

Voldemar Taa

Mängu osast karvatuses.

See töö, ehk tegutsenune alyab m. enyhtlge.
Mängutis areneb lops rõõmseliseks tähtsuse.

Vnaõeldes tähelevalt laste mänguiga on lühed,
et need olid juba 3000-4000 aastat tagasi sa-
mad, muhtoluga tegelused na m. enyhtlge lops.
Seda lüüdnud väga kaasaegsetel dy. plaus ja mu-
jal lühed lühed - m. enyhtlge, (muhtoluga, vahel ja mu-
gud peptomiseot materjalid), pallid, valmisolekut
kallid vahetuvad, miseloid v. l. j. d. g. a. v. o. n. a. i. n. i.
m. l. t. u. t. ja kõnnide ehk klüüdega töödeldud;
Tõrrega, kabe, lüüdnud k. h. a. a. r. d. e. g. a. p. m. u. t.
m. o. v. e. r. d. a. h. i. t. m. ä. n. g. u. a. i. g. e. : l. i. i. k. u. v. a. l. e. l. ö. n. g. e. d. e. g. a. k. u.
k. o. d. i. l. l. j. a. h. u. j. a. h. r. d. a. t. a. r. a. t. o. r. j. a. t. j. a. e.

Kuuegaali laskmine, lüüdnud, k. a. a. n. d. e. l. k. o. i. t. n. i.
n. e. , k. e. p. p. h. o. b. u. n. d. j. a. e.

Kuidas madatavse m. i. e. i. g. e. l. m. ä. n. g. u. s. i. l. e. ?

P. o. r. d. a. n. u. n. d. j. a. e. t. a. n. u. n. e. . L. ä. b. u. s. m. u. l. e. a. l. a. l. a. g. e. l. !

Lops j. a. t. v. ö. m. a. o. m. a. l. a. g. e. n. i. t. e. s. m. ä. n. g. i. d. e. , t. o.
p. r. a. b. l. ü. d. i. n. a. m. a. h. t. i. j. a. v. ö. o. m. e. l. u. s. i. a. v. a. l. d. e. d. a. j. a. k. e. s.
s. a. d. a. s. i. d. e. , m. i. d. a. v. o. o. m. e. l. u. s. p. a. n. t. s. e. l. j. a. v. ä. g. e. n. d. e.
m. i. d. e. n. ö. u. e. b. . S. e. l. l. e. s. s. t. i. s. a. k. i. o. i. t. s. m. ä. n. g. a. s. n. a.
r. i. n. j. ä. h. t. l. u. s. , e. t. l. o. p. e. s. k. e. s. t. e. s. s. e. f. e. l. l. u. l. a. t. a. r.
v. e. , n. a. j. u. n. u. s. k. e. s. t. e. d. a. s. i. d. e. , m. i. d. a. v. a. r. i. n.
s. i. l. m. a. e. s. p. o. t. e. l. i. n. a. k. ä. l. j. u. b.

N. i. i. v. i. t. i. s. u. l. e. s. t. e. m. ä. n. g. v. e. l. t. j. a. v. a. h. t. e. k. a. r. j. a.
s. u. s. t. u. l. e. v. a. l. d. e. p. o. l. v. ä. n. s. j. a. l. i. g. e. n. u. s. e. s. . M. ä. n. g. v. a. l. u. n. s.
s. a. b. m. i. n. e. s. t. e. l. l. e. s. i. d. e. o. t. a. r. a. l. e. t. ö. s. i. t. e. g. e. n. a. n. t. e. .

Ja see on võrre võrrele selle tõttu, et mäng 2.
arendab inimeses peale too kehakohke väimele ja
millel on igasugused vormimõtted ja hinge võim
lusi, mis tagavad inimesele kordumise ja eda.
Siia kuuluvad inimeses: ettevõtlikkus, loetlik-
kus, julgus, oskatus, pühitus, eneseteadatus
võimeid mõtlemine ja otsustamine, samuti milt
võimeid kuuluvad: kaastunne, lihtsime, õigla-
se, auuse hinded.

Mis jõuab: mäng arendab võime inimese vä-
ime, nii mõtlemist, tundmist, kui kahtlust.

Fr. Fräbel ütleb oma teoses „Menschenzie-
hung“ mängu kehajärguist: „Kaske mäng
pole mitte ainult mänguõnne, vaid sellel pi-
tub sügav tõde ja tõde. Hoolitsete, korda seda,
ema; kartke, korda seda, isa! Mäng on kõige
aske lapse arengus, inimese arengus see eas, sest
see on eneset teadmine vabalooma kujunemise
aeg ... Mäng on inimese puhkamine, vaim-
se sümboolsus see eas, inimeses peituda
sadauskude loomuliku vastapilegelus. Ta leiab
sellepärast rõõmu, vabadust, raskust ja rahu
eneses ja väljaspool, rahu kõigi maailmaga.
Kõrge hea allikad peituvad temas, tulevad te-
malt: laps, kes tuleb, oskades, vaimult
püüdes kuni kehalise võimeidni mängib, ku-
juneb ka tuleb, vaimseks, vaimseks, vaimseks, vaimseks
ja enda heakäekäiku ohimõttel edendavaks
inimeseks.“

