



RAHVAJUTLIKAAARDID

MIS ON JUTUKAARDID?

Vippa jutukaartide mängus on 41 pildiga kaarti, millel on kujutatud eesti rahvajuttudest enim esinevad tegelased ja sümbolid ning tolle aja olustikud ja nähtused. Kaardi serva on trükitähtedes lisatud tegelase või sümboli nimi/nimetus, et tutvustada lastele eesti rahvajuttudes esinevaid kangelasi ja juhatada teed vanarahva igapäevaste tarbeesemete maailma. Nii mõnelgi pildil on kujutatud koos mitut tegelast või sündmust. Nende kohta saab pikemalt lugeda peatükist "Kaartide seletused".

Kaardid sobivad nii õppevahendiks kui ka mõnusaks kaaslaseks reisil või pimedatel pikkadel talveõhtutel mängimiseks.

Jutukaardid ergutavad mängijate fantaasiat, väljendus- ja lugemisoskust ning koos mängides tugevneb täiskasvanu ja lapse vaheline side ning teineteisemõistmine.

Mängu kestvus: 5 kuni ... min

Mängijate arv: 1+... inimest

KUIDAS MÄNGIDA?

Mäng annab tuhandeid põnevaid jutte. Mängida võib kas omaette või koos sõpradega. Mängus pole valesid vastuseid ega kohustust rääkida rahvajuttu nii, nagu on raamatus. Kaartide eesmärk on lasta piltidel kujutlusvõime tööle panna ja veeta perega lõbusalt aega. Loo rääkimist võib alustada näiteks lausega "Elas kord ..." või "Ennemuiste ...". Mõtle enda välja mõeldud rahvajutule kindlasti ka meeldejääv ja õpetlik lõpp.

Variant 1

Mängus osaleb 1 või rohkem mängijat. Osalejad valivad endale 5-6 just sellist mängukaarti, mis neile kõige enam meeldivad. Kaartide järjekord otsustatakse endale sobival viisil ja jutu rääkimist alustatakse sellest pildist, mis tundub kõige sobivam olevat.

Variant 2

Mängus osaleb 2-6 mängijat. Kaardid keeratakse lauale tagurpidi ja osalejad valivad endale kuni 4 juhuslikku kaarti. Kaartide võtmine toimub ühekaupa ja järgemööda. Kaardid võib avada kohe, kuid jutu rääkimine algab esimesest valitud pildist.

Variant 3

Mängus osaleb 3 või enam mängijat. Kaardid keeratakse lauale tagurpidi, esimene mängija võtab ühe juhusliku kaardi, keerab selle pildiga ülespoole ja alustab jutuvestmist. Tema järel valib teine mängija omale kaardi ja jätkab sama loo jutustamist, kuni kõik mängus osalejad on saanud sõna. Eesmärgiks on rääkida koos üks pikk omavahel seotud jutt.

Nüüd võid oma kaasmängijatele väljakutse esitada. Selleks jätkake kaartide võtmist ja loo pikemaks rääkimist. Mäng lõppeb siis, kui kaardid saavad otsa või kui üks mängijatest ei suuda enam juttu jätkata.

KAARTIDE SELETUSED

Ammustel aegadel püüdsid inimesed rahvajuttude kaudu maailma seletada ja mõista, aga ka mitmesuguste ohtude eest hoiatada. Paljud nähtused jäid tolle aja inimestele mõistetamatuks ja nii tulidki mängu näkid, haldjad, kratid ja muud salapärased olendid, keda tõsimeeli usuti. Vanad rahvajutud levisid suust suhu ja paigast paika, muutusid ja teisesid. Soovime, et ka meie lapsed laseksid oma fantaasia lendu, mõtleks välja vahvaid ja õpetlikke lugusid salapärastest tegelastest ning põnevatest juhtumistest, et aidata sellega alles hoida eesti rahvapärимusest tekkinud lugusid.

AHJUALLINE



Ahjualune on eesti rahvaluules pisike habemega mehike, kes elab põranda all. Ta võib ühe hetkega tohutult palju toitu ära süüa. Kui ahjualusele anda pisutki toitu maitsta, on kohe kogu roog ära söödud ning kokale jäävad vaid mõru meel ja tühjad pihud.

HALIG



Haug loodud vanarahva teadmise järgi kaladest kõige esimesena, temast pidi teiste kalade kuningas saama. Haug ujunud kõik veed läbi ja tulnud kaeveldes Looja juurde tagasi - vett olevat tema sugutamiseks liiga vähe. Vaja on rohkem! Vanataat pahandanud havi ninatarkuse üle ja määranud talle elukohaks sood ja kraavid. Kuninglikku võimu tal enam ei ole. Teised kalad kardavad teda küll ta julmuse pärast, aga tema sõna nad ei kuula. Tihti peeti haugi ka moondunud näkiks.

HIIS



Hiis on püha metsasalk või puu, mille juures käidi ohverdamas. Seal juures oli sageli ka ohvrikivi ja kalme. Hiit on austatud ning peetud vahendajaks kõrgemate jõudude ja inimese vahel. Hiie kaudu pöörduiti vaimude poole, nendega räägiti ja neile jäeti ande. Rahvasuu kõneles, et kõik hiiepuud on varem osanud rääkida, mõned neist on kõndinud, rännanud ja lennanud.

HOBLINE



Muistendid pajatavad, et kui sooviti, et hobused kogu tulevase aasta terved oleksid, anti neilegi jõuluööl leiba. Kui vanal ajal nõiutud inimesi vahel hobusteks, siis niisugune leivaandmine päästnud nõiduse kütkest. Rahvasuu on rääkinud, et hobuse silmad nägevat inimestele nägemata vaime. Hobune rakendati vankri ette ja sõideti nii kirikusse kui kõrtsi. Nii veeti inimesi, heina ja kõike, mis põllul ja metsas leidus.

HOBUSERAUD



Hobuseraud on hea õnne tooja. Kõige sagedamini naelutati hobuseraud maja välisuksele, et õnn maja-elanike juurde saabuks. Ühe uskumuse kohaselt tuleks hobuseraud kinnitada nii, et lahtine osa jääb ülespoole, sest siis jääb õnn sinna sisse. Teised jälle uskusid vastupidi, et lahtine osa peaks jääma allapoole, siis saab maja õnnega üle valatud.

HÖBEMLÜNT



Raha ja rikkus oli inimeste suur unistus. Inimesed elasid vaesuses ja unistasid seepärast ootamatult sülle sadavast varandusest. Läbi fantaasia tekkis ka palju rahaaugujutte, lugusid raha leidmisest, peitmisest ja varavedajatest.

KALLUR



Kalamees päästab rahvajuttudes kala või vähi vabaks ning päästetu täidab seepeale kõik mehe ja ta naise soovid. Tuntud on "kalamehe jutud" enneolematult suurest kalast või kalasaagist. Vanarahvas uskus, et kui vanaaasta öösel asetada lauale suurte soomustega kala, näiteks latikas, toob see head kalaõnne. Soomuseid soovitati vanal aastal söögilauas taskugi poetada, et järgmisel aastal oleks palju raha. Söögilaual ei tohtinud kala söömist alustada sabast, siis ei minevat ta enam võrku.

KALI, LEIB, PLIDER



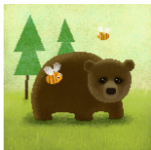
Leiba peeti pühaks ja seetõttu oli leivaga seotud ka palju uskumusi: kunagi ei tohi leiva üle viriseda, pärast kühsetamist ei tohi pätsi selili asetada, puru laualt palja käega ära pühkida, tervet pätsi majast välja anda ega lõikamiskohta ukse poole jätta. Muidu lõppeb leivajätk ja vaesus tuleb majja. Leivaga seotud toimingute puhul ei tohtinud soovida "Jõudu!", vaid ainult "Jätku!", et leiba ikka jätkuks. Söögi kõrvale joodi tavaliselt hapupiima, taari (hapendatud jahujook) ja kalja (pärmiga kääritatud linnasejook). Putru, mis on teine vanade eestlaste põhitoit, ja leiba ei söödud kunagi koos.

KARJAPOISS



Karjapoiss on karja valvav poisike, kes antakse abiks külakarjasele. Tihti on ta laisk ja magab puu all kogu päeva. Virk karjapoiss, kes täidab kohusetundlikult käsku, saab jutustuses selle eest väärilise tasu. Karjalapsed mõtlesid tihti välja lugusid ja laule, et päev kiiremini õhtusse veereks.

KARU



Karu on rahvajuttudes jõulise, aga lihtsameelse ja apla inimese võrdkuju, mistõttu saab ta tihti petta. Kutsutakse ka mesikäpaks ja metsaotiks. Tegutseb tihti koos inimesega.

KAVAL ANTS



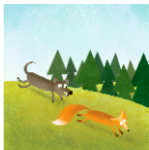
Kaval Ants on vanapagana ja vanamoori kaval sulane, kes oma juhmivõitu peremeest ninapidi veab ja talle alalõpmata vempe viskab.

KIBLI JA VIHT



Vihta tehakse kõige sagedamini üheks kimbuks kokku köidetud kaseokstest. Vihtlemise eesmärgiks on higistada, mustusest puhtaks saada ja keha masseerida. Usuti, et kõik haigused ja mured tuleb ära vihelda, seejärel viht ära kuivatada ja jaanilõkkes põletada. Enne sauna minekut leotatakse vihta kibus ehk kapas, mis on ümarapõhjaline veenõu, milles hoitakse ka leilivett.

KOER JA REBANE



Koer on juba aegade algusest saadik olnud koduloom, kuid harva on ta oma põlvega rahul. Vanarahvas teadnud rääkida, et ennemuiste andnud peremees koerale ainult konte ja solki. Koer läinud vanataadile viletsa söögi üle kaebama. Vanataat andud kirja kaasa, et peremees andku koerale sama toitu, mida ise sööb. Siis paranenud ka koera põli. Rebane on rahvajuttudes enim esinev loom. Kavaluse ja osavuse võrdkuju. Petab teisi metsaelanikke, eelkõige hunti, aga ka inimest. Pääseb tänu oma leidlikkusele igast olukorrast terve nahaga.

KOLM TILKA VERD



Et tulihända ehk kratti ellu äratada, pidi kolmandal neljapäeva ööl minema ristteele ja vanapagana välja vilistama. Kratile hinge andmiseks laskis vanakuri loovutada kolm tilka verd. Kuna tehing toimus öösel, üritasid inimesed tihtipeale vanapaganat petta, tilgutades paberile kas looma verd või hoopis punast mahla. Pettus tuli välja alles siis, kui kratitegija oli hinge heitmas ja vanapagan hinge järele tuli.

KOOGUGA KAEV



Kooguga kaevust ehk vinnkaevust sai vett kätte kaevukoogu abil, mille külge oli kinnitatud puust ämber. Uskumuse kohaselt viskas peremees uue aasta öösel või hommikul kaevu soola ja tõi sealt vett. Vesi valati kaussi, selle põhja pandi nuga ja midagi hõbedast. Selle veega näo pesemine pidi hoidma inimest uuel aastal haiguste ja kõige kurja eest. Pihlakas on eesti rahvaususes kõige võimsama nõjaväega puu. Eesti rahvapärimuses kaitseb pihlakas luupainaja, krattide, vanapagana, aga ka erinevate tõbede ja kaetamise vastu.

KOTERMANN



Kotermann on pärimuse järgi hea (harvemini halba ennustav) laevahaldjas, kes hoiatab meeskonda läheneva õnnetuse eest mitmesuguste hääliitsustega, näitab end loomana või muu sellisena, vältimatu huku eel lahkub laevalt. Arvati elavat igas laevas ning valvavat peelestiku ja purjede all, et anda meremeestele head nõu ja hoiatada ohtude eest. Teda kujutati lopsaka parras-habemega väikese mehikesena hallis villases kampsunis ja südvestris. On tuntud ka komme panna laevas tema jaoks toitu.



KRATT TULIHÄND



Kratt ehk tulihänd (ka puuk või pisuhänd) on nõiduslik vargapoiss, kes sädemejoana ringi lennates mitmesugust vara (vilja, rõivaid, raha jne) peremehele kokku veab. Kratte valmistatakse mitmesugustest esemetest ja teda tehakse kolm neljapäeva õhtut. Tavaliselt püütakse elukale anda looma kuju. Inimkätega valmistatud krati elluäratamiseks on vaja kuradile anda kolm tilka verd ja nii oma hing talle müüa. Kui aga peremees kratile piisavalt tööd ei anna, pöördub ta oma tegija vastu. Kui aga tulihänd tüütuks muutub ja temast lahti tahetakse saada, tuleb talle anda ülesanne, mida tal pole võimalik täita.

KULDLÕNG



Jutustuses "Kullaketrajad" elasid sügavas metsas vanamoor ja tema kolm tütart. Tüdrukud ketrasid ööd ja päevad vokiga kuldlõnga. Vanaeit hoiatas, et kui neiid usinalt ei ketra, siis heie katkeb värtnasuus ja sellega lõpeb ka kuldlõnga hiilgus ning tütarlaste õnnepõli. Kuigi tüdrukud naersid eide hoiatuse üle, siis ometi õnnetus juhtuski. Moor sajatas ja saatis noorimale tütrele õnnetuse kaela, muutes ta jõekupuks. Vokk on seadeldis lina või villa kiududest niidi ja lõnga ketramiseks.

KÜLAKIIK



Kiigekultuur on Eestis väga vana: aastasadu on kiigekohad olnud üks külarahva meeliskohti, kus kokku saada ja suhelda. Seal on tantsitud, lauldud, mängitud, räägitud juttu, oodatud kallimat ja muidugi kiigutud. Kiiged püstitati sageli metsalagendikule või kui metsas sobivat välu polnud, siis metsa äärde, mõisaparki või mujale suurte puude alla. Kiigutajateks olid tavaliselt poisid ja kiikujateks piigad. Vahel võistlesid poisid omavahel, kes julgeb ja jõuab üle võlli kiikuda.

LIBAHUNT



Uskumuste järgi võis libahundiks saada nõia loitsimise läbi või ise teatud maagilisi toiminguid sooritades, milleks võis olla hundinaha selga tõmbamine, kolm korda ümber nõiutud kivi käimine, enda erilise nõiutud võidega määrimine või nõiasõnade lugemine. Esines uskumus, et libahunte eristab tavalistest huntidest valge märk kaelal, mis oli jälg kaelas kantud sõlest või ehteasjast. Et libahunti taas inimeseks muuta, tuli talle noa otsast leiba anda.

LÖKE



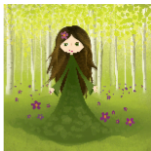
Lökke juures tantsiti ja kui polnud pillimehi, mängiti ringmänge või lauldi niisama. Jaanituleks valiti tavaliselt mõni kõrgem koht või kungas, vahel tehti löke ka suure kivi otsa, et tuli ikka paremini paistaks – seepärast kannavadki paljud meie väiksemad mäed Jaanimäe nime. Varasematel aegadel kuulus jaanitule juurde maadlemine, jõukatsumine, köievedu ja muud tavad. Rahvapärimusliku puhastusrituaalina on kombeks lõkkest üle hüpata.

MARJAKORV



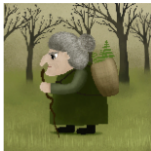
Marjadel on eestlaste toidulaua väga oluline koht. Kõige enam korjati mustikaid ja jõhvikaid, sest need säilisid külmas vees kenasti ka üle talve. Neist ammutati jõudu ja tervist ning kasutati ravimina rahvameditsiinis. Marjulisteks olid enamasti naised ja tüdrukud. Marjakorvid aga valmistati vitstest või juurtest, vastavalt marjulise suurusele.

METSHALDJAS



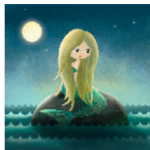
Hea kaitsevaim, kes valvab metsa ja seal elavaid loomi ning linde. Igal metsal on oma haldjad. Kasemetsahaldjad ei lähe kunagi tammemetsa, vaid püsivad oma kodu lähedal. Tavaliselt haldjad väldivad inimesi, kuid kes on neid näinud, teavad, et nad on ilusad ja targad. Vahel harva peab metshaldjas ka inimesi karistama. Kui keegi metsale ja selle asukatele liiga teeb, eksitab metsavaim teda sihitult ringi. Metshaldja väe peatab meieisapalve, üle risttee minek, jalge vahelt läbivaatamine või riiete pahupidi selgapanek. Vahel aitab ka nutikas vastus metshaldja küsimusele.

NÕID



Nõid ehk tark ehk ravitseja on inimene, kellest arvati, et ta maagiliste vahendite, toimingute ja nõidussõnade abil võib mõjutada ümbritsevat loodust, kaasinimesi ja üleloomulikku maailma. Nõid võis tegutseda nii kaasinimeste abistaja, ennustaja ja arsti kui ka kahjustajana (sajatajana, teiste vara ja "õnne" endale manajana või hävitajana). Rahvajuttudes on nõid tihti hea nõu andjaks.

NÄKK



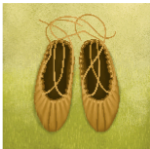
Näkk on veehaldjas või veevaim. Näkiks saab peamiselt uppunud inimene. Teda kujutatakse ilusa neiuna, kes laulab kivil, kammib juukseid ja püüab inimesi vette meelitada ning seejärel uputada. Vanarahva jutu järgi tuli veekogude ligi minnes näkile juba ette pakkuda asendusohvrit või kasutada muud kaitsemaagiat. Enne ujuma minekut oli asjakohane pomiseda mõni sobiv loits või visata näki jaoks midagi vette - näiteks kolm kivi. Ettevaatlik tasus olla ka veekogude lähedusest leitud esemetega, kuna näkk võis olla nendeks moondunud ja nii inimesi varitseda.

PALJAJALLU



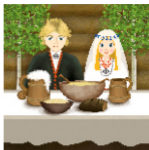
Paljajalu jooksid vanasti lapsed tihti juba kevadest kuni sügiseni välja - põlved katki, jalad määrdunud ja valusaid "kuresaapaid" täis. Karjas käies otsiti neljalehelist ristikehinalahte, millel usuti olevat õnne toov tähendus. Neli lehte kujutavad usku, lootust, armastust ja see neljas, mis tavalisel ristikehinal puudu oli, on õnn. Ja kui õnn on olemas, on teised iseenesest.

PASTLAD



Pastlad ja viisud olid talupoja jalanõud. Need valmistati mõlemale jalale ühesugused. Viisud valmistati pajukoorest, niinest ja ka kasetohusugadest, pastlad aga sea- või veisenahast. Paelad keerutati linadest, kohati villasest lõngast ja nahkrihmadest. Paelu seoti mitmel viisil ümber sääre kuni põlveni või kinnitati pahkluu kohal.

PULM



Vanasti tuli jälgida, et pulmad kombekohaselt peetud saaksid, kuna traditsioonide eiramine oleks võinud kaasa tuua õnnetu abielu. Pulmapidu kestis mitu päeva. Külalised tõid kaasa leiba, liha, võid, kala, kohupiima ja sõira. Vaadeldi ka endemärke, et välja selgitada, kas algav abielu kulgeb ladiusalt. Näiteks ennustas ilus ilm pulmapäeval probleemitut abielu, lumesadu rikkust, vihm ja äike aga muret ja tüli.

PÕHJAKONN



Põhjakonn on üleloomulik olend, kes sülgab tuld ja ajab suust suitsu välja. Tal on konna jalad, härja keha, mao saba, kehal on kivist ja rauast soomused ning silmad hiilgavad. Et põhjakonnast jagu saada, tuleb teada targa nõuandeid.

RAHAPADA



Eesti rahvamuistendites leidub rohkesti jutte maapõue, vette või hoonete alla peidetud varandusest, mis pidi teatud tingimustel üles tõusma. Niisuguseid rahaauke arvati valvavat kurjad vaimud ja koledad elukad. Ka arvati, et jaaniööil põleb rahaaugu kohal tuli. Siis kuivatavad, tuulutavad või puhastavad kuradid raha, mis on kaua maa sees olnud. Muistendite järgi muutusid rahatulest tekkinud söed hiljem rahaks. Et kuld august kätte saada, pidi teadma tōotusi, millega varandus oli peidetud.

RAHVARIIDED



Rahvariided olid meie esivanematele nii pidu- kui ka igapäevarõivaiks. Kaunid värvilised kangad saadi taimedega lõnga värvimisel. Valged särgid olid aga linasest. Eestlased kaunistasid oma rõivaid peente tikanditega ja kandsid mitmesuguseid ehteid, nagu hoburaudsõlgi rõivaste kinnitamiseks, kaelas paela või keti otsas rinnalehti, kaelavõrusid või helmestest, spiraalidest või kaurikarpidest keesid, arvukalt käevõrusid ja sõrmuseid.

SAUN



Saunaks nimetatakse hoonet, kus saab higistada ja pesta. Vanasti raviti seal haigusi, sünnitati, pesti pesu ja toimetati mitmesuguseid kombetalitusi. Näiteks usuti, et vihtlemine teeb tütarlapsed ilusamaks ja paneb lapsed kasvama. Sauna oodati esivanemate hingesid ja arvati, et seal käivad haldjad. Kui noor pere võttis talupidamise üle, kolisid vana peremees ja perenaine sauna elama. Rahvajuttudes oli saun sageli koht, kus kohtuti vanapaganaga.

SULANE



Sulane oli mees, kes teenis talu peremeest ja sai selle eest tasu. Tema palgaks oli toit ja peavari, lisaks rõivad, vili ja muu eluks vajalik. Harilikult palgati sulane aastaks ja tema põhiliseks kohustuseks oli põllutöö sh heina tegemine. Hein kuivatati ja pandi ajutistesse inimesekõrgustesse heinasaadudesse. Rahvajuttudes on sula-ne tihti kaval ja tark.

SÜGIS



Sügis on eestlaste jaoks salvede täitmise aeg, mil loodus näitab oma võimu ja ilu. Samuti saabub sügisel pimedus, kui jääb õhtuti rohkem aega muinasjutte jutustada ja neid juurde luua.

USSIKUNINGAS



Ussikuningas on rahvajuttudes usside ehk madude valitseja. Ta on suure krooni või harjaga madu, enamasti mingi peidetud aarde juures. Arvati, et kes saab kätte ja sööb ussikuninga harja, see suudab ja oskab kõike, saab targaks, rikkaks ja õnnelikuks ning mõistab ka loomade ja lindude keeli.

VAESLAPS



Vaeslaps on ilma vanemateta laps, kes elab ja töötab rahvajuttudes tihti kurja ja ihne võõrasema karmi käsutuse all. Ta on teiste inimeste ja loomade vastu alati sõbralik ning lahke ega pea paljuks anda endast väetimatele ka oma viimane leivapaluke. Raske töö ja headuse eest saab talle osaks suur rikkus ja õnn. Kui ihne võõrasema on saanud oma karistuse, asub vaeslaps perenaise kohale majapidamist juhtima.

VANAPAGAN



Vanapagan, ka vanatont, vanapoiss, vanajuudas, vanaõelus, vanakurat jne, on kehalt suur ja jõult vägev, kuid lihtsameelne. Rahvajuttudes jääb tihti "pika ninaga". Elab looduslikes urgastes ja koobastes, nn põrgutes ning metsas. Oli üks kõige kardetavamaid olendeid eesti rahvausundis, kellega oli targem üldse mitte tegemist teha. Sageli räägitakse muistendeis mitmest vanapaganast, isegi perekondadest, kes elavad talupoeglikku elu, teevad leiba, koovad kangast, pilluvad üksteisele verstade kaugusele tööriistu ning hävitavad kirikuid.

VANATAAT



Vanataat ehk jumal on ürgne taevahaldjas ja kaitsevaim, muistendites ja rahvajuttudes looja ning otsustaja. Rahvasuu räägib, et taevataat andnud igale loomale mingisuguse kaitseabinõu vaenlase vastu, lambad aga jätnud ta ilma. Sellepärast läinud lammas taevataadile häda kaebama. Taevataat pakkunud lambale küüsi, teravaid hambaid, sarvi ja mürki. Lammas aga avaldanud soovi vagaks loomaks jääda. See vastus meeldis taevataadile ja ta andis lambale loa inimeste juurde elama jääda, et tal vaenlase vastu kaitseabinõusid vaja ei oleks.

VILI



Vili on eestlastele olnud läbi aegade üheks tähtsamaks toiduallikaks. Rukki, odra, nisu ja kaera olemasolu tähendab, et laud on kaetud ja loomad toidetud. Aastatuhandeid külvati vilja käsitsi. Külvamine oli töö, mida õige peremees ei usaldanud kunagi ei sulasele ega kellelegi teisele. Külvitööks sobis kõige paremini päikesepaisteline ja tuulevaikne ilm. Enne kui viljast leiba sai, tuli vili kuivatada, rehealuses peksta, tuulata ja lõpuks veskis jahvatada.

VÕÕRASEMA



Võõrasema on rahvajuttudest tuttav kui kuri ja ihne perenaine, kes sunnib vaeslast rasket tööd tegema ning kohtleb teda õelalt. Ta on alati kasuahne ja loodab alatute võtetega rikkaks saada. Loo lõpus saab võõrasema tavaliselt oma karistuse.

Seerianr.: I00001

Tootja: OÜ Vippa; Ülenurme vald, Tartumaa, Eesti;

info.vippa@gmail.com;

www.vippa.ee

