

TRIPS, TRAPS, TRULL, SINA OLED KULL

MEELI SEDRIK, UDO UIBO

On niisugune laste mäng, vähemalt oli, mida igas võimalikus kohas mängiti ja mida Tartus „kulliks” nimetati. [---] Olen seda tagaajamismängu kolmes kohas mänginud ja igal pool oli tal oma nimi. Tartus siis „kull”, Põlva kandis Kähris „perä” ja Valgas „leka”. Võibolla oli sel mängul igas Eestimaa nurgas oma nimi. [---] Valgas oli ta nimi „leka” ja ma ei tea tänapäevani, mida see nimi oma tavakasutuses tähendab. Tookord sellele ei mõtelnudki, leka oli leka ja kõik, ei pidanud ta muud tähendamagi. Aga „kull” ju tähendab ja „perä” samuti. (Kõiv 2002)

Kull(imäng) on tuntud lastemäng, mis on väärinud artiklit eesti rahvakultuuri leksikonis ja mida armastatakse mängida kogu Euroopas ka nüüdisajal (ERkL: 102). Eesti rahvamängude raamatu andmetel on mäng tuntud kogu Eestis (Kalamees 2007: 14). Tegemist on jooksumänguga, kus tavapärasel variandil ajab üks mängija taga kõiki ülejäänuid (Vissel 1995).

Anna Raudkats (1924: 15) nimetab mängude ajalugu, teooriat ja metoodikat käsitledes kullimängu ehk kula kõige tüüpilisemaks tagaajamise ja põgenemise elementidega mänguks. Kulli teisendid on nt lihtkull, kükakull, kull peljupaikadega („pelgkull”), kull kiiruse võistlusena, paariskull, päästekull, sõõrkull, seisukull (Raudkats 1933: 20–22). Välja on antud raamat „100 vahvat kullimängu” (Külmallik, Sepper 2012). Anu Vissel (1995) on jaganud kullimängu alaliike 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 tabatud puudutades või tabatu jalge vahelt läbi pugedes. Selline varieerimine on muutnud vana mängu huvitavamaks.

XX sajandi I poolel mängiti kulli eeskätt väljas, sh karjas olles. Tänapäeval on jooksumäng ühendatud ka muude tegevustega, nt pallimängu, ronimise või hüppamisega. (Vissel 1995)

Mängul on lisaks eri variantidele palju nimesid, nt *kull, kula, käpp, läts, kius, jäts, hoop, kihu, mats, pats, naps, suss, pedi, kirp, käss, pitt, perä, tiks, att, hullukoera mäng, kanakull, kiu, kott, napsak, napsott, näkk, püits, sull, tiits, tudi* (Vissel 1995). Vissel peab Eesti Rahvaluule Arhiivi (ERA) andmete põhjal vanas traditsioonis kõige levinumateks nimetusteks *kulli* ja *lätsu*: *kulli* ala jääb ida ja *lätsu* oma lääne poole, seejuures on *kulli* levik mõnevõrra suurem (Vissel 1995). Kullimängu nimetustest 1930. aastatel annab ülevaate Visseli (1997) kaart, mis on koostatud ERA materjalide põhjal.



K a a r t 1. ERA kogutud kullimängu nimetused 1930. aastatel (Vissel 1997).

▽ – kula, ▼ – käpp, ○ – kull, ● – läts, △ – kius, ▲ – jäts, ■ – hoop, □ – kihu, ◆ – mats, ♠ – naps, V – suss, < – pedi, S – kirp, K – käss, I – pitt, X – perä, T – tiks, ★ – att.

1992. aastal korraldatud koolipärimuse kogumisvõistluse tulemusena selgus, et kõige populaarsem mäng nimetamiskordade järgi oligi *kull* (nimetatud 333 korda, vrd järgmisena nimetatud kummikeks 132 korda). Kõige levinumad kullimängu nimetused olid sel ajal *kull, lets ~ läts, mats* ja *leka*; nimetused märgivad enamasti nii mängu kui ka tagaajajat. Vissel on võrrelnud kogumisvõistlusel saadud nimetusi ERA mängude kartoteegiga ja leidnud, et suur osa nimetustest esindab vanemat kohalikku traditsiooni. Nende kõrval on ka uusi nimetusi, nt *kuluk, kulu, pats, laapa, lääpa, kotkas, robot, draakula*. (Vissel 1995)

Sarnaseid tagaajamismänge on maailma eri rahvastel. Naiivne oleks otsida selliste mängude algkodu, juttu saab enamasti 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 „Kättepüüdja”, mängu variantideks on „Kükitsepüüdja” (kükitajat ei saa püüdjaks lüüa) ja „Põiklasepüüdja” (kui püüdja ja püütava vahelt põikab läbi kolmas mängija, peab püüdja hakkama seda mängijat püüdma) (Permman 1876: 7–8).

Vaatleme lähemalt kullimängu nelja enam levinud nimetuse päritolu.

kull

Kull on tänapäeval kõige tuntum ja kirjakeele sõnaraamatuteski registreeritud mängunimetus.

Nimetus esineb juba 1869. aastal Ferdinand Johann Wiedemanni eestisaksa sõnaraamatus linnunimetuse *kull* artikli lõpuosas, kuhu on koondatud näited ülekantud tähenduse täpsustusega: *külli-mäng* 'Tauben und Habicht (Kinderspiel)', samuti sõnaartiklis *mäng*: *külli-m[äng]*, *küllikse (küllikeze)-m[äng]* = *kanam[äng]* ja samas *kanam[äng]* 'Hühnerspiel, ein Kinderspiel, wobei einer als Habicht, die Anderen, als Hühner, zu fangen sucht' (Wiedemann 1869: 446, 649).

Andrus Saareste mõistelises sõnaraamatus on nimetatud kulli(mängu) sünonüüme, nagu *ku'amäng* ja *kullimaa*, samuti *küllikesemäng* ja *kanamäng* (püüdja on kull ja püütavad kanad) (EKMS 2: 1037) ning *kootskull* (EKMS 2: 1033), milles püüdjal on käed selja taha kinni seotud.

Kulli nimetust kasutatakse ka vanades laulumängudes, neile viitavad *kullimaa tegemine*, *kulli kaera katkumine*, *kullid ja kanad* jt (Vissel 1995). Üht sellist laulumängu, mida nimetatakse samuti kullimänguks, on kirjeldatud ajakirjas Eesti Kirjandus: suurem osa mängijatest on kanapojad, kelle ees on vanakana, nende vastas aga kull; mäng on omamoodi primitiivne näidend, kus on laulu ja kahekõnet (Jürgenstein 1909: 420–421). Juba eespool viidatud Jakob Permanni mängude raamatus on kirjeldatud ka mängu „Kull ja kanad”, kus kana kaitseb oma selja taga olevaid kanapoegi ja kull üritab neid kinni püüda (Permann 1876: 14–15). Wiedemanni sõnaraamatus nimetatud kullimängu puhul võib olla tegemist sellesama vana laulumänguga. Niisamuti on Saareste mõistelises sõnaraamatus kootskulli mängu kirjelduses lauluosa.

Eesti murrete sõnaraamatus on mängunimetus esitatud märksõna *kull*¹ all, mille esimene tähendus on 'röövlind (üldnimetusena)' ja viies tähendus 'jooksumäng' (EMS III: 1015–1016). *kula* murdesõnaraamatu andmete järgi kullimängu ei tähista, on olemas tähendus *kula* 'puumuna' (EMS III: 1003), mis on seotud mängimisega, nt Trm *ku'a`auku ajamine* (mäng).

Eesti Keele Instituudi murrete sõnavarakartoteegi (EMSUKA) murdeandmed ei ole mängunimetuste kajastamisel kindlasti ammendavad. Sedelilt võib leida kaudseid andmeid. Hanilast on kirja pandud: '*Koongas on lätsu nimi kässimäng*. Eraldi sõnasedelit nimetuse *käss* kohta sõnavarakartoteegist ega märksõna selles tähenduses EMS-ist ei leia, küll on see nimetus olemas ERA kogudes (Vissel 1995, 1997).

Ka murdeandmete hulgast tuleb välja, et kullimänguks nimetati erinevaid mänge. Muhust on näiteks kirja pandud laulumängu kirjeldus: *lapsed`mängvad`kulli, lapsed pannasse`ühte`riita, siis lauldasse,`kuulus,`kuulus kullikene, kuidas kulli peake, kut ja mõisa mõedu vakka. `kuulus,`kuulus kullike, kuidas kulli silmikeised, kut ja`kuldised karikad. `kuulus,`kuulus kullike, kuidas kulli ninike, kuidas kulli ännike, kut ja küla kao`r^ogu. Rannust aga on kogutud tagaajamismängu kirjeldus: *ja kulli tegemine, üits pañtti kullis, ja kui tuu sai tõese kätte, siis sai jälle sii kullis*. Alati ei saagi kirjapandu järgi täpselt teada, millise mänguga on tegemist, näiteks Viru-Jaagupi *akame`kulli`mängima*. (EMSUKA)*

Parima ülevaate mängunimetustest ja nende levikust saabki ERA-s, kuhu neid on temaatiliselt kogutud. Veebis on info kogutud uute ja vanade mängude lehele (ERA mängud).

Teadaolevalt esimest korda nimetatakse kulli tagaajamismänguna Ado Rulli 1911. aastal välja antud ja kooliõpetajatele mõeldud raamatukeses „Ühis-mängud nooresoole”. Selles nimetab ta „päris ehk enam-vähem” algupärasena nt mängu „Kull abilistega”, lisaks on raamatus mäng „Kullid” (Rull 1911: 6–7, 16–18). Mängus „Kull abilistega” saavad kinnipüütud kulli abilisteks, kelle õigus ja kohus on põgenevaid linde takistada, „Kullide” mängus on püüdja kull ja teised „liht linnukesed”, keda kull on kolm korda puutunud, saab ka kul-lik ja aitab „vanakullil” teisi linde püüda (Rull 1911: 16–18). Jää- ehk liug-mängude all on kirjeldatud mängu „Kull”, mille kohta on öeldud, et see „ei ole tõepoolest midagi muud kui liht „Matsi” mäng” (Rull 1911: 101). Raamatus on ka mäng „Tänava kull”, mis on autori sõnutsi üle Soome lahe siia toodud, kuid see on juba keerukama kirjeldusega mäng, milles on osalised kull, lind ja mängujuht (Rull 1911: 6, 53–55).

1918. aastal ilmunud eesti keele õigekirjutuse-sõnaraamatus (EÕS 1918) *kulli(mängu)* ei ole, kuid 1925. aastal ilmunud eesti õigekeelsuse-sõnaraamatu I köites on *kullimäng* olemas, ilma pikema seletuseta (EÕS 1925: 289). Sama traditsiooni jätkavad hilisemad õigekeelsussõnaraamatud: 1960. ja 1976. aasta ÕS-is ei ole *kulli* tähendusi antud, on märksõna *kullimäng* (ÕS 1960: 311; ÕS 1976: 317). 1999. aasta ÕS-is on sõnaartiklis *kull* (lind) näited *Lapsed mängisid kulli*, *Jüri löödi kulliks*, samuti liitsõnad *jooksu+kull*, *küka+kull*, *palli+kull*, *puu+kull*, *kulli+mäng*; samad andmed on ka 2006. ja 2013. aasta ÕS-is. Värskeim, ÕS 2018 on artiklis *kull* piirdunud nimetatud lausenäidetega ja liitsõnaga *kulli+mäng*. *Kula* kullimängu tähenduses on õigekeelsussõnaraamatus alates 1976. aastast. Eesti keele seletussõnaraamatus on sõnaartiklis *kull* teise tähendusena nimetatud 'kullimäng; juhtiv mängija selles', kullimängu tähenduses on esitatud ka sõna *kula* (EKSS 2009: s.v. *kull*, *kula*). Sama info on esitatud uues eesti keele sõnaraamatus (EKS 2019).

Mängunimetuse päritolu kohta on Saareste (1952: 62) pakkunud, et lastehoidjate kaudu on mõisates meie keelde „tunginud prantsuse keelest ? *kula* ehk *kullimäng (colin-maillard)*”. Prantsuse-eesti sõnaraamatu järgi on Saareste nimetatud mängu tähendus eesti keeles 'sõgesiku- e pimesikumäng' (Kann 1999: 139).

Julius Mägiste etümoloogilises sõnaraamatus (EEW) ei ole mängunime-tust *kull* ega selle variante nimetatud. Huno Rätsep (1983: 547) on eesti kirja-keele tüvevara päritolu käsitledes liigitanud sõna *kula* jooksumängu tähenduses muude laenude alla ja nimetanud seda, ilmselt Saarestele tuginedes, võimaliku prantsuse laenuna.

Vissel (1997) on pidanud märkimisväärseks, et sama nimetus *kull* on män-gul ka rootsi keeles, ning nimetanud oma artikli kokkuvõttes, et mängunime-tus *kull* on ainulaadne segu skandinaavia ja slaavi mõjudest: rootsi *kull* ja vene *салка*, mitmuses *салки* 'kullimäng; kull kullimängus'. *kula* ja 1992. aasta kogumisvõistlusel saadud nimetusi *kulu*, *kuluk* peab Vissel (1995, 1997) *kulli* tuletisteks (*kull* > *kula* > *kulu*).

Vaatame lähemalt rootsi sõna *kull* ja selle võimalikke seoseid eesti nime-tusega.

Rootsi akadeemia sõnaraamatu järgi on *kull* kasutusel piirkonniti seoses mängudega, substantiivina on sõna tähendus 'lätt slag, „kullande” [kerge löök]' ja interjektsioonina kasutatakse sõna, kui keegi on sellise löögi saanud ehk kulliks löödud. Nimisõna on saadud tegusõnast *kulla* 'i vissa lekar: ge (ngn) ett lätt slag (ss. tecken på att han är „tagen” l. dyl.), pjätta till, ge datt(en) [teatud mängudes: andma (kellelegi) kerget lööki (nt märgina, et ta on kinni püütud vms), kulliks lööma]'. Sõna *kull* on fikseeritud rootsi keeles mängude raamatus aastal 1878. (SAOB: s.v. *kull*, sbst.³, *kulla*, v.²)

Nimetus *kull* on kasutusel tänapäevalgi, nii leiab selle Rootsi akadeemia väljaantavas raamatus „Svenska Akademiens ordlista”, mis on võrreldav meie õigekeelsussõnaraamatuga: substantiivina *kull*, mis tähistab kerget lööki, interjektsioonina *kull*, mida kasutatakse, kui teist mängijat kulliks lüüakse, ning verbina *kulla* (SAOL 2015: ²*kull*, ⁴*kull*, ²*kulla*). Samuti on nimisõna ja tegusõna akadeemia väljaantavas rootsi keele sõnaraamatus (SO 2009: ²*kull*, ²*kulla*). Sõna on esitatud ka rootsi-eesti sõnaraamatus (RES: 513, s.v. *kull* II, *kulla* III).

Eestirootsi murretest ei õnnestunud sõnaraamatute põhjal selle mängunimetuse kohta andmeid leida (Freudenthal, Vendell 1886; Vendell 1904–1907; Danell 1951; Isberg 1970–1971). Koostatavas soomerootsi murrete sõnaraamatus on fikseeritud interjektsioonina *kull*, *koli* 'i blindbockslek då en deltagare kullas [pimesikumängus, kui üks osavõtja kätte saadakse]'; substantiiv *kollu* 'benämn. på en tafattlek [kullimängu nimetus]', verb *koll*, *kull(a)* 'om fasttagare i springlek: fånga in (annan deltagare i leken) [püüdja kohta jooksumängus: (teist mängus osalejat) kinni püüdma]' [---] 'om blindbock i lek: ge (annan deltagare i leken) ett lätt slag på huvudet ss. tecken på att han är infångad [---] o. därvid säga kull kull, sätt i bänk [pimesiku kohta mängus: andma (teisele mängus osalejale) vastu pead kerget lööki kui märki, et ta on kinni püütud, ja seejuures ütleva „kull, kull, istu pinki?"]' (OFSF, s.v. *kull* i., *kuli*, *kulla* s.², *kulla* v.).

Rootsi tüve päritolu peetakse tundmatuks (SAOB: *kulla*, v.²) ning seda ei ole käsitletud Elof Hellquisti rootsi keele etümoloogilises sõnaraamatus (Hellquist 1922) ega ka nt uuemas, laiemale lugejaskonnale mõeldud Norstedti kirjastuse etümoloogilises sõnaraamatus (Ernby 2008).¹

Rootsi rahvamängude ja tantsude raamatu järgi on mängunimetuse *kull* tuntud Stockholmis (Tillhagen, Dencker 1949: 187). Gösta Bergman (2005: 530–531) seda nimetust artiklis *sistan* muude kullimängu nimetuste seas välja ei too. Nimetus *kull* on fikseeritud rootsi keeles teadaolevalt esimest korda küll XIX sajandi lõpus, nagu eespool nimetatud (SAOB: s.v. *kull*, sbst.³), teateid mängu kohta on Rootsist aga juba näiteks 1689. ja 1698. aastast (Bergman 2005: 530).

Kas rootsi keele *kull* võib olla eesti keelt mõjutanud? Eespool nimetatud allikate järgi võib arvata, et tagaajamismäng jõudis Eestisse XIX sajandi lõpus ning kulli(mängu) nimetus on sellega seoses teada kõige varem XX sajandi algusest. XIX sajandi lõpust on teada ka rootsi sõna esmamainimine. XX sajandi (riigi)rootsi keele mõju on eesti keelele olnud üsnagi piiratud; Eesti

¹ Et soomerootsi keeles on sõna *kull* ~ *koll* kasutatud ka pimesikumängu kohta, siis tasub ehk meenutada Saareste võrdlust prantsuse sõnaga *colin-maillard* 'pimesikumäng'.

riigi ajal hakkasid rootslased küll turistidena Eestis käima, XX 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). Seega saaks riigirootsist olla mõjutused eeskätt kirjanduse kaudu.

Teine võimalus on laenamine või mõjutused soomerootslastelt. ERA andmete järgi (Vissel 1997, vt ka sama kaarti eespool) on kulli kohta 1930. aastatel kogutud materjali ka põhjarannikult, kus kokkupuuted soomerootslastega on ootuspärased. Suurem kulli nimetuse leviala jääb Eesti keskossa ja lõuna poolegi. Nagu eespool osutatud, on koostatavas soomerootsi sõnaraamatus (OFSF) sõna olemas, varasemates puudub. Soomerootsi mõju ei ole siiski välis-
tatud.

Rull (1911: 6–7) kirjutab oma mängude raamatu sissejuhatuses, et mitmed mängud on üle Soome lahe toodud. 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).

Arvatavasti on eesti kulli(mängu) nimetuses aluseks eesti vanades laulumängudes sageli püüdjaks olnud röövlind kull. 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). Ülekannet laulumängu nimetuselt tagaajamismängu nimetusele on võinud toetada rootsi keeles kullimängu tähistav sõna *kull*.

Eesti keelest on sõna laenatud baltisaksa murretesse: Carl Sallmann (1880: 125) esitab oma sõnaraamatus mängunimetusega *Kullospiel* 'eine Art Haschspiel, stehend sowohl, wie sitzend [teatud tagaajamis-, kullimäng, nii seistes kui ka istudes]'. Sõnaraamatu esimeses trükis (Sallmann 1877) sõna veel puudub ja muid teateid selle esinemise kohta baltisaksa keeles ei ole teada ka koostatava baltisaksa sõnaraamatu tegijatel.² Võiks arvata, et siin on laenatud juba varasema traditsiooni laulumängu nimetus.

läts

Sama mängu teine, peaaegu sama levinud, ent leksikograafilises kirjasõnas märksa hõredamalt esindatud nimetus on *läts* ~ *lets*. Enne 1922. aastat pole me seda trükitekstidest leidnud. Nimetatud aasta lasteajakirjast *Laste Rõõm* leiab aga teate: „Mängisime lätsu vahetunni ajal. Üks tütarlaps kukkus maha ja teised kõik tema otsa. Siis tõusime kõik üles ja kogemata jooksime õpetajale vastu. Siis kutsuti kõik õpetajate tuppa ja tehti noomitus.” (*Laste Rõõm* 1922: 79) Ja nagu eespool märgitud, figureerib sama sõna 1992. aastal ka koolipärimuse kogumisvõistluse tulemuste hulgas.

Järgmise aasta noorteajakirjas *Vikerkaar* leidub sõna *läts* Ernst von Wildenbruchi jutustuse „Archambauld” tõlkes: „Pärast, kui Ernst ja Ferdinand Bebek’ist tulid, tutvustati neid Archambauldiga, ja siis läksid nad üheskoos

² Anne Aroldi e-kiri 25. I 2018.

üles aia rägastikku ja säääl üleval oleandri põõsastikus sai vägevasti mängitud – kõiksugu mängusid: peitmisi ja lätsu, indiaanlasi ja valgeid; kõige enam aga Sevastoopoli piiramist” (Wildenbruch 1923: 209).

Maailmasõdade vahelisel ajal kohtab sõna *läts* laste- ja noorsooväljannetes korduvalt, kuid näib, et sõnaraamatutes ei kajastu see varem kui 1982. aastal „Väikese murdesõnastiku” I köites: **läts** ¹ mäng *Phl Mar Han* (VMS I: 494). Suur murrete sõnaraamat selgitab põhjalikumalt, kuid sõna levilat laiendamata: **läts**² *läts g lätsi Phl Mar, lätsu Mar Han* 'kullimäng; kull selles mängus', *lapsed`mängivad`lätsi Phl; lapsed löövad`lätsu,`ütlevad sa oled läts; tegid mo lätsiks Mar; Küll meie lapse`põlves`lätsu lõime Han* (EMS V: 718).

Etümoloogilises mõttes on pealtnäha tegu lihtsa kõlasõnaga, kus mängu nimetus lähtub püüdja poolt püütavale antavast hoobist, „lätsust”. Sellele näikse viitavat ka mängu vähem levinud nimetused, nagu *mats, pats* ja *täts*. Sõna „deskriptiivsus”, millest nähtavasti on lähtunud uute teisendite *mats, pats* ja *täts* teke, on siiski sekundaarse ümbermõtestamise tulemus.

Tegelikult on *läts* lihtsakoeline baltisaksa laen, mille aluseks on mängu nimetusena kasutatud saksa omadussõna *letzt* 'viimane'. Saksakeelse püüdmängu nimetuse *Letzter* toob joonealuses märkuses ära juba Jakob Permann oma raamatus „Laste lust” (Permann 1876: 7). Pärnu ainesele tuginevas Erich Kobolti baltisaksa sõnavara uurimuses on mainitud mängu nimega *Lätsch ~ Letsch*. Võrdluseks on toodud Schleswigi murde vastav sõna *Lett ~ Lets* ja mainitud lähtumist sõnast *letzt* (Kobolt 1990: 171). Sama mängu nimetuse *Letzte* koos kirjelduse ja sõna kasutusnäidetega leiab ka preisi sõnaraamatust (Frischbier 1883: 23).

Lisagem, et ka Rootsis on üheks kullimängu nimetuseks *sista(n)* (vrd *sista* 'viimane') (Bergman 2005: 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

Nimetuse *mats* kohta on andmeid ERA-s juba 1930. aastatest ning 1992. aasta koolipärimuse kogumisvõistluse tulemuste järgi on see samuti nelja tuntuma kullimängunimetuse hulgas (Vissel 1995).

Nimetus on trükisõnas ilmunud juba 1911. aastal, kui Rulli mängude raamatus on kirjeldatud mänge „Mats”, „Palli Mats”, „Selg-Mats” ja „Türgi Mats” ning „Üli- ja alamatsid” (Rull 1911: 19–21, 81–84). Seejuures on autor eessõnas nimetanud „Matsi” lastele juba tuttavate, „sest et nad meie luu ja liha”, või vähemalt juba tuttavaks saanud mängude hulgas ning peab „Selg-Matsi” „päris ehk enam-vähem” algupäraseks. „Matsi” mängus on Mats mängija, kes teisi püüdma peab, ja kedagi kätte saades ja puudutades peab hüüdma koos kinnipüütu nimega „Mats!”. Teised mängud on variandid, kus Matsiks visatakse palliga, puudutatakse seljast või saab Matsiks lüüa ainult neid, kes jooksevad või seisavad, kükitajatesse ei või Mats puutuda; ülimatsid aga püüavad alamatsi ja lihtmängijad takistavad ülimatsi (Rull 1911: 19–21, 81–84). Juba

selles raamatus on nimetatud, et mäng „Kull”, mida on küll kirjeldatud eraldi jää- ja liugmängude all, on õigupoolest sama mis „Mats” (Rull 1911: 101).

Murdesõnaraamatutes (EKMS, EMS) ega murrete sõnavarakartoteegis (EMSUKA) tagaajamismängu nimetusena *matsu* ega *matsi* ei ole registreeritud. *Mats* ~ *matse* on registreeritud kaardimängunimetusena (EMS, EKMS 1: 844). Võru kirjakeele sõnavara kajastavas võru-eesti sõnaraamatus on *mats* kullimängu nimetusena olemas, samuti *leka* (VES: 236, 206).

Kuigi Rulli raamatus kasutatakse ja tõlgendatakse mängu nimetust kui isikunime (*Mats*, -i), seostub seegi nimetus vähemalt hilisemas kasutuses tõenäoliselt püüdja poolt pütavale antava hoobiga, nagu eespool lätsu juures seletatud.

leka

Koolipärimuse kogumisel 1992. aastal oli nelja levinuma kullimängu nime-tuse seas ka *leka*, mille kohta 1930. aastatel kogutud ainekust 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).

Madis Kõiv (2002: 4) on arvanud, et tegemist võib olla läti sõnaga. See oletus on üsna ootuspärane, sest Kõiv teab nimetust *leka* Valgast. Vihje sõna päritolu kohta leidub aga ERA kogudes. 1913. aastal Peterburis sündinud Annalt, kes elas seal aastatel 1913–1920, on kirja pandud:

Olime Petrogradis selles piirkonnas ainukesed eestlased. Nii hakkasime suhtlema vene rahvustest lastega. Esialgu tutvusime tütarlastega, kes olid meist küll mõned aastad vanemad. Esialgu oli ema tõlgiks, kuid ühises tegevuses õppisime peagi ise keele niipalju selgeks, et ei vajanud enam ema abi. Varsti ühinesid meiega ka mõned poisid. Koos mängisime „Lekat”. Mida see sõna tähendab, ei tea ma tänini, aga lekaks hüüti last, kes teisi taga ajas. Kui leka kellelegi järele jõudis ja teda käega puudutas hüüdis tagaajaja: „Leka!” Nüüd muutus puudutatu lekaks ja hakkas teisi taga ajama. Koos mängisime ka peitust.³

Võimaliku laenuallika leiab vanast venekeelsest mängude raamatust (Pokrovskij 1895: 104). Nimelt on mängu *лепки, ляпки* kirjelduses välja toodud, et loosiga määratakse mängija, kes hakkab teisi püüdma, ja see mängija on *ляпка*. Vrd vene *ляпать* 'lajatama, virutama, äigama'. Püüdja nimetus on laenatud eesti keelde kui mängu nimetus.

Selle E. A. Pokrovskij kirjapaneku järgi on juba vene keeles 1. silbis *e* ~ *я* varieerumist. Konsonandile järgnev vene *я* on 1. rõhulises silbis eesti keelde

³ ERA mängud, <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/4639>. EFA I 169, 128/145 < Võru linn < Venemaa, Petrograd – Anna Rinne, snd 1913. a (2013).

laenamisel asendatud enamasti ä- või ää-ga, harvem a- ~ aa-ga või ja-ga (Must 2000: 525). Seepärast võib arvata, et laenu lähteallikaks on olnud e-line variant: vene esimese pearõhulise silbi e on eesti keeles asendatud e- või ee-ga (Must 2000: 515, 516). Konsonantühendi lihtsustumise kohta leiab paralleeli nt vene laensõnas *letka* ~ (k)leko ~ leku ← клетка (Must 2000: 491).

Samuti on vene keelest laenatud Kirde-Eestis kasutatud *laapa*, *lääpa*, mida Vissel on võrrelnud siin juba osutatud vene mängunimetusega *ляпки*, *ленки* 'kullimäng' (Vissel 1995, 1997), *лана* 'käpp' (ka ülekanud tähenduses), 'jalg'. Samast koolist, Iisakult on kirja pandud ka nimetus *käpp* (Vissel 1995), mis võib olla tähenduslaen. Vene keelest on laenatud teisigi mängudega seotud sõnu, nt *laptuu*, *popp*, *tamka*, *tsurr* (Must 2000: 573; Blokland 2009: 367).

Kokkuvõtteks

Artiklis käsitlesime lähemalt nelja eesti keeles enam levinud kullimängunimetust (1992. aasta koolipärimuse kogumisvõistluse tulemuste järgi) *kull*, *läts* ~ *lets*, *mats* ja *leka*.

Nimetuse *kull* aluseks on tõenäoliselt olnud röövlind kull, kes on olnud püüdja ka vanemates laulumängudes. Ülekanne laulumängult tagaajamis-mängule võib olla põhjarannikul toimunud rootsi keele mõjul. *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 tähendusseosest on saadud ka mängunimetus *mats*. Nimetus *leka* on laenatud vene keelest.

Arhiiviallikad

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/> (5. III 2019).

Kirjandus

ADA = Atlas zur deutschen Alltagssprache. Université de Liège, Universität Salzburg. <http://www.atlas-alltagssprache.de/fangen-spiel/> (30. XI 2018).

Bergman, Gösta 2005. Ord med historia. Åttonde upplagen. [Etymologisk ordbok med över 2500 ord och deras ursprung.] Prisma.

Blokland, Rogier 2009. The Russian Loanwords in Literary Estonian. (Veröffentlichungen der Societas Uralo-Altaica 78.) Wiesbaden: Harrassowitz Verlag.

Danell, Gideon 1951. Ordbok över Nuckömålet. (Skrifter utg. av Kungl. Gustav Adolfs Akademien 27.) Lund.

- EEW = Julius Mägiste, Estnisches etymologisches Wörterbuch. I–XII. Helsinki: Finnisch-Ugrische Gesellschaft, 1982–1983.
- EKMS = Andrus Saareste, 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 3.) Stockholm: Vaba Eesti, 1958–1963.
- EKS 2019 = Eesti keele sõnaraamat 2019. <https://sonaveeb.ee> (5. III 2019).
- EKSS = Eesti keele seletav sõnaraamat. 1–6. „Eesti kirjakeele seletussõnaraamatu” 2., täiendatud ja parandatud trükk. Toim Margit Langemets, Mai Tiits, Tiia Valdre, Leidi Veskis, Ülle Viks, Piret Voll. Eesti Keele Instituut. Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus, 2009. <http://www.eki.ee/dict/ekss/> (30. XI 2018).
- EMS = Eesti murrete sõnaraamat. I–. Eesti Teaduste Akadeemia, Eesti Keele Instituut. Tallinn: Eesti Keele Instituut, Eesti Keele Sihtasutus, 1994–. <https://www.eki.ee/dict/ems/> (2. V 2019).
- ERkL = Eesti rahvakultuuri leksikon. Koost ja toim Ants Viires. Autorid Gea Troska, Ants Viires, Ellen Karu, Lauri Vahtre, Igor Tõnurist. Joonistanud Mare Hunt. 3., täiendatud ja parandatud trükk. Eesti Entsüklopeediakirjastus, 2007. Ernby, Birgitta 2008. Norstedts etymologiska ordbok. [Första upplagan, andra tryckningen 2010.] Norstedts.
- EÕS 1918 = Eesti keele õigekirjutuse-sõnaraamat. Eesti Kirjanduse Seltsi väljaanne. K.-Ü. Rahvaülikooli kirjastus.
- EÕS 1925 = Eesti õigekeelsuse-sõnaraamat. „Eesti keele õigekirjutuse sõnaraamatu” II täiendatud ja parandatud trükk. Tartu: Eesti Kirjanduse Seltsi kirjastus.
- Freudenthal, Axel Olof, Vendell, Herman Albert 1886. Ordbok öfver estländsk-svenska dialekterna. (Skrifter utgifna af Svenska litteratursällskapet i Finland VII.) Helsingfors.
- Frischbier, Hermann 1883. Preussisches Wörterbuch. Ost- und westpreussische Provinzialismen in alphabetischer Folge. Zweiter Band. L–Z. Nachträge und Berichtigungen. Berlin: Verlag von Th. Chr. Fr. Enslin (Richard Schoetz). <https://archive.org/details/preussischeswrt02frisgoog/page/n9> (30. XI 2018).
- Hellquist, Elof 1922. Svensk etymologisk ordbok. Lund: C. W. K. Gleerups Förlag. <http://runeberg.org/svetym/> (30. XI 2018).
- Hermo, Roni 2018. Leikitääkö hippaa, littaa vai nattia? – Kielikello. Kielehuollon tiedotuslehti, 3. <https://www.kielikello.fi/-/leikitaanko-hippaa-littaa-vai-nattia-> (30. XI 2018).
- Isberg, Fridolf 1970–1971. Supplement till G. Danells Ordbok öfver Nuckömålet. (Acta Academiae Regiae Gustavi Adolphi XLVII.) Uppsala.
- Jürgenstein, A. 1909. Eesti vanad mängud. – Eesti Kirjandus, nr 11, lk 417–428.
- Kalamees, Aleksander (koost) 2007. Eesti rahvamänge. [1973. aasta väljaande uuustrükk.] [Tallinn:] AS Ajakirjade Kirjastus.
- Kann, Kallista (koost) 1999. Prantsuse-eesti sõnaraamat. Dictionnaire français-estonien. Neljas trükk. Toimetanud ja täiendanud Lauri Leesi. Tallinn: Valgus.
- 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 kuraaz ja uhkus häbi- ja alaväärsustundeks? – Sirp 27. IX, nr 36, lk 4–5. <https://dea.digar.ee/cgi-bin/dea?a=d&d=sirp20020927.1.4> (5. III 2019).
- Külmallik, Eve, Sepper, Eve 2012. 100 vahvat kullimängu. Tallinn: Koolibri.
- Laste Rõõm 1922 = Küsimused ja vastused. – Laste Rõõm, nr 5, lk 78–79.
- Liiv 1879 = Laste Mängu-tuba. Mitmesugused ilusad tua- ja õue-mängud, kui ka mitmesugused naljatused ja vanad-sõnad. Kodu- ja koolilastele armsamaks aja- viiteks. Välja annud J. Liiv. Tartu: Trükkitud Schnakenburgi kuluga.
- Must, Mari 2000. Vene laensõnad eesti murretes. [Tallinn:] Eesti Keele Sihtasutus.
- OFSF = Ordbok över Finlands svenska folkmål. A–OCH. Helsingfors: Forskningscentralen för de inhemska språken, 1982–2007. <http://kaino.kotus.fi/fo/> (30. XI 2018).
- Permann 1876 = Laste lust. 50 mängi kooli-, lastepidude, jalutuste, turniõpetuse, meelejahutuse jaoks koolilastele kui õpetajatele soovinud J. Permann. Tartu: Trükitud H. Laakmann'i kulu ja kirjadega. <http://www.digar.ee/arhiiv/et/kollektsioonid/20191> (30. XI 2018).
- Pokrovskij, Egor Arsen'evič 1895. Dĭtskija igry preimuščestvenno russkija. (V" svjazi s" istoriej, ètnografiej, pedagogiej i gigienoj.) Izdanie vtoroe, ispravlennoe i dopolnennoe. Moskva. [Егор Арсеньевич Покровский, 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, Anna 1924. Mängud. I. Mängu ajalugu, spetsiaalne teooria, metoodika, koht ja vahendid. Tartu: K./Ü. Loodus.
- Raudkats, Anna 1933. Tütarlaste mänguraamat. 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.
- Rätsep, Huno 1983. Eesti kirjakeele tüvevara päritolu. – Keel ja Kirjandus, nr 10, lk 539–548.
- Saareste, Andrus 1952. Kaunis emakeel. Vesteid eesti keele elust-olust. Lund: Eesti Kirjanike Kooperatiiv.
- Sallmann, Carl 1877. Lexikalische Beiträge zur deutschen Mundart in Estland. Inaugural-Dissertation der philosophischen Facultät zu Jena zur Erlangung der Doctorwürde. Leipzig: Druck von C. Grumbach. https://archive.org/stream/bub_gb_J0QMAAAAYAAJ#page/n1/mode/2up (30. XI 2018).
- Sallmann, Carl 1880. Neue Beiträge zur deutschen Mundart in Estland. Reval: Verlag von Franz Kluge. <http://www.digar.ee/arhiiv/nlib-digar:14481> (30. XI 2018).
- SAOB = Svenska Akademiens ordbok. <http://g3.spraakdata.gu.se/saob/> (30. XI 2018).

- SAOL = Svenska Akademiens ordlista över svenska språket. 2015. <https://svenska.se/tre/?sok=kull&pz=1> (30. XI 2018).
- SO = Svensk ordbok utgiven av Svenska Akademien. 2009. <https://svenska.se/tre/?sok=kull&pz=1> (30. XI 2018).
- Tillhagen, Carl-Herman, Dencker, Nils 1949. Svenska folklekar och danser. Stockholm: AB Bokverk.
- Uibo, Udo 2008. Etümoloogilisi märkmeid (V). – Keel ja Kirjandus, nr 6, lk 459–467.
- Vendell, Herman 1904–1907. Ordbok över de östsvenska dialekterna. (Skrifter utgivna af Svenska litteratursällskapet i Finland LXIV, LXXI, LXXV, LXXIX.) Helsingfors.
- VES = Võro-eesti synaraamat. Võru-eesti sõnaraamat. Kokko pandnuq Jüvä Sullov. Koost Sulev Iva. (Võro Instituudi toimõndusõq 12. Võru Instituudi toimetised 12.) Tartu–Võro: Võro Instituut, 2002.
- Vissel, Anu 1995. Traditsiooniline ja uuenduslik eesti tänapäeva lastemängudes I. – Lipitud-lapitud. Toim Mare Kõiva. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, Eesti Keele Instituut. <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, kd 2, nr 1, lk 134–183. <http://www.folklore.ee/rl/pubte/ee/bif/bif2/sisu.html> (30. XI 2018).
- VMS I = Väike murdesõnastik. I. Toim Valdek Pall. Eesti NSV Teaduste Akadeemia Keele ja Kirjanduse Instituut. Tallinn: Valgus, 1982. <http://portaal.eki.ee/dict/vms> (30. XI 2018).
- Wiedemann, Ferdinand Johann 1869. Ehstnisch-deutsches Wörterbuch. St. Petersburg: Kaiserliche Akademie der Wissenschaften.
- Wildenbruch, Ernst v. 1923. Archambauld. – Vikerkaar, nr 6–7. Tallinna Eesti Kirjastus-Ühisus, lk 203–215.
- ÕS 1960 = Õigekeelsuse sõnaraamat. Toim Ernst Nurm, Erich Raiet, Magnus Kindlam. Eesti NSV Teaduste Akadeemia Keele ja Kirjanduse Instituut. Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus.
- ÕS 1976 = Õigekeelsussõnaraamat. Toim Rein Kull, Erich Raiet. Eesti NSV Teaduste Akadeemia Keele ja Kirjanduse Instituut. Tallinn: Valgus. <http://portaal.eki.ee/dict/qs76> (30. XI 2018).
- ÕS 1999 = Eesti keele sõnaraamat ÕS 1999. Koost Tiina Leemets, Sirje Mäearu, Maire Raadik, Tiiu Erelt. Toim T. Erelt. Eesti Keele Instituut. Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus.
- ÕS 2006 = Eesti keele sõnaraamat ÕS 2006. Koost Tiiu Erelt, Tiina Leemets, Sirje Mäearu, Maire Raadik. Toim T. Erelt. Eesti Keele Instituut. Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus. <http://portaal.eki.ee/dict/qs2006/> (30. XI 2018).
- ÕS 2013 = Eesti keele sõnaraamat ÕS 2013. Koost Tiiu Erelt, Tiina Leemets, Sirje Mäearu, Maire Raadik. Toim M. Raadik. Eesti Keele Instituut. Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus. <http://portaal.eki.ee/dict/qs2013/> (30. XI 2018).
- ÕS 2018 = Eesti õigekeelsussõnaraamat ÕS 2018. Toim Maire Raadik. Koost Tiiu Erelt, Tiina Leemets, Sirje Mäearu, Maire Raadik. Eesti Keele Instituut. Tallinn: EKSA. <http://www.eki.ee/dict/qs/> (30. XI 2018).

Meeli Sedrik (snd 1968), MA, Eesti Keele Instituudi vanemleksikograaf (Roosikrantsi 6, 10119 Tallinn), meeli.sedrik@eki.ee

Udo Uibo (snd 1956), Eesti Keele Instituudi vanemleksikograaf (Roosikrantsi 6, 10119 Tallinn), udo.uibo@eki.ee

Estonian names for the tag game

Keywords: Estonian, Estonian dialects, etymology, Swedish loanwords, German loanwords, Russian loanwords

Tag is a well-known children's game popular all over Europe. This is a chase game where usually one player chases all the rest. The game has a lot of variants and names. As revealed by the 1992 contest of school lore collection the four most popular Estonian names for the game are *kull*, *läts* ~ *lets*, *mats* and *leka*. The article discusses the possible origin of the names. The name *kull* is probably motivated by the general term for a bird of prey; a similar term has been used for the catcher in older Estonian song games. On the northern coast its transference from a song game to a chase game may have been fostered by the influence of Swedish Finnish dialects, cf. SwF *kull* interj, *kollw* 'tag game'. As for *läts* ~ *lets*, the term is a borrowing from the local version of German: Gm *Letzter* 'tag game', cf. *letzt* 'last', which has been interpreted as the tag or pat (Est 'pats') given to a caught runner to mark his new position as pursuer. Another, semantically close term for the game is *mats*. The term *leka* is a Russian loanword: Rus *лепка, ляпка* 'catcher in tag games', *лепки, ляпки* 'tag game'.

Meeli Sedrik (b. 1968), MA, Institute of the Estonian Language, Senior Lexicographer (Roosikrantsi 6, 10119 Tallinn), meeli.sedrik@eki.ee

Udo Uibo (b. 1956), Institute of the Estonian Language, Senior Lexicographer (Roosikrantsi 6, 10119 Tallinn), udo.uibo@eki.ee