

## Lapsepõlve süütud ja muretud mängud.

Krista Kumberg

Huvitav, mida vana Gren mõelda võis, kui nägi öisel ajal oma akna taga redelil kõõluid valgeid roose? Me teame, mida ta ütles – lapsepõlve süütud ja muretud mängud. Aga mida mõtles see üksik vanahärra, kes mängis mitte enam nii süütuid ja muretuid mängu, kui laenuandmisega riskis. Kas ta nägi erinevust oma põlvkonna ja kaasaegsete laste mängude vahel? Kas tundis ta puudust, et temal polnud omal ajal sellist kambakest, kellega koos midagi põnevat ette võtta? Igatses see vana mees olla veel kord laps?

Muutused on kiired toimuma. Lapsed ise ei muutu, muutub maailm ja muutuvad mängud ning mänguasjad.

Lasteraamatukogu 30 aastat tagasi – tundide lõppedes vajub röömus ja käratsev punt uksest sisse, haarab riulist karbi domino, kabe, male, tsirkusemänguga, küsitakse nuppe ja täringut ning mäng läheb lahti.

Lasteraamatukogu 6 aastat tagasi – tundide lõppedes vajub röömus ja käratsev punt uksest sisse, suundub lugejaarvutisse, üks vallutab istekoha ekraani ees ja mäng algab ning kära tõuseb.

Lasteraamatukogu praegu – tundide lõppedes vajub röömus ja käratsev punt uksest sisse, suundub ülakorrusele ning kuulda on vaid vaikust – istuvad kui pääsukesed traadil ja nokitsevad oma nutikais, aeg-ajalt müksavad sõpra ja jagavad oma ekraanil nähtut. Mida on neil oma lastelastele oma lapsepõlvemängudest rääkida? Kas nood tulevased lapselapsed vaatava vanaisa kalasilmadega – mis arusaamatuid meelelahutusi toona ikka oli!

Mäng on õnneliku lapsepõlve vältimatu osa. Ükskõik mis ümberringi toimub, olgu see sõja aeg või sõjajärgne aeg, elatagu ainelises kitsikuses, oma kodust eemal, või mis iganes - leiavad lapsed võimaluse mängida ja ... õnnelik olla. Oma märgi jätab aga aja lugu laste mängudesse ometi. Seisnevad ju nood matkimises. Matkitakse täiskasvanuid – nende tööd, koduseid talitusi.

Matkitakse loetut ja filmilinal nähtut, raadiost kuulnud. Niisiis peegeldavad laste mängud eri aegade elu-olu ja lastekirjandus omakorda peegeldab mängu.

Mängud on nagu pärandvara. Midagi antakse põlvest-põlve edasi, midagi on lastud kaotsi minna, mingi kallisasi tundub tulijatele mõttetuna vidinana ja nad haaravad hoopis millegi uue, eelnevatele põlvedele arusaamatu järele.

Peitsemängu on mänginud kõik ja mängivad ka edasi, niisamuti kulli – mängude nimetused ja nüansid reeglites võivad teiseneda, mängu põhiolemus on sama - peitmine, põgenemine, püüdmine, osavus, kiirus, kavalus. Kodumäng uueneb vastavalt oludele, aga selle olemus ei muutu – harjutused iseseisvaks

pereeluks. Raamatupiltidel kohatud poisike võru veeretamas on tänaseks vist küll ajalugu. Miks peaks poiss võru veeretama, kui ta võib oma elektroonilises vidinas juhtida ralliautot!

Mida rohkem lapsevanemad oma lastega koos mängivad, seda kindlamatesse kättesse saab eelpoolnimetatud pärandvara. Kui keegi kurdab, et vaat, mida ja kui suure huviga meie kunagi mängisime, aga nemad ei teagi neid mängu enam, siis küsiks kohe kiuslikult, millal te ise neid mängu oma lastega mängisite? Selle asemel, et oma lapse sünnipäeval kõige muu kõrval ka mängujuhi rolli kanda, viiakse kigatsev seltskond batuudikeskusesse ja sinna need pärandmängud jäävadki!

Tegelikult meeldib lastele väga, kui nad saavad mängida koos täiskasvanutega. Kui palju lusti pakkus **Bullerby lastele** see, et isad läksid koos nendega kelgumäele liugu laskma. Tädi Jenny juures pidus olles tulevad täiskasvanud pärast söömist lastega mängima. Pantide lunastamisel teevad suured vahvaid tempe häbenemata kaasa.

**Kätlin Kaldma raamatus „Neli last ja Murka“** ajendab vanaema koos lastega mängima mure, laste mure Murka pärast, kes on laenatud ööseks hunte karjast eemale peletama. Vanaema käsutab lapsed voodist välja ja mängib nendega kõik oma lapsepõlvest teada olevad mängud läbi – ussirong, vurrkann, plaksumäng ja ... labajalavalss – kõik sobilike salmide ja lauluviiside saatel. Mure ongi murtud ja uni tuleb hea. (lk 35)

Oskari vanaemal **Kiviräha „Oskaris ja asjades“** paraku ei õnnestu lapselast omaaegsete mängudega köita. Poisi jaoks on trips traps trull igav, „Reis Kuule“ ei paku põnevust, kuna vanaema laseb poisil meelega võita. Äkki on põhjus selles, et vanaema ise ei vaimustu neist mängudest?

**Indrek Koffi „Kui ma vanaisa oleksin“** loetleb üles tegevused, ka mängud, mida eri põlvkondadel üheskoos tore teha. Raamat väärtustab põlvkondadevahelist sidet, aga see ei tule iseenesest, sellega tuleb tegeleda. Koffi minajutustajal oleks vanaisana terve tühi tuba ainuüksi mängimiseks, õues puu kiigega, üldse oldaks väga palju koos õues, mängitakse veesõda, luurekat, palli, ehitatakse küünis heina sisse käike, õhtul tehakse lõket ja aetakse juttu, sõidetakse paadiga järvel, magatakse telgis, ronitakse puu otsa, käiakse metsas, tehakse onni. Loetelu saaks veel kõvasti pikendada. Kokkuvõtlikult – koos olla, juttu ajada ja koos mängida on see, mida laps oma vanematelt ja vanavanematelt väga ootab.

Mängudele lasteraamatutes ajendasid mind vaatama aabitsad. Iseseisvuse algaegadest pärit aabitsates ei kohta me lapsi teises situatsioonis. Nad mängivad isekeskis – küll peitust, pimesikku, hobust, laulukoori, ujutavad paate jne. Ka täiskasvanud veedavad lastega jõudeaega: „Isa lebab ja ema laulab“, on **Johannes Käisi „Esimeste vagude“** L-tähe õppimise palas kirjas. Kas see lapse elu päriselt nii roosiline oli, karjalaps vaeseke kuhja all kükib ... puru veel suus, pead võtma märsi või kuidas see August Alle „Eesti pastoraalis“ oligi. Võib-olla erines raamatuelu päriselust? Ehk päriselt pidid lapsed täie eest väljas olema nagu Iti ja Kusti Metsamoori juures? **Oskar Lutsu „Nukitsamehes“** seisab aga selgelt: „Sa, vanatädi, muud ei teegi, kui otsid meile ühtelugu tööd. Lase meid Itiga ometi vahel natuke puhata ja mängida. Meil, külas, ei tee meievanused lapsed veel üldse tööd, vaid mängivad ainult.“

Lastekirjandusest saab päris hea pildi, mida on eri aegadel ja eri maades mängitud, mis on mängu inspireerinud. Teen pisikese ringkäigu mööda lasteraamatutes mängitavaid mängu ja küsin, mida tulevased põlvkonnad meie praeguste laste mängude kohta teada saavad, kas need tunduvad ülevõtmisväärset. Raske on ennustada, mida kümne, liiatigi paarikümne aasta pärast mängitakse.

Mäng on väikese inimese töö, väga-väga tõsine töö, ütleb laulusalm. Ja mõnikord ongi. Niisuguse tööotsa sai seitsmene Eedi **Vilde „Minu esimestes „tribulistes“**. Paruniproua oli otsustanud, et aidamehe poeg sobib tema võsukele mänguseltsiliseks. Poiss küüriti puhtaks ja loeti sõnad peale – ei tohi noorhännaga riidu minna, vastu vaielda, käskida, tõugata või lüüa. Motiveeriti poissi „ilusate asjadega“, mida paruniproua pidi talle tasuta andma. Esimese päeva kannatlikkuse palgaks oli ... viilakas kollast saia. Parunivõsuke mänguasjad olid nii uhked, et tekitasid Eedis haledat meelt – temal oli ainult enda tehtud värvimata puulabidas ja kärneri meisterdatud vanker. Kuna noorhännal tahtis tiigile parvetama minna, mis oli kõvasti keelatud, aga Eedi pidi tegema, mida härra käsib, siis mindi ookeanile Ameerikat avastama. Meresõit päädis veesõjaga, merehädaga ja teadagi – triibulistega Eedi jaoks.

Lapse esimesed mängud on matkimine. Ta jäljendab oma vanemate töid. **Juss** oli, teadagi, väike peremees, kellel talu liivaaugu sees. **Ernst Enno** loetleb üles, mil viisil pisipõnn oma talu peab – künnab kapsarauaga ja külvab maltsa marjasid ning oder kasvab mis mähiseb. Isa viisil vaatab ka Juss tehtud töö vilju ning imiteerib piibutõmbamist. Praegu on lastel puupulkadest lõigatud kariloomade asemel Hiinas toodetud plastmasskari. Talupidajaid on samuti

tunduvalt vähem kui eelmise sajandi alguses. Kui paljud lapsed tõsimeeli talupidamist mängivad, pole teada, aga mänguasjakastis kohtab koduloomi küll.

Kui praegu pisipõnn oma vanemate töötegemist matkima hakkab, kas siis on talle vaja kujuteldavat kontoritooli ja arvutit, dokumendimappi? Kui huvitav see mäng tundub? Eriti siis, kui laps ei saa hästi aru, mis sellise töötegemise sisu on. Töö juurde võetakse lapsi harva kaasa, segavad ju. Nii nad sageli ei teagi, mida nende vanemad päeval teevad ega mõista seda matkida. Lasteraamatutes pole taolisi kontorimänge ette tulnud.

Poemängu mängitakse igal ajal. Maksevahendid on muutunud – lepa- või sirelilehed on asendunud viiekümnendate eelkooliealiste aabitsas paberist välja lõigatud rahaga, nüüd vorbib tehas selle tarvis plastmasskettaid. Pole vaja kujutlusvõimet rakendadaagi.

**Jüri Parijõe jutus „Rein ja Anna mängivad poodi“** täidab raha rolli peotäis klaasitükke. Lugeses võib tänane laps selgitusi saamata segadusse sattuda. Leti tagant müümine on juba ajalugu. Mängujahu, -manna ja -suhkru tuutudesse mõõtmise mõistetamatu tegevus – tänapäeval on kogu kaup pakendatud. Rein ja Anna ehitavad kodutrepile poe ja müüvad seal, paraku-paraku, ehtsat suhkrut ja jahu. Kõigile tundub seesugune mäng hoopis huvitavam. Südamliku huumoriga kirjeldab autor laste ümberkehastumist – Rein on väarikas poemes, küsib ostjatelt viisakalt „Kas muud veel läheb?“. Riks kehastub viinaninaks ja sosistab: „Kas saaks ühe topka ja heeringat sakuskaks?“ Mille peale Anna kärelda poemandana pahandab, et tema oma vanamehel viinaga hangeldada ei lase. „Siis on lärmi kõik kohad täis ja politsei varsti kaelas. Osta toidukraami, sõge loom!“ Üks värvikas dialoog järgneb teisele ja laste mängu läbi laotuvad meie ette värvikad karakterid, omaaegne elu, mille i-punktiks oli kohalik kauplus. Mängueluga minnakse nii hoogu, et kodused kuivainevarud saavad otsa ja tagasitulek päris ellu on pehmelt öeldes kainestav.

Päris toidukraamiga mängitakse **Kristi Piiperi „Salapahas“** (2015) üheksakümnendate alguses maitseainemängu. Ühel seotakse silmad kinni ja pannakse köögilaua taha istuma. Teine paneb talle suhu erinevat kraami ja degusteerimine võib alata. Lõpeb kõik tabasco kastme mekkimise ja maitsepungade kõrbemisega.

Lapsed on tähelepanelikud vaatlejad ja süüdimatud matkijad - neid mängimas vaadates saab teha järeldusi (vahel ka piinlikke) selle kohta, mis nende koduseinte vahel toimub, kuidas omavahel räägitakse jne. **Astrid Lindgreni**

„**Bullerby lastes**“ mängivad tüdrukud kodu. Nad teevad omale mängumaja, ehivad selle hubaseks, saavad Agdalt värskelt küpsetatud nukukukleid. Brita etendab majaperenaist proua Anderssoni ja Liisa on teenija. Vaarikatest juustu tegemise mängu käigus läheb neil ütlemiseks nagu see küllap päriseluski juhtuda võis. Überrõivastumise mängus kujutatakse hulkureid, ent Lasse kehastub peenutsevaks prouaks, tipib kontsadel, vehib kätega ja piiksub: „Proua, kuidas te küll nii häid piparkooke oskate küpsetada? Kas te ei võiks mulle retsepti anda?“ Sest tema arust käituvad kõik täiskasvanud daamid just nii.

Nukud on lasteraamatutes sageli tegelasteks. Neil on erinev roll, vastavalt sellele, kas on lapsnukud või daamnukud. Igal juhul on nad oma lapse jaoks elus. **Victor Hugo kirjutab „Cosette’is“**: „Väike tütarlaps ilma nukuta on niisama õnnetu ja niisama mõeldamatu kui naine ilma lapseta.“ Vaene Cosette omas ainult üht mänguasja – tillukest tinamõõka. Selle mässis ta kaltsudesse ja äiutas nagu titat unele. Poeaknal ilutsev nukk oli tema jaoks muinasjutuline nägemus.

**Heljo Männi „Pidu vihma ajal“** kirjeldab igavlevat last, kelle nukud nukunurgas peo korraldavad. Kui oleks võimalus õue minna, on Epukesel juba väga lõbus. Pille-Riin armastab tädi Juuli tehtud kaltsunukk Annet: „Ta on nagu elus. Saab kõigest aru, mida Pille-Riin räägib, ja vaatab targasti oma läikivate silmadega.“ (lk 28) Sipsikuga mängitakse läbi kuuekümnendate uued teemad – televiisor ja lend Kuule. Ka Sipsik on Anu seltskonnas päriselt elus. **Andrus Kivirähk tõgab „Kaelkirjakus“** uue aja nukku Barbiet ja tibikultuuri. Autor osutab Barbiega mängitavate mängude piiratusele, aga otsustab jutus „**Jubedad Barbied**“ piire avardada. Õue unustatud nukk on koledaks muutunud ja pisitüdruku vend teeb ta veel koledamaks: „Temast saab nõidade kuninganna,“ seletas ta ja joonistas nukule silmade ümber lillad rõngad ja suhu punased kihvad. Lõpuks joonistas Valdek barbiele tagumiku peale veel musta saba. Kolebarbiede mäng meelitas kaasa isegi väikese Henri, kes muidu mängis ainult autodega. Järgmisel päeval mängiti lasteaias kollide kooli, kollide tantsupidu ja kollide juuksurit. Ja isegi kollide jubedusvõistlust. Aga see jäi viiki, sest kõik barbiede olid võrdselt jubedad. Mõeldes veel **Monster High** kolennukkudele paneb imestama, et emarolli matkimiseks mõeldud lapsnukkude ja järgimisväärsete daamnukkude kõrvale on tulnud kahtlase mineviku ja päritoluga kollnukud.

Kuid tõepoolest, aja muutudes ei matki lapsed ainult vanemaid ja koduseid töid, vaid kõike seda, mida raamatud, filmid, televisioon, arvutimängud järeltulevale põlvkonnale kätte toob.

Siin maanurgas on pikalt kestnud indiaanimängu traditsioon. Süüdi on kirjandus ja filmikunst. Mäletatavasti oli **Joosep Toots** vaheldumisi punanahk ja Kentuki Lõvi. Tamasseri rauda laadides oli tal tomahavk põiki hammaste vahel ja seitsamast lubas ta minna Ameerikasse punanahku maha plöksima (lk 32). Üritas oma sõnutsi kord üht lõpnud kassi skalpeerida ... ja seitsamast karjus hirmsa häälega – edasi Kentuki poisid, valu punanahkadele! Tõnisson küsis temalt, kumb ta siis on – kas valge või punanahk. „Üks kord oled sa see, teine kord – teine.“ Ega asjaosaline osanudki sellele vastust anda. (lk 33). Süüdi olid pehmeaanelised seiklusjutud, nagu näiteks „Ameerika metsades“, mida koolmeister oli keelanud Tootsil koolis lugeda. Tollel oli teisi suur pakk ühes. Küllap oli raske otsustada, keda matkida, kes oli vapram, õiglasem, üllam.

**Karl May Winnetou lood ja Cooperi „Nahksuka juttude“** sari lisas kangelaste nimekirja „õilsad metslased“. Niisiis pole ime, et **Eno Raua „Roostevabas Mõõgas“** tegutseb pealik Must Surm alias Rolts oma kambaga tsivilisatsiooni vastu, paraku tänavalaternaid sisse visates. Samas muidugi vaprus, sõltumatus ja õiglane meel olid jällegi positiivsed jooned, mida ta järgis. Minu põlvkonna poisid ja tüdrukud said mängudeks õhutust Saksa Demokraatliku vabariigi indiaanifilmidest. Milline poiss ei oleks soovinud sarnaneda Goyko Miticiga, kes noid metsiku lääne põliskasukate kangeid mehi peamiselt kehastas. Indiaanlased olid vaieldamatult heaks eeskujuks poiste kasvamise protsessis, nad andsid aineksest vägagi liikumisrohketeks mängudeks vabas õhus ja seadsid esiplaanile järgimisvääreid iseloomuomadusi.

Üle-eelmisel sajandil tekkis kirjandusse Robin Hoodide - nõ õilsate röövlite ja õilsate mereröövlite plejaad, kellele sooviti samuti sarnaneda. Küllap oleks Joosep Tootsilgi olnud kiusatus olla Rinaldo Rinaldini või Morando Morandiini, kui talle poleks esmalt indiaanijutud pihku sattunud. Soov sarnaneda piraatidele, kes ohte trotsides merd künnavad, oma sõltumatuse eest võitlevad, kulda ja kalliskive kokku ajavad, on ahvatlev. Oli vaja **Aino Perviku „Arabellat“**, mis sedasorti romantikaga kaasa minejaid kainestas – piraatide näol on tegemist julmade, kasuahnete röövlite ja mõrtsukatega. Kuid sellele ei mõelda. Piraadimäng pole kuhugi kadunud, kapten Jack Sparrow Jonny Deppi sarmikas kehastuses kannab selle eest hoolt. Pütipõhjal või laudauksel tiigi peal tüürivad merekarud hakkavad varem või hiljem piraatlikke merelahinguid pidama.

Matkitud on rüütleid, musketäre, detektiive, muinasjutte, mindud rännumeestena espitsjoonile põhjapolust avastama nagu Christopher Robin oma vana hea Puhhi ja teiste mänguloomadega. Nii Tjorven ja Stina kui Liisa ja

Brita suudlesid konna, lootes, et põmmdi – on prints nende ees. On matkitud kõike seda, mis lugemislauale sattunud ja mida ekraanilt nähtud.

Ka uuel ajal on oma kangelased ja eeskujud, keda matkida, kelle rollis olla ja kelle elu elada. See on tehtud lihtsaks – mäng on elektroonikavidinas ja sina juhid oma kangelast lahingust lahingusse ja võidult võidule. Eesmärk jääb ebamääraseks, „Ma võitlen selle pärast, et ma võitlen,“ kui tsiteerida Dumas' Porthost. Jah, ei pea toast välja minema ega jalgu märjaks tegema, ei kogune nii sinikaid ega marrastusi ega minda kellegagi riidu – ei mängult ei päriselt. Tjah, uue aja laste süütud ja muretud mängud, ja-jah.

### **Kuidas peegeldub ajalugu mängudes?**

Lapsepõlvelugusid sõja ajast, kus ka mängusid kirjeldatakse, palju pole. Ilon Wiklandi raamatutest saab teada, et mängiti üheskoos ja ohjeldamatult. Aga mida täpsemalt, seda ta ei kirjelda. Sõda oma ohtude ja hirmudega on küll kogu aeg olemas ja sekkumas, aga mängud mängimata ei jää. **Tiia Toometi raamatust „Mänguasjad jutustavad“** loeme, et 1940. aastate lõpul mängisid lapsed Arukülas vanavanemate pool küüditamist. Mäng seisnes selles, et lapsed istusid koos nukkude ja karuga vaikselt tugitoolides ning sõit läks Siberi poole. Külma kaitseks laotati alla tekid, nälja kustutamiseks näriti kuiva leiba. (lk 154)

**Henno Käo raamatust „Kui veel telekat ei olnud“** saab pildi, mismoodi sõjajärgne aeg poiste mängu mõjutas. Nendel oli nüüd hoopis uueladseid mänguasju: „Kui veel telekat ei olnud, olid kõik kohad täis püssipadruneid. Need olid justkui raha. Viie padruni eest sai Kuke Ahto jalgrattaga natuke aega sõita.“ Kinoauto käimise järgi võis leida maast mõne jupikese filmilinti, mis oli poistele suur varandus. Need olid mälestused nähtud sõjafilmist, neid vahetati ja kui tüdineti, siis pandi põlema – oli sama äge kui püssirohutuli.

Käo kirjutab: „Oli muidki asju, millega sai pauku teha. ... Ja pauku tehti palju. Nii palju, et õnnetusigi on juhtunud. Näiteks oli Lauda Borka nüüd ühest silmast pime. Ja tema paremal käel oli ainult kolm sõrme. See kõik oli sellepärast nii, et sõja lõpust polnud möödas kuigi palju aega. Tegelikult polnudki sõda veel lõppenud. Meie mängudes käis ta mürinal edasi. ... Punane pliiats oli karbis ikka kõige lühem. Sest sõjas on väga palju punast. Tuli ja veri. Lipud ja viisnurgad.“ Kepp pidi poisil ikka ligi olema – sellest sai vajadusel mõõk või püss. Koos ehitati kindlust, mitte onni vaid kindlust.

Poiss tegi endale paberist pagunid ja õmbles palitu õlgadele – nüüd oli tal sinel. Selle rinnaesisele kinnitas ta võimalikult palju paberist aurahasid ja puust püss

käis nööriaga seljas. Mängiti maha vaenlase kuulipildujadzoti ette viskumise lugu – dzotiks oli herilasepesa. Selgus, et sakslaste kuulipilduja oli palju kehvem, oli kohe kutu. Herilaste rünnak aga saatis kangelast koduni.

„Kui veel telekat ei olnud, polnud meil Sepa Kaleviga ikka veel ka püssi. Aga me otsustasime sellest hoolimata vabadusvõitlusega peale hakata,“ kirjutab Käo. (lk 60) Tehti sutser, harjutati märkilaskmist, arendati sutseri tulistamistehnikat, loodi salaühing mingit sõjaseelset kriminulli eeskujuks võttes, kirjutati lendleht. Sellise mängu ilmsikstulekul võinuks olla tõsised tagajärjed.

Mängiti ka traditsioonilisi mängu, aga uues kuues. Maapoisid on ikka vesiratast meisterdanud, siin aga oli eesmärgiks teha elektriijaam nagu suurtel NLiidu jõgedel, et õnnelik tulevik tükk maad lähemale tuleks. „Enda meelest olime küll juba praegugi õnnelikud,“ kirjutab Käo. Nääripeol mängiti poliitilist näärinäidendit ja väike Henno kehastas seal Ameerika sõjaõhutajat mister Smithi. Ta käis laval ringi, kikkhabe ees, sabakuub seljas ja ähvardas kõiki lillepotist ja mustaks värvitud paberist meisterdatud pommiga, millele oli kleebitud A täht.

Hennol oli palju mängukaaslasi. Väike Leelo aga viibis palju üksi. Ema oli vangi viidud, isa tööl. **Leelo Tungla „Seltsimees lapsest“** saab samuti teada, mil moel aja vaim pisipiiga mängu mõjutab. Isa ja tütre vaheline vana mäng oli see, et kui vaja kiirustada, kehastus üks tšehhi jooksjaks Emil Zatopekiks ja teine soome sportlaseks Paavo Nurmiks. (lk 27) Ka Leelol oli tuttav indiaanlaste mängimine (lk 49). Trofeefilmide hulgas oli filme Tarzanist, mis inspireerisid külapoisid, aga ka Leelo isa võimsat džungliühüet kuuldavale tooma. See oli isale meenus tema oma lapsepõlvest, kui ta ise Tarzanit ja indiaanlasi mängis.

Saame teada, et koolis mängiti vahetunni ajal ringmängu – autor loetleb neid ja kirjeldab pisipiiga seisukohast. Direktor Ljudmilale ei meeldi aga see, et isa tütre kooli kaasa võtab. Nii veedab laps pikad päevad kodus. Millega ta mängib? Värvipliiatsitega – need on head ja pahad lapsed ning lähevad omavahel riidu. Nogi ja Kotaga – need on tüdruku jalad, sai mängida kasvõi Punamütsikese muinasjuttu, ainult rääkida tuli lapsel kõigi eest. Mänguasju ei tundu tal eriti olevat, küll mängib ta külas olles mosaiigmängu ja saab enda kätte hampelmanni.

Kui tüdruk lugemise selgeks sai ja raadio majja toodi, oli üksi olemine palju lõbusam. Raadio oli Leelo mängukaaslane, lohutaja, ideoloog. Raadiost tulid lõbusad laulud, aga ka uued hirmud. Nimelt ähvardavat lombitagused



kapitalistid uue sõjaga. Leelo otsustab sõjaks valmis olla ja varusid koguda. Tõenäoliselt ei tohiks seda käsitleda mänguna – laps kogus tõsimeeli tühja marmelaadikarpi kokku marlisideme, pudeli rivanooli, vatti, tükksuhkrut, paar moosikompekti, tikutoositäie soola ja teise tikke ja isa tarbeks mõned suitsud.

Omapäi on lapsed ka **Kätlin Kaldma raamatus „Paha tüdruk on jumalast hea olla“**, milles kujutatakse Eestimaa kolhoosiküla umbes seitsmekümnendatel. Nad mängivad päevade kaupa vabas õhus ja keegi ei vaata nende järele. Kaasaegse välismaise kasvatusteooria ja seadusandlusega ei lähe see kuidagi kokku. Nende kohaselt ei tohiks taolised lapsed enam ammu elus olla. Nagu päris elus, nii ka raamatus hoiavad suuremad väiksematel silma peal, lapsed satuvad kohati ka ohtlikesse olukordadesse, aga tulevad neist enamasti ise ja enamasti tervelt välja. Vanemad ei pea ka kõike teadma! Raamatus ujutavad lapsed nõ laevu, sõidavad painduvate puudega jne. Need on vanad head pärandmängud. Autor kirjeldab mitte üksnes lapsepõlve süütuid ja muretuid mängu, vaid ka lapse nõ tumedamat poolt. Laps teab, et see, mis ta teeb, pole enam mäng vaid pahandus, aga ta ei saa järele jätta.

Uue aja lastel on käepärast vahendid, millega uusi mängu mängida. **Reeli Reinausi „Aguliurka lastes“** tehakse tõsimeeli filmi Kalevipojast ja Lihunikust, kuna ühel poisil lubatakse kasutada videokaamerat. Film valmibki. **Heidi Raba „Sander Säinas ja lendav siga“** peategelane on üksi nokitseja, robotikahuviline ja valmis saanud töötavaid-toimivaid masinavärke, millega ise ja koos teistega mängida, konfliktsituatsioone lahendada ja uusi sõpru võita.

Minevikumängud eeldasid suuremal arvul lapsi. Selge ju, ainuüksi oma peres oli rida eri vanuses ning soost jõnglasi, naabruskonnas samuti, neil pidi jaguma nii ühiseid, kõiki haaravaid, kui vanuseastmeti ja sooti huviväärseid mängu.

Ei saa üheselt väita, et tänapäeva mängud on võrreldes vana aja mängudega individualistlikumad. Ka arvutimängu võib mängida nii, et üks juhhib ekraanil toimuvat ja kuhi poisse kõõlub kommenteerides tal õla peal. Aga siiski – mitmed uue aja mänguasjad on üksinda mängimiseks.

Uue aja lapse ja uue aja mängukäsitluse puhul ei saa üle ega ümber **Andrus Kiviräha „Oskarist ja asjadest“**. Oskar on üksik laps, aga selle üle ta õnnetu küll ei ole. Õnnetuks teeb teda hoopis see, et unustas oma telefoni koju, kui teda kaheks kuuks vanaema juurde viidi. Selles on mängud, millest poiss puudust tunneb. „... võiks pugeda kuhugi nurka ja seal tasakesi klõbistada. Oleks mingigi

meelelahutus.“ (lk 9) Oskar mõtleb ka lugemisele, aga majas pole lasteraamatuid.

Oskar umbusaldab kõike seda, mida Indrek Koff oma raamatus ülistab – füüsilisi ning võistluslikke mängu vabas õhus koos naabrilastega, kalalkäike ja onni ehitamist. Mis umbusaldab – kardab ja väldib! Suhtlemine võhivõõrastega *vis-a-vis* ei sobi talle. Vanaema poissi suvel rakkesse ei pane. Ei mingeid porgandipeenraid ega peedivagusid. Ainult mängi. Aga millega! Koos vanaemaga lauamängu mängida ei ole kuigi tore. Nii teebki ta omale puust telefoni, mis muudab tema suve ootamatult huvitavaks.

Minu põlvkond oleks saanud esemetega rääkida ka ilma vahenduseta, otse. Oskari põlvkonnal on suhtlemiseks, ka omavaheliseks, vaja telefoni. Sõnuminokkijaid on nii koolis, raamatukogus kui tänaval näha küll ja veel. Omavahel vestlemine kuulub varsti kaduvate kunstide hulka ... Oskar suhtleb telefoni vahendusel ja on rõõmus, isegi õnnelik. Tegelikult on ta ju hea poiss, mis sellest et vaikne ja omaette hoidev. Ta on vanaemaga viisakas, ei pirtsuta ega ütle halvasti, kui toit või pealesunnitud mäng talle ei meeldi. Väldib konflikti sattumist ja solvamist. Tal on hea kujutlusvõime ja soov olla kasulik. See väljendub tema helistamismängus. Aitamine valmistab Oskarile rõõmu ja rahuldust.

Eks ole ju meist igapähele oma mängud ja rõõmu allikad, tähtis on need ära tunda ja päris loomulik on soov neid ka teistega jagada. Sestap soovivad raamatukoguhoidjad lastele neid raamatuid, mis neile meeldinud on. Igal ajal on kirjutatud raamatuid, millest leiab inspiratsiooni mängudeks ja järgimist väärivaid mängu.