

Kogunud ja kirja pannud

Hillar Palamets

M

õtteid

ja

M

eenutusi

M

älumängudest

Koos seitsme teadmiste samba ja  
testidega Tartu ajaloost

Atlex  
Tartu 2013

Keeletoimetaja: Monika Salo  
Kujundaja: Ege Taškin

Autoriõigus: AS Atlex, Hillar Palamets 2013

Kõik õigused kaitstud. Igasugune autoriõigusega kaitstud materjali ebaseaduslik paljundamine ja levitamine toob kaasa seaduses ette nähtud vastutuse.

AS Atlex  
Kivi 23  
51009, Tartu  
Tel 734 9099  
Faks 734 8915  
atlex@atlex.ee  
www.atlex.ee

ISBN 978-9949-492-13-8

# Sisukord

<b>MÕTTEID JA MEENUTUSI MÄLUMÄNGUDEST . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>1. Mälumängudest . . . . .</b>	<b>9</b>
1.1. Mis see mälumäng on? . . . . .	10
1.2. Mälumänguga seotud mõistetest . . . . .	11
1.3. Juured ulatuvad mineviku folkloori . . . . .	12
1.4. Mõista, mõista, mis see on? . . . . .	14
1.5. Mõistatusi Lõuna-Eestist . . . . .	15
1.6. Tudengid küsivad, tudengeilt küsitakse . . . . .	16
1.7. <i>Humorica</i> . . . . .	17
1.8. Igale küsimusele vastus . . . . .	17
1.9. Koolilaste keerdküsimusi . . . . .	18
1.10. Piltmõistatused ehk reebused . . . . .	19
1.11. Ajakiri „Ajude Gümnaastika” . . . . .	22
1.12. Mälumängude populaarsusest . . . . .	24
<b>2. Meelelahutusmängude metoodikast . . . . .</b>	<b>27</b>
2.1. Kilvaküsimustest . . . . .	28
2.2. Mõned konksuga küsimused . . . . .	28
2.3. Küsimustest saab küsimustik, küsimustikust mäng . . . . .	30
2.4. Mälumängud vabas õhus . . . . .	31
2.5. Nõuandeid algajaile . . . . .	32
2.6. <i>Tietokilpailu versus mälumäng</i> . . . . .	33
<b>3. Intervjuud ja artiklid . . . . .</b>	<b>37</b>
3.1. Intervjuu Öie Heinmaaga . . . . .	38
3.2. Meenutuskilde Hardi Tiidusest . . . . .	48
3.3. Mida jutustas Tõnis Laisaar . . . . .	51
3.5. „Naapurivisasid” meenutades . . . . .	55
3.4. Tartlased <i>contra</i> Laisaar . . . . .	62
3.6. Lugejad küsisid, Palamets vastas . . . . .	64
3.7. Intervjuu Rein Etsiga . . . . .	66
3.8. Mälumängust 21. sajandil (Indrek Paavle) . . . . .	75
<b>4. Meenutusi Tartu mälumängudest . . . . .</b>	<b>79</b>
4.1. Alguse asi . . . . .	80
4.2. Ene Peiker meenutab . . . . .	82
4.3. Mälumängusari üleminekuajal . . . . .	85
4.4. Mälumängude majandamisest, võitjate autasustamisest . . . . .	86
4.5. Astmeliste auditooriumide aeg . . . . .	89
4.6. Tähe 4-160 . . . . .	90

4.7. Informiin – ainulaadne teadmiste otsimise võistlus . . . . .	92
4.8. Tudengid löövad kaasa . . . . .	94
4.9. Mälumängud koolides . . . . .	97
4.10. Jüripaevamängud TÜ Türi kolledžis . . . . .	100
4.11. Raadiokuulajadki ei jäänud kõrvale . . . . .	101

**SEITSE TEADMISTE SAMMAST . . . . . 103**

<b>1. Loodus . . . . .</b>	<b>105</b>
1.1. Astronoomia . . . . .	105
1.2. Vetevald . . . . .	107
1.3. Taimeriik . . . . .	109
1.4. Loomariik . . . . .	111
1.5. Meditsiin . . . . .	113
<b>2. Maad, riigid, rahvad . . . . .</b>	<b>115</b>
2.1. Geograafia . . . . .	115
2.2. Linnad . . . . .	119
2.3. Ameerika Ühendriigid . . . . .	121
2.4. Islam ja araabia maad . . . . .	123
2.5. Hiina ehk Keskmine riik . . . . .	125
2.6. Läti . . . . .	127
2.7. Prantsusmaa . . . . .	129
2.8. Rootsi . . . . .	131
2.9. Saksamaa . . . . .	133
2.10. Soome . . . . .	135
2.11. Suurbritannia . . . . .	137
2.12. Venemaa . . . . .	139
<b>3. Ajalugu . . . . .</b>	<b>141</b>
3.1. Vanaaeg ja antiik . . . . .	141
3.2. Piibel . . . . .	145
3.3. Keskaja ajaloost . . . . .	147
3.4. Romanovite dünastia . . . . .	151
3.5. Maailm maailmasõdade vahel . . . . .	153
3.6. Riigimehed ja diktaatorid . . . . .	155
<b>4. Militaarne . . . . .</b>	<b>159</b>
4.1. Vanaaja sõjad ja sõjakunst . . . . .	159
4.2. Militaarne keskaeg . . . . .	161
4.3. Napoleon ja tema ajastu sõjad . . . . .	163
4.4. Esimene maailmasõda . . . . .	167

4.5. Eesti Vabadussõda . . . . .	169
4.6. Teine maailmasõda . . . . .	171
4.7. Meresõda . . . . .	173
4.8. Õhusõda . . . . .	175
4.9. Soome sõdades . . . . .	177
<b>5. Kultuur . . . . .</b>	<b>179</b>
5.1. <i>Genesis</i> . . . . .	179
5.2. Ülikoolid . . . . .	181
5.3. Kirjandus . . . . .	185
5.4. Muusika ja tantsud . . . . .	189
5.5. Kujutav kunst . . . . .	191
5.6. Teater ja näitlejad . . . . .	193
5.7. Film ja kino . . . . .	195
5.8. Sport . . . . .	197
<b>6. Estica . . . . .</b>	<b>201</b>
6.1. Eesti ajalugu . . . . .	201
6.2. Eesti etnograafia . . . . .	207
6.3. Eesti geograafia . . . . .	209
6.4. Eesti linnad . . . . .	211
6.5. Eesti keel . . . . .	213
6.6. Eesti kirjandus . . . . .	215
6.7. Eesti muusika . . . . .	221
6.8. Eesti kunst ja arhitektuur . . . . .	223
<b>7. Varia . . . . .</b>	<b>225</b>
7.1. Küsimusi mitmest salvest . . . . .	225
7.2. <i>Curiosa</i> . . . . .	227
7.3. Sümbolid ja sümboolika . . . . .	229
7.4. Kes on öelnud? . . . . .	233
7.5. Söök ja jook . . . . .	235
<b>VALIKTESTE TARTU AJALOOST . . . . .</b>	<b>239</b>
Valiktest Tartu vanemast ajaloost . . . . .	242
Valiktest Tartu ajaloost XIX sajandil ja XX sajandi algul . . . . .	250
Valiktest Tartu ajaloost kahe maailmasõja vahelisel ajal . . . . .	260





M

õtteid ja meenutusi  
mälumängudest





# 1. Mälumängudest

## 1.1. Mis see mälumäng on?

**Kaalusin õige kaua, enne kui asusin seda raamatut koostama**, käsikirja sõna otseses mõttes käsitsi paberile panema. Mälumänguüllitisi peaks meil niigi olema küllaga ja neid tuleb järjest juurde. Mõni teavitab tagakaanel, et sisaldab „333 muhedat mälumänguküsimust”, teine, et pakub üle tuhande paraja pähkli. „Suur mälumängu raamat” – ilmunud 2002. aastal – esitab enam kui 500 leheküljel 5000 lakoonilist küsimust kõigile ja kõigest. Vaatad rahvaraamatukogus „Mängude” rubriiki: kõhetule maleraamatute reale järgneb terve riulivahe mälumänguköiteid. Küll originaale, küll eestlastele kohandatud tõlkeid. Küll lastele ja õpilastele, küll täisealistele huvilistele. On siis veel ühte üllitist vaja? Mida uut võin mina omalt poolt sellele hulgaile lisada? Seda enam, et ma ei saa ennast kuidagi kõiketeadvate mälumängijate hulka arvata, kuigi olen selle huvialaga tegelenud peaaegu pool sajandit.

**Esmalt algaja kilbarina.** Siis küsimuste ja küsimustike koostajana. Mängude korraldajana ja mängujuhina eelkõige õpilastele ja üliõpilastele. Eesti Reklaamfilmi (ERF) väga populaarsete telemängude sarja žürii liikmena ja paaril korral koguni saatejuhina kaamerate ees. Hiljem paljude rahvalike meelegaletusmängude juhina. Nii et kogemusi peaks olema.

**Mõtteid ja meenutuskilde** on möödunud sajandi viimase kolmandiku rahvalike mälumängude kohta samuti. Nii nagu valik toleaeegseid küsimusigi – tõsi, sinne väljaande tarvis ajakohastatud kujul. Aga ikkagi lähiminevikust, digiajastule eelnenuid perioodist.

**Teine probleem, mis pidurdas:** kas kilb ehk mälumäng kuulub ikka selliste kultuurinähtuste hulka, mis pälvib meie tulevaste mentaliteediuurijate tähelepanu? Osavõturohkuse poolest 1970.–1980. aastatel kindlasti. Aga sisult? Paraku olen kogenuid, kuulnud ja lugenuid mälumänguharrastuse kohta õige vastakaid arvamusi. Nii mõnitavaid kui ka ülistavaid, lühidalt – seinast seina.

Olgu selle kinnituseks toodud mõned näited.

- **Mälumäng** on mõttetu aju kurnamine.
- **Mälumänguri** pea on faktide prügikast.
- **Mälumäng** on mõnus aja surnuuskloomise moodus.
- **Mälumäng** hoiab mehe alkoholist eemal.
- **Õige mäng peetakse pubis** mõõduka õlle ja korraliku sumina saatel.
- **Viktoriin** on lausa piin, parem juba väike viin.
- **Mälumängu** liikumapanevaks jõuks on inimlik uudishimu.
- **Mälumäng** paneb igasugustes atlases ja entsüklopeediates tuhnima.
- **Rahamäng televisioonis** teeb lausa rõõmu, kui eurodepakid auku pudenevad. Eks ole ju inimlik kahjurõõm see kõige puhtam rõõm.
- **Mälumäng** näitab, et meil on veel erudeeritud mehi.
- **Mälumäng** on üks elukestva õppe lähedamaid viise.
- **Mälumängul** käimine on meeldiv seltskondliku suhtlemise vorm, vanade mängusõpradega kokkusaamise koht.
- **Mälumäng** on eesti meeste rahvussport.

- „*Bože moi*, kas nad kõike seda omast peast teavad? Kas see tekst ei ole neile varem ette antud?” – Kesktelevisiooni spetsialist Pandi-Tiiduse-Laisaare mälu-mängu jälgides.
- „Tubli esinemine mälumängus võib kaasa aidata hea ametikoha saamisel” – Öie Heinmaa arvamus.

**Minu isiklik arvamus:** mõistlike küsimustega mäng on igati arendav ajaviide, mis aitab veel vanuigi vaimu ärksana hoida. Egas asjata maailmamainega eestlasest mäluuuri ja Endel Tulving toonita, et aktiivne mõtetegevus mõjub hästi vaimsele tervisele. Aitab eemal hoida Alzheimeri tõbe, kas või ristsõnu lahendades.

**Mälumängu on mainitud** – tõsi küll, peamiselt pilamisi – mitme eesti kirjaniku loomingu. Selle kohta on kilbaritele koguni küsimusi esitatud. Üks kõlas: „Millise meie kirjaniku näidendis leidub järgmine fragment. Üks osalistest kiidab oma sõbra laia silmaringi ja sõnab: „Anton esines televisioonis 23. aprillil 1972 ja 9. juunil 1973. Ta ütles ära Surnumere rasvasisalduse!” Mille peale Anton malbelt korrigeerib, et küsitud ei olnud mitte rasva-, vaid soolasisaldust, ja seda ta tõesti teadis.”

Õige vastus: Enn Vetemaa „Püha Susanna”.

**Ülo Tuulik** on kirjutanud 1979. a. trükivalgust näinud proosakogumiku „Atlandi kirjad” absurdimaigulises alapeatükis „Kohtumisi kuulsate inimestega” järgmist: „Rakvere jaamas, muuseas, tõmbas 1972. aasta oktoobris üksinda suitsu Voltaire, ja ta ei läinud Leningradi rongile, sest ootas hobuseid, ja kellelgi ei tulnud pähe talle ütelda, et ajad on muutunud; teda ei tundnud keegi, isegi kohaliku KEK-i mitmekordselt premeeritud mälumängurid mitte, kes viiekesi söitsid tööalasele komanderingule Ermitaaži, et nädala ajaga pähe õppida kõik seal olevad maalid.”

## 1.2. Mälumänguga seotud mõistetest

**Mälumängu kaalukuse kasvust** annab tunnistust tõsiasia, et meie mitmeköitelise targa raamatu ENE/EE esimeses trükis leidis vaid üks mälumänguga seotud märksõna – *viktoriin*, teises trükis aga juba neli: *enigmaatika*, *mälumäng*, *ristsõnad* ja *viktoriin*.

Selline kasv võis olla tingitud tõigast, et teetmeteose kokkupanijate hulgas leidis mitu innukat kilbarit, aga fenomeni esiletõus 20. sajandi lõpukolmandikul oli ilmselt siiski määravam.

**Püüdes paigutada neid mõisteid** hierarhiliselt, sain järgmise vertikaalse rea:

ENIGMAATIKA  
MÕISTATAMINE  
VIKTORIINID  
MEELELAHUTUSLIKUD MÄLUMÄNGUD  
SPORTLIKUD MÄLUMÄNGUD  
MÄLUMÄNGUSARJAD  
ESIVÕISTLUSED,

kas siis asutuse, linna, maakonna, vabariigi või isegi maailma tasandil.

**Parema ülevaate saamiseks toogem ära ENE/EE vastavate märksõnade all esitatud määratlused.**

**ENIGMAATIKA** (< lad *aenigma* 'mõistatus' < kr) ajusport, harrastus, mis hõlmab mõistatuste ja ristsõnade lahendamise ning mälumängu; arendab loogilist mõtlemist, treenib mälu ja süvendab teadmisi. Aastast 1960 korraldatakse mälumängus ja aastast 1986 ristsõnalahendamises võistlusi. 1930. aastail ilmus Eestis enigmaajakirju („Ajusportlane”, „Ajude Gümnaastika”). 2. kd., lk. 573.

**MÄLUMÄNG**, ka kilb, ajuspordi (enigmaatika) liik, arenenud viktoriinist. On vaba aja sisustamise ja teadmiste omandamise vorme, suunitluselt sportlik või meelelahutuslik. Oli ametnikukohtade täitmise konkursimänguna tuntud juba Vana-Hiinas. Nüüdisajal populaarne mäng on tuntuks saanud algselt USA televisiooni reklaamisaadete kaudu pärast II maailmasõda, hiljem eriti populaarne Soomes. Eestis sündis mälumäng suuresti ajakirjanik Valdo Pandi algatusel, kellelt pärineb ka mõiste. 6. kd., lk. 499.

**VIKTORIIN** (< lad *victoria* 'võit'), hrl. mingi kokkulepitud ala või teema kohta esitavaile küsimustele vastamise võistlus (nt. kirjandusv.). 10. kd., lk. 413.

### 1.3. Juured ulatuvad mineviku folkloori

Meie mälumängude juured ulatuvad küllaltki kaugesse minevikku, meie rikkalikku folkloori. Eesti Teaduste Akadeemia akadeemik folklorist Arvo Krikmann, kes on pühendunud just vanasõnade ja mõistatuste uurimisele, kirjutab kogumikus „Regivärsist netinaljadeni” (Koolibri, 2005), et rahvalik mõistatus oli dialoogne mäng. Selline mäng, mis andis mingist olendist, asjast, tegevusest või nähtusest omamoodi peitepildi, mõistukõnelise lühikirjelduse.

**Folkloristid on jaganud mõistatusi nende vormi järgi**, vanim alaliik on klassikalised ehk pärimõistatused. Viimase paarikümne aasta vältel kogutud mõistatusaines kinnitab, et klassikaliste mõistatuste osakaal tänapäeva elavas folkloorikäibes on peaaegu olematu. Kuigi levinuimad neist (nt. sibula kohta *Seest siiruvuuruline, pealt kullakarvaline* ja kapsa kohta *Lipp lipi peal, lapp lapi peal ilma nõela pistmata*) tuntakse väga hästi, on see siiski valdavalt lasteaias või koolis omandatud raamatutarkus. Nüüdisajal on aga elusas folklooriesituses esiplaanile tõusnud mõistatuste hilistekkellisemad alaliigid, näiteks **keerd- (nalja-) küsimused** ehk konkreetse küsisõnaga algavad otseküsimused, nt. *Miks koer saba liputab?* – *Sellepärast, et saba koera ei liputa*; **liitsõnamängud** (enamasti algusvormeliga *missugune?* või *milline?*, vastuseks ei nõuta mitte omadussõna, vaid liitnimisõna, nt. *Millised konnad ei krooksu?* – *Ülikonnad*), **piltmõistatused** (küsimuspooleks visuaalne kujutis, vastuseks pildi kirjeldus, nt. *Mis on pildil?* – *Karu ronib puu otsa*), **lühendiparoodiad** (küsimuspooleks üldtuntud lühend, üldjuhul suurtähtedest koosnev akronüüm, ja vastuspooleks tavapärasest järsult erinev vaimukas ja humoristlik, tihti poliitilise ja/või seksuaalse varjundiga seletus, nt. *Mis on ENSV?* – *Eesti naiste sukavabrik*). Esitamise korral rääkija justkui esitab kuulajale küsimuse, kuid esiplaanil pole mitte vastajalt õige vastuse saamine, vaid teiselt vastust eeldamata vastatakse oma

küsimusele pärast lühikest pausi ise. Sedalaadi mõistatused on enamasti keskendunud koomikale, väljendades ühtlasi sotsiaalset kriitikat.

Tartus asuva Eesti Kirjandusmuuseumi eesti rahvaluule arhiivis on talle üle 150 000 mõistatuse, millele pääseb ligi ka interneti kaudu, näiteks „Mõista, mõista mölle-rõlle” [www.folklore.ee/~kriku/MOISTA](http://www.folklore.ee/~kriku/MOISTA), Eesti keerdküsimused [www.folklore.ee/Keerdkys](http://www.folklore.ee/Keerdkys), Eesti piltmõistatused [www.folklore.ee/Reebus](http://www.folklore.ee/Reebus), Eesti liitsõnamängud [www.folklore.ee/Sonamang](http://www.folklore.ee/Sonamang), Eesti lühendmõistatused [www.folklore.ee/Lyhendid](http://www.folklore.ee/Lyhendid).

Eesti Keele Sihtasutus on andnud välja kaks köidet „Eesti mõistatusi” (2001. a. I, 2002. a. II) kokku 2800 mõistatust 1770 leheküljel. Kolmas köide registrite, lisade ja paralleelidega naaberahvaste mõistatustest on koostamisel.

**Pärismõistatus on õige arhailine vorm**, mis enamiku Euroopa rahvaste folklooris on käibelt taandumas. Linnastunud elulaad on järsult vähendanud inimeste kollektiivset lävimist. Pealegi on omaaegsed lahendusobjektid, nii esemed kui ka elusolendid (näiteks vokk, lehm, ahi, kaev, veski, hein, kana jpt.) igapäevaolmest kadunud või asendunud täiesti uutega, mis esinevad meie laste folklooris.

Vanasti oli mõistatamisel nii maagiline kui ka meelalutuslik eesmärk. Mõistatusi esitati ja arvati ära peamiselt sügisel ja talvel, videvikku pidades või tubaseid töid tehes. Ka talgutel või koos karjas olles anti vastastikku mõistatusi ära arvata, nõnda määrati teinekord koguni suhtluskonna hierarhia. Eesti mõistatusi uuriv folklorist Piret Voolaid toob oma 2005. a. kaitsstud magistritöös ära rahva suust üles tähendatud meenutusi. Vastseliinas öeldud 1937. a.: „Vanast üks õdangite mõistatadi. Nii, ku hämmär oll – leso pääl ja aho iin vana inemise üks mõistatava.” Mõistatamist on peetud ka igati mehiseks tegevuseks. Näiteks Ridala kandis kinnitati: „Vanasti oli siin kõrts kesk küla, mehed läksid sinna kokku ja andsid üksteisele mõistatusi.” Ning Karja kihelkonnas meenutati, et vanemad mehed istunud joomadel, näiteks pulmas, laua taga koos ja muudkui mõistatasid.

Siit teeb folklorist järelduse, et kunagist mõistatamist võib pidada nüüdisaja mõtte-sportiharrastajate viktoriinide ja mälumängude eelkäijaks. On ju kunagistele küsimusvastus-vormis vaimsetele duellidele lähedased tänapäevased populaarsed telemälumängud, mis lisaks ainelisele võidule („Kes tahab saada miljonäriks?”, „Rahaauk” jt.) võimaldavad osalistel kas oma taibukuse (või ka juhmusega) laiemale vaatajaskonnale silma jääda. Eks aidanud mälumängude eri formaadid omal ajal kaasa mitme meediapersooni autoriteedi kasvule rahva hulgas. Meenutagem kas või Valdo Panti, Hardi Tiidust, Toomas Uba, Indrek Salist, Jevgeni Nurmlat ja teisigi. Selline on Piret Voolaiu arvamus.

**Nii et mõistatamine on ammustest aegadest olnud ka võistlusmäng, omamoodi vaimne duell.** Häid äraarvajaid on kaaslased ikka hinnanud ja mingil moel premeerinud, seevastu halbu on pilgatud ning karistatud. Isegi kosjakombestikus on kasutatud mõistatusi: vastumeelse kosilase peletamiseks esitasid neiu vanemad talle hästi keerulise (ja meelepärasele lihtsama) mõistatuse. Ka veimevaka jagamine käinud mõistatamist mööda.