

# 4 Teema 4: FINANTSID




Paljude riikide valitsused tunnistavad rahanduslase hariduse hädavajalikkust kodanike majandusliku turvalisuse tagamiseks. Eelkõige pööratakse tähelepanu noortele, sest just neil esineb tihti selliseid probleeme nagu näiteks madal majandusliku toimetuleku oskus, töötus ning rohked võlad. Õpetajatel on esmatähtis roll töös noortega – neil on vaja arutada eelnimetatud probleeme oma õpilastega ning juhendada neid vastutustundlikumate, loovamate ning jätkusuutlikumate valikute ning lahenduste suunas.

Rahalised küsimused on seotud kõigi inimeste eludega ning finantsiline toimetulek on tähtis eluoskus. Viimaste kümnendite tehnoloogiline areng on kaasa toonud eksponentsiaalse kasvu finantsteenuste arvus ja kättesaadavuses muutes samal ajal otsuste langetamist rahalistes küsimustes selle võrra keerulisemaks. Tänapäeva tarbija peab olema võimeline orienteeruma rohketes teenustes selleks, et leida enda vajadustele ja eesmärkidele vastav lahendus ning seega olema võimeline edukalt toimetama isiklike vahenditega. Rahalistel raskustel võib olla tugev mõju isiklikule ja perekondlikule heaolule ning majanduslikule stabiilsusele.

Lapsi ja teismelisi peetakse tähtsaks tarbijarühmadeks. Tihti on nad mitmesuguste toodete ja teenuste turundamise sihtrühmaks. Spender (1998) toob välja, et lapsed on üha enam turundajate fookuses enda peale kulutatavate rahaliste summade, vanemate kulutamisele avaldatava mõju ning täiskasvanueas potentsiaalselt tehtavate kulutuste tõttu. Veel hiljuti keskendus lastele suunatud turundus maiustustele ja mänguasjadele. Käesoleval ajal aga hõlmab see juba ka riideid, jalatseid, kiirtoite, spordi- ja arvutitarbeid, hügieenitarvikuid ning paljusid täiskasvanute tooteid nagu näiteks autod ja krediitkaardid. Kogu see turundus võib põhjustada liigtarbimist ja –kulutamist tuues endaga kaasa rahalisi raskusi ning võlgnevusi noortele, nende peredele ning tervele kogukonnale.

## Ülesanne 4a. „Mida me ostame?“

Õpilased analüüsivad oma tarbimisvalikuid ning raha kulutamise viise.

 <b>Säästva arengu pädevused</b>	Süsteemse mõtlemise pädevus; ettenägemise pädevus; kriitilise mõtlemise pädevus; eneseteadlikkuse pädevus.
 <b>Õppeained</b>	Keeled; matemaatika; emakeel; ühiskonna- või kodanikuõpetus.
 <b>Näpunäited ja soovitused</b>	Antud ülesannet võib kasutada selleks, et näidata õpilastele kuivõrd oluline on mõista, mille peale raha kulutatakse.



## Vajalikud abivahendid

Fotod Lisast 9, #11-13.

## Magusamad musid

**JUHISED:** Näidake pilti #11 ning esitage allolev informatsioon. Seejärel esitage õpilastele küsimused.

Kas hambahari on lihtsalt üks vahend hammaste pesemiseks? Reklaamide järgi on “XX hambahari” just see, mida vajad säravama naeratuse ning “magusamade muside” saamiseks.

Küsimused:

- *Kas pildil #11 olev tütarlaps saab omale rohkem pisse, populaarsust ja edu, kui ta kasutab just seda “XX hambaharja”?*
- *Mis on positiivset selle hambaharja reklaami juures?*
- *Kas on ka midagi negatiivset?*
- *Mida oleks huvitav teada saada või teha seoses taoliste reklaamidega?*



Pilt #11 Allikas: Colourbox.com

## Ole moekas

**JUHISED:** Näidake pilti #12 ning esitage allolev informatsioon. Seejärel esitage küsimused.

Anna pidevalt ostab internetipoodidest kalleid ja moodsaid riideid. Ta ootab allahindlusi ning seejärel kulutab kogu oma raha nende peale. Tema kapp on pungil riietest, mida ta enam ei kannu. Osasid ta pole kunagi kandnud ning osad on niivõrd koledad, et tal on endal raske uskuda, et ta võis need osta.

Küsimused:

- *Kuidas tulevad erinevad inimesed toime ostmise ning oma tegelike vajadustega?*
- *Kui paljud riideid sul on? Kui palju on sul tegelikult vaja?*
- *Kas raha kasutamisele peaksid olema seatud piirangud/reeglid?*
- *Mida tead allahindlustest? Mida tahaksid teada saada?*



Pilt #12 Allikas: Lina Strauke

## Veenmine

**JUHISED:** Jagage õpilased paaridesse erinevate veenmistehnikate katsetamiseks. Üks õpilane tõuseb püsti ning teine jääb istuma. Püsti oleval paarilisel on aega kaks minutit, et veenda oma kaaslast (kasutades ainult sõnu), et ta peaks talle andma oma istekohta. Õnnestumisel või kahe minuti möödudes vahetatakse rolle. Harjutuses võidakse kasutada mitmeid veenmistehnikaid nagu näiteks meelitamine, äraostmine, petmine ning solvamine. Samuti võib see avaldada vastupidist mõju ehk kinnistada esialgset seisukohta.

Pilt #13 kujutab ühte veenmise viisi.

Questions:

- *Is it hard to persuade others?*
- *What other methods does advertising use? Why?*



Pilt #13 Allikas: Leonid Smulskiy

## Ülesanne **4b.** „Splash: finantskirjaoskuse mäng“

Õpilased mängivad kaardimängu rahandusega seotud mõistetest paremaks arusaamiseks.



**Säästva arengu pädevused**

Strateegilisuse pädevus;  
koostöö tegemise pädevus;  
kriitilise mõtlemise pädevus;  
integreeritud probleemide lahendamise pädevus.



**Õppeained**

Keeled;  
matemaatika;  
emakeel.



**Näpunäited ja soovitused**

Sobib sissejuhatava tunnina finantskirjaoskust puudutavatesse tundidesse või juba läbitud materjali kordamiseks.  
Sissejuhatuseks teemasse võite kasutada THE STORY OF PETITE lugu. (Lisa 6) ja kaartidel olevad mõisted koos definitsioonidega (Lisa 7).



## Vajalikud abivahendid

Pliiatsid ja paber;  
mängukaardid (Lisa 5);  
Lisad 6 ja 7 pikema mängu puhul.

**JUHISED:** Segage kaardid (Lisa 5) ära ning asetage need tagurpidi laua keskele .

Otsustage milline meeskond alustab kaartide arvamist esimesena (nt visates kulli ja kirja või täringu abil).

- Esimese meeskonna liikmete seast valitakse “juht”. Juht valib välja kaardi ning vaatab sellel kirjas olevat sõna. Tal on piiratud aeg (nt 45 sekundit), mille jooksul peab juht või meeskond sõna tähenduse ära arvama (vt allolevat “mõistete tabelit” ideede saamiseks). Teine meeskond jälgib samal ajal aega.
- Kui esimene meeskond ütleb sõna tähenduse õigesti, siis nad saavad 3 punkti. Juhul kui määratud aja jooksul õiget tähendust ei öelda, siis saab teine meeskond võimaluse sõna tähenduse arvamiseks. Kui teine meeskond arvab õigesti, siis saavad nemad 3 punkti.
- Järgmisena määratakse teise meeskonna “juht”, kes valib kaardi. Seejärel mäng kordub.
- Mäng jätkub kuni kõik kaardid on ära arvatud või kuni aeg saab otsa. Enam punkte saanud meeskond võidab.

### \*VÕIMALIKUD MÕISTETE SELETAMISE VIISID

Pilt jutustab loo: katke sõna ning näidake ainult pilti.

Suuline kirjeldus: mõiste defineerimine mõistet ennast kasutamata. Vastandid on lubatud.

5 küsimust: meeskond võib esitada kuni viis küsimust kaardi ära arvamiseks. Lubatud on ainult jah/ei küsimused.

Enne ja pärast: seletada mis juhtub enne ja pärast kaardil kujutatud olukorda.

Joonistamine: mõiste tähenduse joonistamine.

Voolimine: voolimissavi kasutamine mõiste selgitamiseks.

Pantomiim: tähenduse edasiandmine pantomiimi abil.

Harjutuse lõbusamaks muutmiseks võib lasta vastasmeeskonnal valida kuidas peab mõiste olema selgitatud.

\*Märkus: Meeskonna juht ei tohi osutada ruumis olevatele esemetele oma meeskonna aitamiseks.

## MÄNGU VARIATSIOONID

### Seosed 1:

Asetage kõik kaardid lauale. Esimese meeskonna liige peab valima 2 kaarti mingi dilemma iseloomustamiseks ning seejärel on ülejäänud meeskonnal aega 1 minut dilemma kindlaks tegemiseks ja selgitamiseks (nt hasartmängud ja õnnelikkus; töötus ja raha). Meeskond peab ütleva 4 dilemmaga seonduvat väidet. Õpetaja/harjutuse läbiviija otsustab väidete õigsuse üle. Kui vajalik väidete arv jääb esitamata või mõni osutub valeks, siis antakse teisele meeskonnale võimalus nende esitamiseks. Punkte määratakse vastavalt õigete väidete arvule.

Kasutatud kaardid pannakse kõrvale ning neid ei saa enam kasutada. Mäng jätkub kuni kõik kaardid on ära kasutatud või kuni aeg saab otsa. Enam punkte saanud meeskond võidab.



### **Seosed 2:**

Eeltoodud variandist erineb vaid selle poolest, et kaardid asetatakse lauale tagurpidi. See muudab seoste loomise ning dilemma määratlemise keerukamaks.

### **Seosed 3:**

Asetage kaardid lauale. Esimese meeskonna liige peab valima 3 kaarti dilemma ja selle lahenduse näitamiseks. Ülejäänud meeskonnal on aega 2 minutit dilemma kindlaksmääramiseks, lahti seletamiseks ning lahenduse leidmiseks (nt hasartmängud, õnnelikkus ning valik; töötus, raha ja säästus). Meeskond peab esitama 4 dilemmaga seotud väidet ning 2 lahendusega seonduvat väidet. Õpetaja/harjutuse läbiviija otsustab väidete õigsuse üle. Kui vajalik väidete arv jääb esitamata või mõni osutub valeks, siis antakse teisele meeskonnale võimalus nende esitamiseks. Punkte määratakse vastavalt õigete väidete arvule.

Kasutatud kaardid asetatakse tagasi lauale. Mäng jätkub kuni aega saab otsa ning üks meeskond on saanud teisest rohkem punkte. Samuti võib mängida teatud punktide arvuni (nt 30 punkti).

### **Kaardista:**

Asetage kõik kaardid lauale. Jagage klass kolmeks meeskonnaks. Andke kahele meeskonnale rollid (nt töötud noored ja töötavad noored). Mõlemad meeskonnad peavad kolme minuti jooksul ära kasutama võimalikult palju kaarte oma olukorra tekkimise põhjuste ja selle mõjude näitamiseks. Kolme minuti möödudes asub kolmas meeskond kohtunike rolli. Enam kaarte kasutanud ning paremaid selgitusi andnud meeskond kuulutatakse võitjaks.

### **Jutusta mulle lugu:**

Jagage klass meeskondadeks ning andke igale meeskonnale teatud arv kaarte. Meeskonnad peavad ära kasutama vähemalt 5 kaarti süžeeskeemi loomiseks, mis seletaks lahti mõnda rahandusega seonduvat olukorda, probleemi või dilemmat. Pikima süžeeskeemi (enim kaarte kasutanud) meeskond võidab. Asetage kasutatud kaardid kõrvale ning seejärel alustage otsast peale.

### **Ole loov!:**

Asetage kaardid tagurpidi lauale. Tõmmake 7 juhuslikku kaarti ning kleepige need tahvlile. Seejärel jagage klass meeskondadeks. Iga meeskond peab kahe minuti jooksul moodustama ja kirja panema lause kasutades võimalikult palju tahvlil olevaid sõnu. Rohkem sõnu kasutanud meeskond võidab. Kasutatud kaardid pannakse kõrvale ning seejärel algab mäng algusest peale.

## **Küsimused mängu pikendamiseks**

Paremaks õpikogemuseks võib kaardimängu korraldada ka klassiaruteluna (võite kasutada Lisa 6). Õpetaja või harjutuse läbiviija julgustab õpilasi arvestama oma tegude tagajärgedega, kriitiliselt mõtlema, avaldama oma arvamust ja/või olla loov lahenduste ning muudatuste välja pakkumisel. Järgnevaid küsimuste näidiseid võib kasutada klassiarutelu algatamiseks.

## VALIK:

*Kuidas teed oma valikuid?  
Kes/mis mõjutab sind?*

## HARIDUS:

*Mida tähendab sinu jaoks mõiste "haridus"?  
Kas me õpime ainult koolis?  
Mis on hariduse eesmärk?  
Kas haridus võib mõjutada elatustaset? Miks?*

## TARBIMINE:

*Millele kulutad enamuse oma rahast?  
Kas oled kunagi mõelnud oma ostude mõjust teistele? Miks?*

## KULUTUSED:

*Mille peale kulutavad pered raha?  
Kuidas muutuvad kulutused elu jooksul?  
Too näiteid.*

## ELUSTIIL:

*Millest moodustub inimese elustiil?  
Mis mõjutab sinu elustiilivalikuid?  
Kas oma elustiili muutmine on kerge? Miks?*

## SISSETULEK:

*Tooge näiteid perekonna sissetulekutest.  
Kuidas muutuvad sissetulekuallikad elu jooksul?  
Millised on kogukonna sissetulekuallikad?*

## TÖÖ:

*Mida tähendab sinu jaoks sõna "töö"?  
Miks otsivad inimesed tööd?  
Kas töö võib olla tasustamata? Miks?*

## MAKSEKAARDID:

*Milliseid maksekaarte on olemas?  
Millised on erinevate maksekaartide positiivsed ja negatiivsed küljed?*

## Lisa 5 – ülesanne „Splash: finantskirjaoskuse mäng“



## Kauplus võit teenusepakkuja

Asutus, kus inimesed saavad osta  
tooteid ja teenuseid.



## Tarbijameene

Toodete ja teenuste kasutamine  
ja ostmine



## Reklaam

Tellitud suhtusvorm, mida kasutatakse  
toodete, teenuste, ideede või  
sündmuste tutvustamiseks.



## Töö

Täitmist vajav ülesanne.



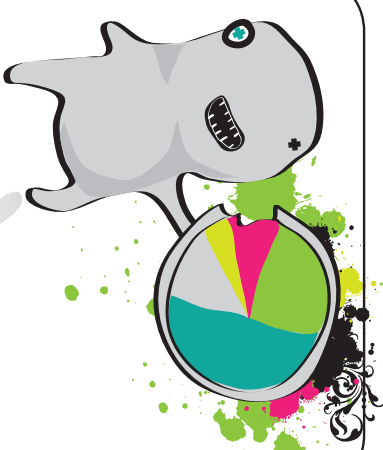
## Tarbijameene

Asutus, mis pakub finantsteenuseid  
(nt võtab vastu deposite, osutab säästmis- ja  
investeeringuteenuseid ja annab välja laene).



## Võlg

Kellelegi võlgnetav rahasumma.



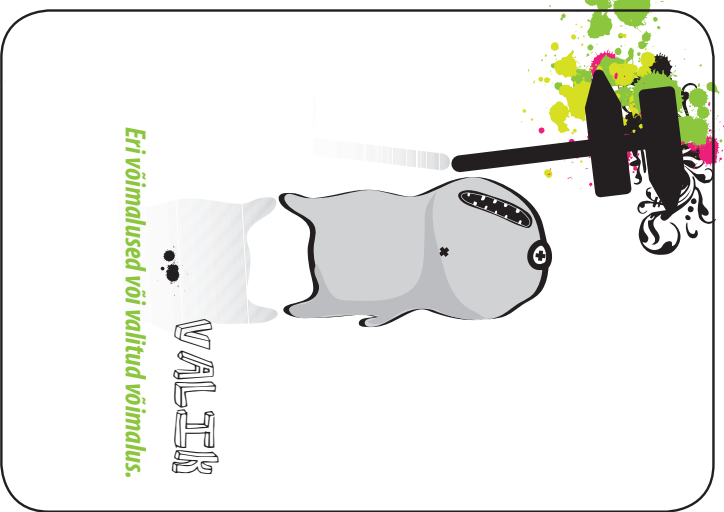
## Elularve

Kindlatel eesmärkidel põhinev kava  
olemasoleva raha kulutamiseks  
ja säästmiseks teatava ajavahemiku jooksul.



## Sularaha- automaat

Automaat avalikus kohas,  
kus inimesel on maksekaardi abil  
lihipäas oma pangavarale.



# VÄLSEK

Eri võimalused või valitud võimalus.



# VÄLJAMENEMINE

Kulutatud või kasutatud raha.



# HAŠAART- MÄNGUDE MÄNGETEMINE

Raha või muu vara kaotamisega riskimine  
mänguaraalises olukorras.



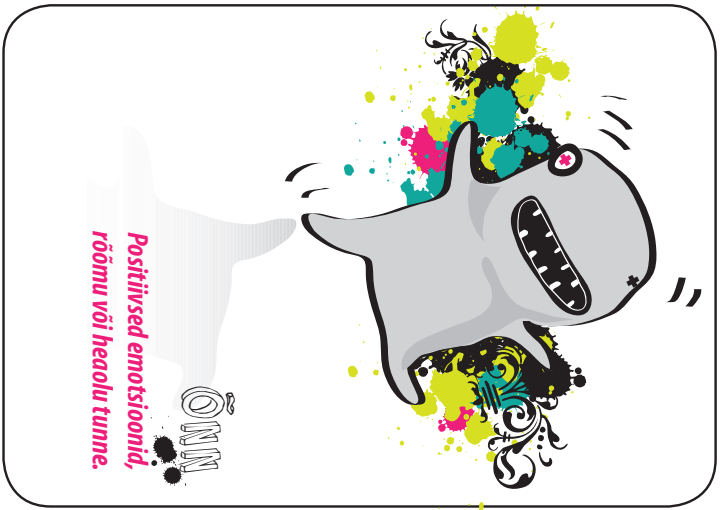
# HARPEBUS

Teadmistele ja oskustele omandamine  
ning vaimu ja iseloomu arendamine.



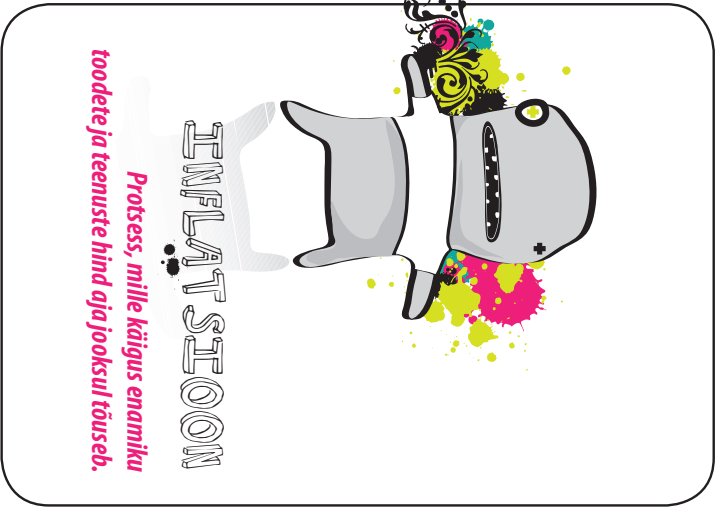
# KELMUS

Kellegi teisele raha tahhtlik  
varastamine pettuse teel.



# ÕNN

Positiivsed emotsioonid,  
rõõmu või heaolu tunne.



# INFLATSEOON

Protsess, mille käigus enamiku  
toodete ja teenuste hind aja jookkul tõuseb.



# KENDLUSTUS

Süsteem, milles inimesed maksavad  
ette raha fondi tingimusel, et juhul,  
kui juhtub midagi halba, siis saavad nad  
osa raha tagasi, et oma kulutused katta.



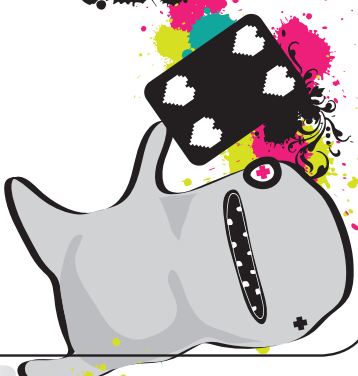
## SESSETULEK

*Teenitud raha kogusumma.*



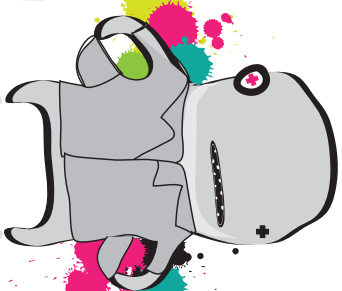
## VAAJABUS

*Miski, mis on inimesele eluliselt tähtis.*



## MAKSEKAART

*Plastist kaart, mille annab välja pank või mõni muu asutus ja mida kasutatakse raha väljavõtmiseks ja/või sularahata arveldamiseks.*



## VAESUS

*Majanduslikus mõttes olukord, kus inimesel ei ole piisavalt raha ja muid ressursse vääriliks elamiseks.*



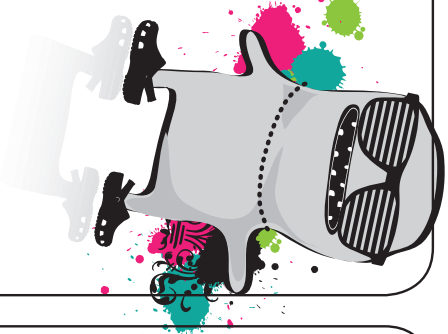
## ENTRESS

*Raha laenamise kulu ja raha laenuks andmise tulu; lisaraha, mis makstakse laenu pealt või saadakse säästude/investeeringutelt.*



## INVESTEERIMINE

*Säästude kasutamise või deponeerimise viis, millega tavaliselt kaasneb suurem risk.*



## ELUSTEEL

*Inimese valitud eluviis.*



## RAHA

*Maksevahend (ese või vara müütihik), mis on üldtunnustatav toodete ja teenuste eest tasumiseks.*



**REMIKUS**  
Suure hulga raha või väärtusliku vara  
omamine või kasutamine.



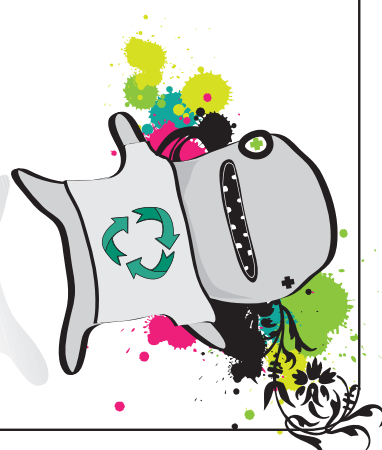
**RESH**  
Oht, et juhtub midagi,  
millel on negatiivsed tagajärjed.



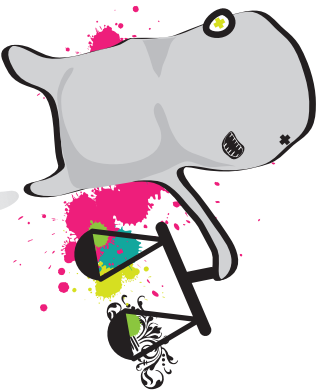
**SOOVED**  
Miski, mida inimene endale tahaks,  
aga mis ei ole talle eluliselt tähtis.



**TAASKASUTUS**  
Protsess, mille käigus antakse  
kasutatud asjale uus funktsioon.



**VASTUTUS-  
TUNDLUSKUS**  
Teatud määduvuu järgi valikute tegemine ja  
käitumine, mis on kooskõlas arusaamisega,  
millist mõju see isiklikule ja kogukondlikule  
heaolule avaldab.



**SÄÄSTAJANE**  
Raha kõrvaldamine hilisemaks  
kasutamiseks; seda saab teha siis, kui  
inimene ei kuluta kogu oma sissetulekut ära.

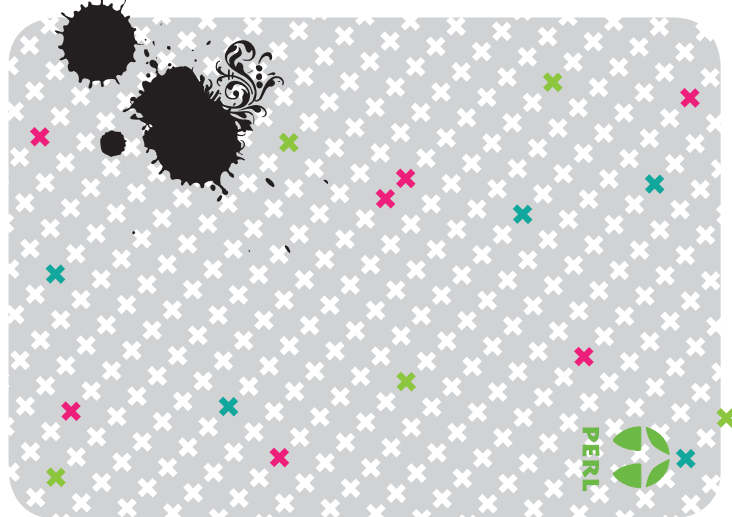
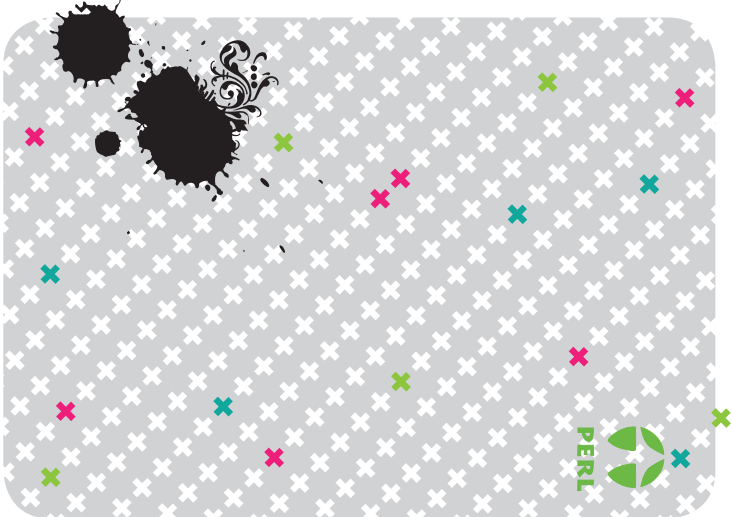
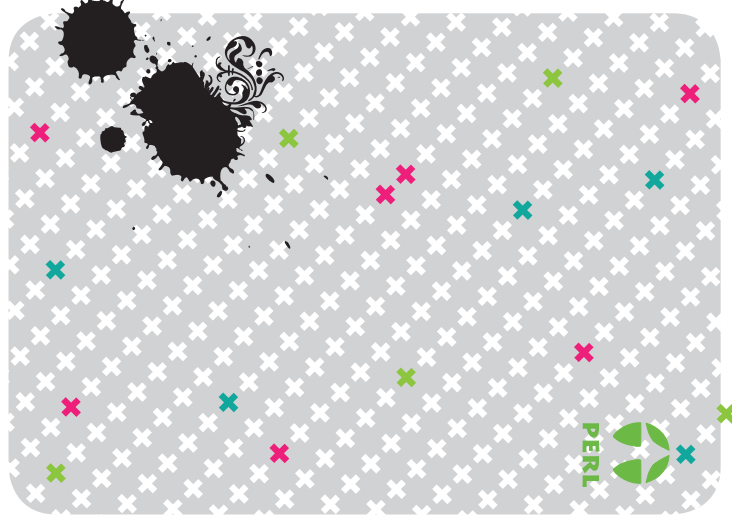
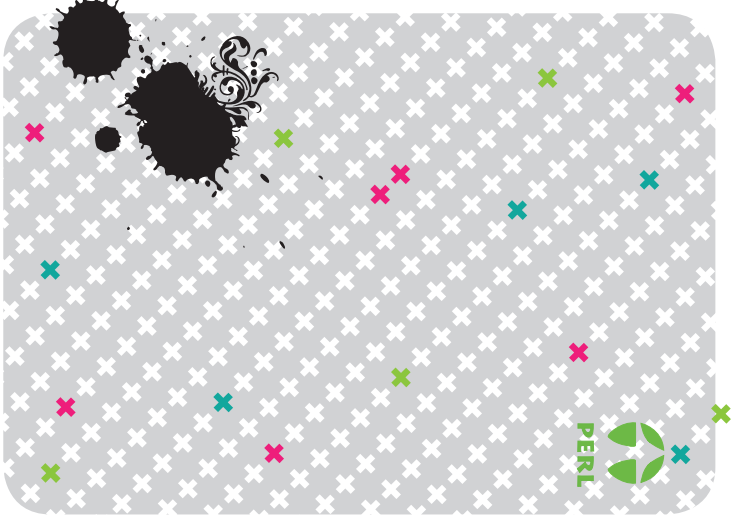
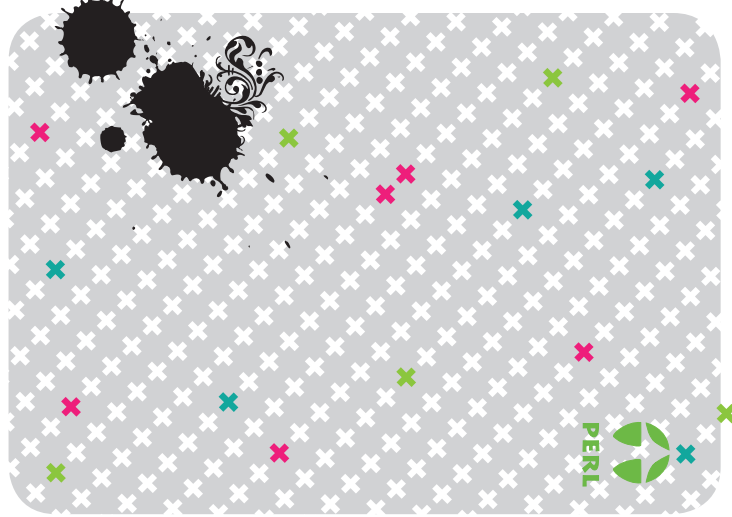
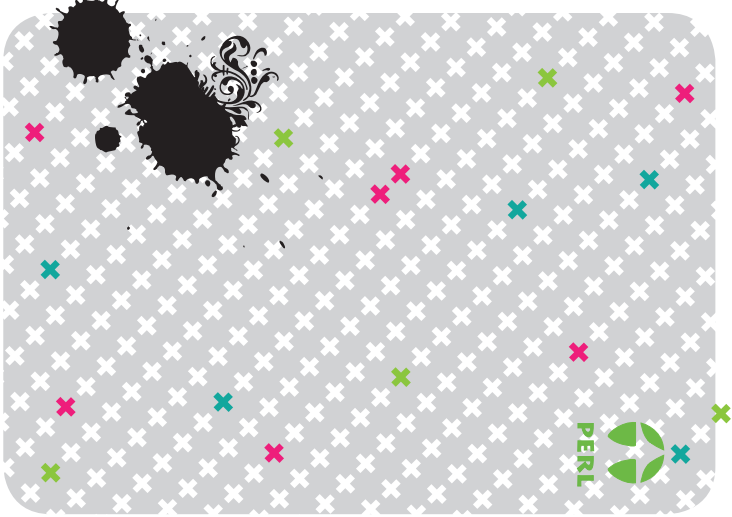
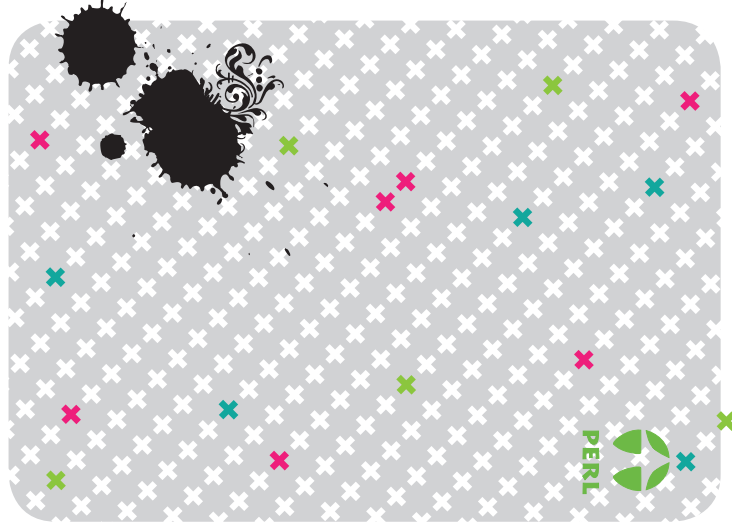
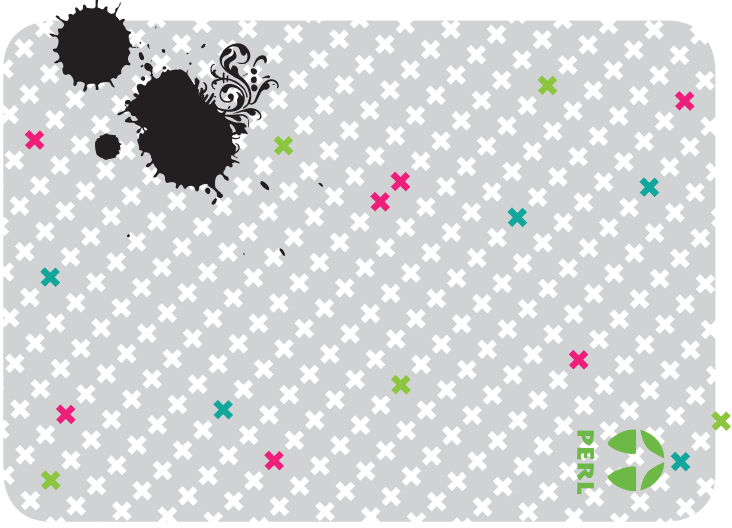


**TÖÖTUS**  
Tasulise töö puudumine.



**VÄLJUUTA**  
Teatavas riigis kasutatav raha;  
vahetusühik.





## Lisa 6 – ülesanne „Splash: finantskirjaoskuse mäng“

### PETITE lugu

Järgnevat lugu võib kasutada lisana kaardimängule. Selle eesmärgiks on arutelu tekitamine loos käsitlevate finantsteemade kohta. Õpetaja või läbiviija julgustab õpilasi loos mainitud mõisteid ära tundma ning seejärel neid kasutama tekkinud arutelu käigus näitamaks nendest aru saamist.

Petite, krõbe 5-eurone rahatäht ärkas mugavas pangautomaadis ning mõtles mida see päev endaga kaasa toob. Peeter ärkas ühel hommikul mugavas voodis oma vanemate majas. Tema teadis, millisenä tema päev välja näeb – jälle rahatühjana. Peetri vanaema Patriitsia ärkas hommikul üles ning vaatas ringi oma peaaegu tühjas korteris. Ka tema mõtiskles, mida päev talle toob.

Oota üks hetk... Üllatus! Peeteri ema läks hommikul kõrval asuvasse pangautomaati. Ta andis Peetrile natukene raha, et ta saaks teel kooli osta vanaemale toitu. See oli esimene kord, kui Petite nägi Peetrit.

Peeter läheb poodi ja ning kasutab ära erinevaid allahindlusi, mida ta oli varem reklaamides näinud. Milline tore üllatus! Tal on natukene raha üle jäänud, isegi rohkem kui ta oli algselt arvanud. Petite on üks rahatähtedest, mille ta omale taskusse paneb. Peeter viib toidu vanaemale ära. Sisenedes eluruumi märkab ta aga, et televiisorit enam seal ei ole.

Peetril pole aega selle kohta pärimiseks, sest ta on kooli hiljaks jäämas. Vanaema keedab natukene suppi äsja toodud toiduainetest ning läheb sõbraga kohtuma nende tavalisse kohta.

Koolis on Peetril majapidamise ja eelarve koostamise tund. Nad arutavad selliseid asju nagu sissetulek, kulutused, säästud ja investeerimine. Samuti räägitakse sellest, kuidas vajadused ja soovid muutuvad koos elustiili- ja vanusega. Koolitund paneb Peetrit mõtlema, mida ta peaks taskus oleva rahaga peale hakkama?

Siis kõlab koolikell ja ta lippab koju. Koduteel peatub ta poe ees ja mõtleb, et ta peaks ostma oma tüdrukule ühe kena salli. Selle asemel aga otsustab ta osta vanaemale tema lemmikmaiustusi, sest hommikul oli ta üsna sünge väljanägemisega. Ja nii Peeter läheb edasi. Kõndides kasiinost mööda kiikab ta sisse „Oh ei! Kas see on vanaema mänguautomaadi ees?“

Samal ajal Petite jätkuvalt mõtiskleb kuidas tema päev lõppeb...

## Lisa 7 – ülesanne „Splash: finantskirjaoskuse mäng“

**Kaartidel olevad mõisted koos definitsioonidega.**

**Reklaam** Tasutud suhtlusvorm, mida kasutatakse toodete, teenuste, ideede või sündmuste tutvustamiseks.

**Pank** Asutus, mis pakub finantsteenuseid (nt võtab vastu deposiite, osutab säästmis- ja investeerimisteenuseid ja annab välja laene).

**Võlg** Kellegile võlgnetav rahasumma.

**Vastutustundlikkus** Valimine ja tegutsemine teatud kriteeriumite järgi arvestades samal ajal selle tagajärgedega nii isiku enda kui ka kogukonna heaolule.

**Eelarve** Kindlatel eesmärkidel põhinev kava olemasoleva raha kulutamiseks ja säästmiseks teatud ajavahemiku jooksul.

**Pangaautomaat** Automaat avalikus kohas, kus inimesel on maksekaardi abil ligipääs oma pangaarvele.

**Valik** Eri võimalused või valitud võimalus

**Tarbimine** Toodete ja teenuste ostmine või tarbimine.

**Valuuta** Teatavas riigis kasutatav raha; vahetusühik.

**Töö** Täitmist vajav ülesanne.

**Haridus** Teadmiste ja oskuste omandamine ning vaimu ja iseloomu arendamine.

**Kulutused** Ära kulutatud raha..

**Kelmus** Kellegi teise raha tahtlik varastamine pettuse teel.

**Hasartmängud** Raha või muu vara kaotamisega riskimine mängutaolises olukorras.

**Õnn** Positiivsed emotsioonid; rõõmu või heaolu tunne.

**Sissetulek** Teenitud raha kogusumma.

**Inflatsioon** Protsess, mille käigus enamiku toodete ja teenuste hind aja jooksul tõuseb.

**Kindlustus** Süsteem, milles inimesed maksavad ette raha fondi tingimusel, et juhul, kui juhtub midagi halba, siis saavad nad osa raha tagasi, et oma kulutused katta.

**Intress** Raha laenamise kulu ja raha laenuks andmise tulu; lisaraha, mis makstakse laenu pealt või saadakse säästudest/investeeringutelt.

**Investeering** Säästude kasutamise või deponeerimise viis, millega tavaliselt kaasneb suurem risk.

**Elustiil** Inimese valitud eluviis.

**Raha** Maksevahend (ese või vara mõõtühik), mis on üldtunnustatav toodete ja teenuste eest tasumiseks.

**Vajadus** Miski, mis on inimesele eluliselt tähtis.

**Maksekaart** Plastikust kaart, mille väljastab pank või mõni muu asutus ja mida kasutatakse raha väljavõtmiseks ja/või sularahata arveldamiseks.

**Vaesus** Majanduslikus mõttes olukord, kus inimesel ei ole piisavalt raha ja muid ressursse väarikaks elamiseks.

**Taaskasutus** Protsess, mille käigus antakse kasutatud asjale uus funktsioon.

**Risk** Oht, et juhtub midagi, millel on negatiivsed tagajärjed.

**Säästmine** Raha kõrvalepanemine hilisemaks kasutamiseks; seda saab teha siis, kui inimene ei kuluta kogu oma sissetulekut ära.

**Pood** Koht kus inimesed saavad osta tooteid ja teenuseid.

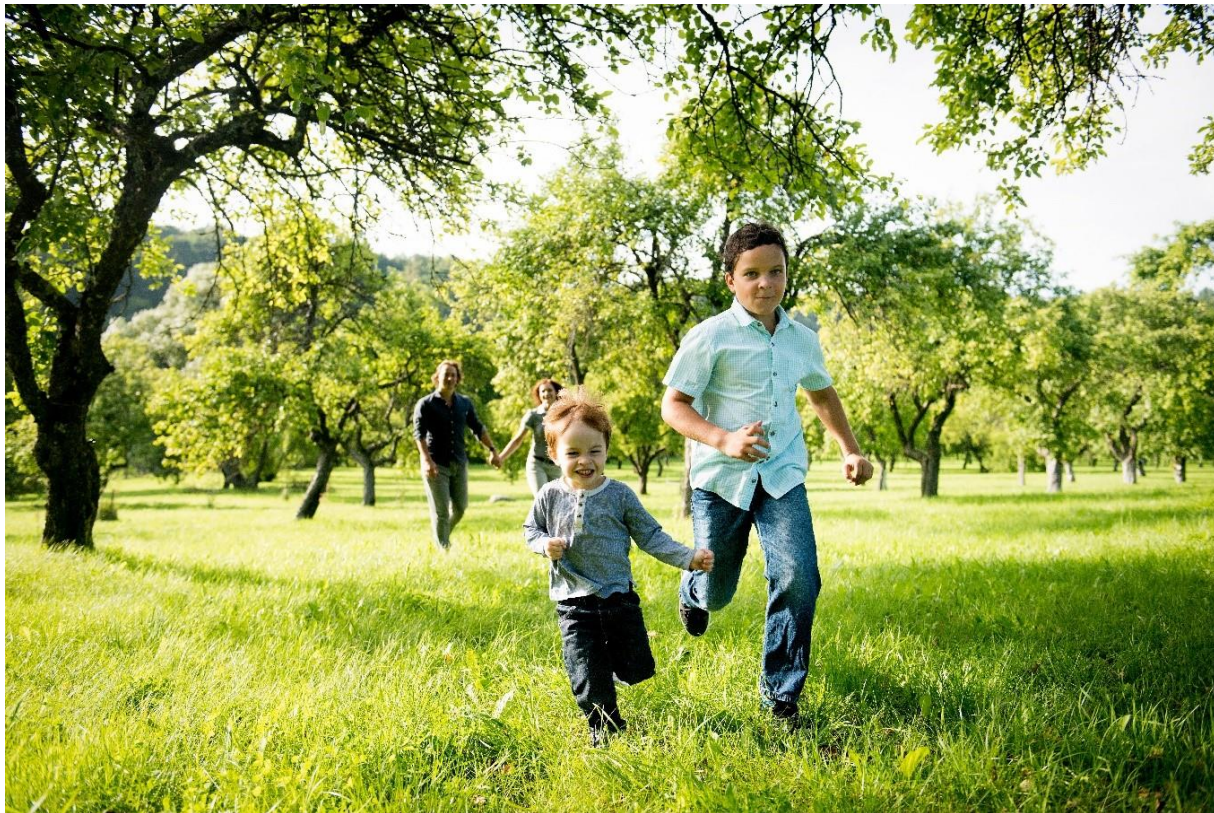
**Töötus** Tasustatud töö puudumine.

**Rikkus** Suure hulga raha või väärtusliku vara omamine või käsutamine.

**Soov** Miski, mida inimene endale tahaks, aga mis ei ole talle eluliselt tähtis.



Lisa 9 – ülesanne „Isiklik olemine ja identiteet“, „Kohtume keskel“, „Mida me ostame?“



Pilt # 1, allikas: Lina Strauke



Pilt # 2, allikas: Leonid Smulskiy





Pilt # 3, allikas: Colourbox.com



Pilt # 4, allikas: Lewis Akenji





Pilt # 5, allikas: Wikimedia Commons



Pilt # 6, allikas: Colourbox.com





Pilt # 7, allikas: Leonid Smulskiy



Pilt # 8, allikas: Leonid Smulskiy





Pilt # 9, allikas: Leonid Smulskiy



Pilt # 10, allikas: Leonid Smulskiy





Pilt #11 Allikas: Colourbox.com



Pilt #12 Allikas: Lina Strauke



Pilt #13 Allikas: Leonid Smulskiy