keeleta? (Suus asub keel.) *Koti suu.*

Millises suus pole hambaid? (Suus asuvad hambad.) *Ahjusuus, kotisuus.*

Levinumaid liitsõnamänge

Liitsõna viimase moodustusosa ehk põhisõna järgi tüüpilisemate eesti liitsõnamängude allikaks on somaatilised ehk kehametafoorid. Alljärgnevalt on esitatud näitetekstidena neist levinumad.

- **hammas**
Missugune hammas ei asu suus? Naljahammas.
Missugune hammas on nägemata, aga närib? Ajahammas.
Kes hammustab kõige valusamini? Ajahammas.
Missugused hambad hammustavad, aga ei söö? Saehambad.
Missugune hammas sööb kõik ära? Ajahammas.
Missugune hammas ei valuta? Saehammas.
Missugune hammas ei asu mitte suus? Naljahammas.
Missugused hambad saab inimene kõige hiljem? Kunsthambad.
- **hing**
Mis hinged ei hinga? Uksehinged.
Missugune hing on ilma eluta? Uksehing.
- **händ**
Missugust hända soovivad paljud enestele? Tulihända.
Missugune händ ei saa iialgi sõpaseks? Tulihänd.
- **jalg**
Missugused jalad ei kõnni? Sõnajalad.
Missugune jalg ei jookse? Lauajalg.
Missugune jalg ei tantsi? Lauajalg.
Missugune jalg ei tunne valu? Puujalg.
Missugune jalg on varbata? Eks sõnajalg ole varbata.
Missugust jalga leitakse metsast? Sõnajalga.
Missugusel jalal on kaks jalga all? Kääskjalal.
Missugust jalga kardetakse? Kääpjalga.
- **kabi**
Milline kabi ei löö? Varsakabi.
- **kael**
Missugune kael on ilma peata? Pudelikael.
Milline kael ei haigestu? Pudelikael.
Kelle kael ei anna käända? Pudeli kael.
Kellel on kõige kangem kael? Pudelil.
- **keel**
Mis keel ei ole suus? Pillikeel.
Missugune keel ei kõnele? Kellakeel.

- **kops**
Misuke kops ei hinga? Kadekops.
- **kurk**
Kel on kõige suurem kurk? Merel, mereturk.
- **lõug**
Milline lõug õitseb? Lõvilõug.
- **nina**
*Missugune nina ei hinga? Saapanina ei hinga.
Mes nõna ei tunne haisu? Adranõna.
Mis nina on tatita? Saapanina.
Missugused ninad ei nuuska? Kinganinad.
Missuguse nina peale võib majasid ehita? Maanina peale.*
- **nägu**
*Missugune nägu on ilma silmita? Unenägu.
Mis nägu ei näe silmadega? Unenägu.
Missuguseid nägusid nähakse pimedas? Unenägusid.
Missugusel näol pole nina? Unenäol.*
- **pea**
*Missugune pia on magusat täis ja mõistusest tühi? Suhkrupia.
Missugune pää on kõige magusam? Suhkrupää.
Missugune pea on kõige suurem? Eks veskepää ole kõige suurem.
Missugune pea ei mõtle? Kapsapea.
Missugune pea on meeleta? Eks kapsapea ole meeleta.
Missugusel peal pole ajusid? Piibupeal.
Missugune pea on juusteta? Kapsapea.
Missugusel peal pole nina? Kapsapeal.
Missugusel peal ei ole kõrvi, silmi, suud ega nina? Noapeal.*
- **põlv**
Missugune põlv ei seisa iialgi paigal? Noorpõlv.
- **silm**
*Missuguse silmaga ei näe? Nõelasilmaga.
Missugused silmad ei jookse? Konnasilmad. Pääsusilmad.
Missugune silm jookseb alati vett? Veskesilm.*

Ütle mõni silm, mis ei pilgu? Konnasilm.

Missugune silm sööb? Kriimsilm.

Milliseid silmi ei sallita? Konnasilmi.

Kellel on silmad turja peal? Kirvel.

- **suu**

Missugune suu ei räägi? Ahjusuu. Kotisuu.

Missugune suu ei tee häält? Kotisuu.

Kelle suu ei laula? Pudeli suu.

Missugune suu on keeleta? Kotisuu.

Missugune suu on ilma hammasteta? Kotisuu.

Missuguse suuga ei sööda? Kotisuuga.

Missugune suu sööb kõige suuremad suutäied? Kotisuu.

Kel on kõige suurem suu? Jõel, jõesuu.

- **sõrm**

Missugusel sõrmel ei ole luud ega liha? Kindasõrmel.

- **süda**

Missugune süda ei tuksu? Puusüda.

Kelle süda ei värise iialgi? Puu süda.

Missugune süda ei tunne valu? Puusüda.

- **varbad**

Missugused varbad ei puutu maa külge? Kanavarbad (kortsud) silma ääres.

Liitsõnamängud kestavad läbi aegade

Liitsõnamängu põhimõttel loodud mõistatused ei anna end enamasti võõrkeelde tõlkida ja on suhteliselt vanad. Varasemad neist pärinevad XIX sajandi keskpaiku ilmunud ajalehtede ja kalendrite lisadest ning esinevad traditsiooniliste mõistatuste hulgas. Juba päris palju liitsõnamänge leidub kahe eesti folkloristikas väljapaistvat rolli etendanud suurmehe – Jakob Hurda ja Matthias Johann Eiseni – kogutud rahvaluulematerjali seas. Eiseni koostatud on ka hulk varasemaid eesti mõistatuste väljaandeid: „Eesti rahva mõistatused” (1890; 2. trükk „Eesti mõistatused”, 1913), „Mõista, mis see on” (1904), „Mõista, mõista, mis see on. Mõistatused, keerulised küsimised ja mõistatuse-

jutud” (1913; 2. trükk 1920; 3. trükk 1994), kus muude mõistatuse-
liikide kõrval kohtame ka liitsõnamängulisi mõistatusi.

Varasemale liitsõnamänguainesele on omased murdeline keele-
pruuk ja nüüdisajal juba kasutusest taandunud liitnimisõnalised ter-
minid, nagu näiteks *adrakurg*, *adrahõlm*, *adrakast*, *villahunt*, *vokijalg*,
kaevukass, *kaevukook*, *seebikivi*, *külakubjas*, *suhkrupea*, *süllapuu*, *tol-
lipuu*. Viimased on praeguseks välja vahetanud uuemal ajal tuntud
liitsõnad *kosmoselaev*, *autoküünal*, *telefoniliin*, *rakett* jpt. Nimetus
liitsõnamängud on selle omalaadse mõistatuseliigi kohta eesti rahva-
luule terminoloogias kasutusele võetud suhteliselt hilja, alles viimas-
tel aastakümnetel.

Tänapäeval võib liitsõnamänge nagu enamikku mõistatusainest
pidada koolipärimuseks, mille laiemaks harrastajaskonnaks on eel-
kõige lapsed. Täiskasvanudki mäletavad neid oma lapsepõlvest ning
kasutavad seoses lastega. Nagu laiemalt mõistatuste, nii on ka liitsõ-
namängude ülesandeks tänapäeval esmalt pakkuda meelelahutust ja
mõnusat ajaveetmist, ent niisama tähtis on sealjuures taibu teritamine
ja keeleliste võimete proovilepanek. Arhiivi laekunud liitsõnamängu-
repertuaari hulgas hakkab laialt levinud tüüpide ehk geneetiliselt seot-
tud samasisuliste variantide kogumite seas silma väga palju improvi-
satsioonilisi ühe tekstivariandiga tüüpe, mis on traditsiooniliste põh-
jal välja kasvanud. Laste puhul on igasugune omalooming loovuse
ilming ning miks mitte innustada neid just uusi liitsõnamänge välja
mõtleva, arendades sealjuures märkamatult nende keelevaistu!

Soovitusi edasilugemiseks

A. Krikmann, Sissevaateid folkloori lühivormidesse I. Põhimõisteid, žanrisuh-
teid, üldprobleeme. Tartu, 1997.

P. Voolaid, Elektrooniline Interneti-andmebaas „Eesti liitsõnamängud”. [http://
www.folklore.ee/Sonamang](http://www.folklore.ee/Sonamang). Tartu, 2003.

P. Voolaid, Kotisuu ei räägi. Liitsõnamänge. Tallinn, 2002.