

Iga keelehuviline leiab oma LOoOMa

Agnes Lea, Marri-Mariska Tammepõld, Karl Gustav Gailit

Tartu ülikooli eesti ja üldkeeleteaduse instituudi üliõpilased,
lauamängu mängijad

Tänavu kevadel valmis Tartu ülikooli eesti ja üldkeeleteaduse instituudis „LOoOM ehk Leia Oma loOM”, kõigile keele- ja mänguhuvilistele mõeldud kaardimäng. Mängu panid kokku eesti fonoloogia teadur Külli Prillop ja läänemeresoome keelte teadur Miina Norvik, kujundas Maarja Roosi. Kogu projekti juhtis eesti morfosüntaksi ja pragmaatika teadur Kirsi Laanesoo. „LOoOMa“ jagatakse meenena TÜ eesti ja üldkeeleteaduse instituudi korraldatavatel üritustel ning õpilasvõistlustel, aga seda saab endale soetada ka TÜ meenepoest¹.

Küllil Prillopi sõnul on kõige sagedasem küsimus „LOoOMa“ kohta, miks on mängul just niisugune nimi. Kolme *o*-ga *loom* tuleb kokku sõnast *Leia Oma loOM*. Täpsema selgituse leiab aga mänguga kaasas olevast infobrošüürist, kus on lühike ülevaade sugulaskeeltest, vanast kirjakeelest ja häälduspärasest kirjaviisist. Selgub, et eesti kirjakeele ajaloos on olnud periood, mil mõni autor kirjutas näiteks sõna 'loom' II vältes *looma*, aga III vältes *looma*. Nõnda on mängu nimesse peidetud väike vihje eesti kirjakeele ajaloole, aga ka eesti keele ühele ainulaadsele hääldusnüansile, veldetele. Mõlemad on mängu põhiidee autori Külli Prillopi lemmikuurimisteemad.

LOoOMa mängimise muljed

Mängija ülesanne on leida, millised esitatud sõnad või laused on ühe ja sama looma kohta, nt hämmelgas, Ёмблїсҗ ja ämblik kõik tähendavad ämblikku. „LOoOMal“ on kaks versiooni: A- ja B-versioon. Mõlema versiooni eesmärk on koguda võimalikult palju kaardipaare. Mängus on kokku 30 loomanimetustega sõnakaarti ja 60 teabeakaarti. Igal teabeakaardil

¹ TÜ veebipood: <https://shop.ut.ee/pood/>

on esitatud vihjed kolme eri looma kohta. Lisaks on mänguga kaasas spikker, kus on kõigi loomade 180 vihjet (30 looma, igäühe kohta kuus vihjet) esitatud tähestikulises järjekorras. Spikker aitab mängijatel kontrollida mängitud teabekaartide sobivust sõnakaartidega.

Tartu ülikooli eesti ja üldkeeleteaduse instituudi üliõpilastega „LOoOMa“ mängides oleme leidnud, et see on kaasahaarav ja õpetlik mäng, mis innustab nii emakeelset kõnelejat kui ka kogenumat keeleõppijat huvi tundma eesti keele ja selle ajaloo, murrete ja lähisugulaskeelte vastu. Mängus on omavahel ühendatud arhailine ja tänapäeva keel, keeleteadus ja folkloor: mängukaardid on vanas kirjakeeles, murretes, lähisugulaskeeltes, häälduspärases kirja-pildis, aga ka mõistatuste ning harilike lausete kujul.

Mängu eri versioonide mängimine

Mängu **A-versioon** on eelkõige mõeldud algajatele. Igal mängijal on käes kaks (kogenumatel kolm) teabekaarti ja igäühe ülesanne on vaadata, kas tema kaart ühtib laual oleva sõnakaardiga. Kellel on õige sõnaga teabekaart ja ütleb esimesena „Mul on!“⁴, saab sõnakaardi endale. Selle versiooni soovituslik mängijate arv on kuni kümme ja sobiv vanus 12+, mis jääb umbes 5.–6. klassi õpilaste juurde. Nõustume sobiva mängija vanusega, sest selles eas on õpilased juba kokku puutunud mõistatustega, koolis lauseõpetusega ning usutavasti suudavad nad ära tunda murdekeelsed ja häälduspärased loomanimetused. Küll aga leiame, et seda mängu saab edukalt mängida ka kümnest suurema rühmaga: oleme ise mängu mänginud ka 15 inimesega. Suurema grupiga, näiteks klassiga mängides, peab olema aga kindel mängujuht, kes loomanimetusi teistele ütleb. Mängimiseks on suuremas rühmas kulunud just nii palju aega, nagu on mängujuhendis ette nähtud, st 30–45 minutit. Samuti on meil kogemust väiksema rühmaga, mille liikmete arv on jäänud 2–4 inimese juurde. Sellisel juhul on kulunud tunduvalt rohkem aega, mis tuleneb ilmselt sellest, et iga mängija peab mängu jooksul tegelema suurema hulga kaartidega.

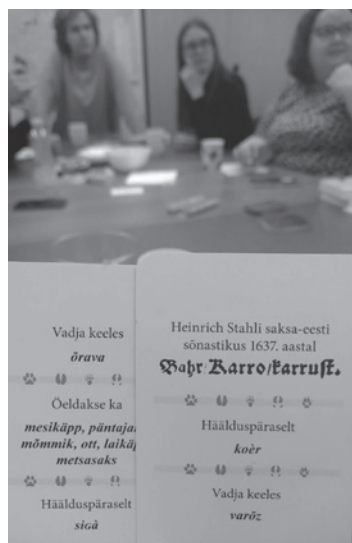
Kuna igal teabekaardil on kolm vihjet ja igal mängijal samal ajal käes kaks kaarti, siis on mängu A-versiooni puhul oluline kõiki kuut looma samal ajal meeles pidada. Seega aitab „LOoOM“ ka mälu treenida. Lisaks tekib mängu jooksul rühmas tihe arutelu ja kahtlus selle kohta, mis võiks kellegi loom olla. Näiteks võiksid mõned vihjed viidata mitmele loomale

(kas „merekulgas“ võiks olla hüljes või hoopis heeringas?). A-versiooni puhul tasub kindlasti meeles pidada, et teabekaarte saab vajaduse korral vahetada, eriti kui kõik kaardil olevad loomad on varem ära olnud.

Mängu **B-versioon** on mõeldud edasijõudnutele. Selles jagatakse igale mängijale kolm teabekaarti ja üks teabekaart on laual. Mängu mängitakse päripäeva, mistõttu peab iga mängija vaatama, kas ta leiab paari. Kui paar leitakse, saab mängija selle endale, kui ei leita, siis peab mängija lauale panema ühe kaardi juurde, mille valib enda käes olevate kaartide hulgast. B-versiooni puhul on mäng individuaalsem, samas nõuab ka pingutust, sest kõigepealt tuleb eri kaardidelt tuvastada loomad ning seejärel vaadata, kas on tekkinud loomapaare. Mängu B-versioon on A-versioonist harivam, sest see suunab loomi ja nendega seotud vihjeid päriselt tundma õppima ning tänu sellele ka näiteks häälduspärase kirjaviisi, vana kirjakeele ning murdekeele eripärasid tundma. Versioon võtab vihjetesse süvenemiseks rohkem aega ja tähelepanu, seetõttu oleneb mängu kiirus iga mängija enda kiirusest ning kestus on olnud veidi pikem: mängija mõtleb iga looma kirjelduse peale rahulikumalt kui A-versiooni puhul.

Ehkki B-versioon on individuaalsem, tekkis ka selle puhul teatud koostöö, mis seisnes ühises teabekaartidel olevate vihjete arutelus. Eriti tekkis selliseid olukordi just mõistatustega. Näiteks sai vihje „Mees läks metsa, sild taga“ kohta naljatletud, et tegu võib olla kopra, karu või kaelkirjakugagi, enne kui tuli pähe õige vastus: tegu oli ämblikuga. Vahel võib aga keegi olla täiesti mõistatuse vastuse vastu ja vaielda, et hoopis karu või rebane on see, kes on „aasal, kasukas seljas“, ning mitte lammas.

Nagu näha, on mõned vihjed lihtsamad, teised keerulisemad. Sellegipoolest jäävad loomanimetused ja vastavad teabekaartidel olevad vihjed kiiresti meelde, eriti kui seda mängu mängida rohkem. Seetõttu võib kogunud mängijatel tekkida väikene igavus, kuna neil on kiiruses eelis ja nad teavad vastuseid juba ette. Kuid üks see tähendagi, et mängijad on omandanud uusi teadmisi ning oskusi. See ongi mängu eesmärk.



TÜ üliõpilased ja „LOOOM“ smugride lauamänguõhtul (foto: Agnes Lea)