



# ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΧΑΝΤΡΕΣ

<b>Στόχος:</b>	Οι μαθητές θα βιώσουν ανισότητα στον πλούτο και στις πληροφορίες, κάτι που ορίζει τις πιθανότητες για επιβίωση και τη μορφή των οικονομικών στόχων. Οι μαθητές θα διακρίνουν τα υπέρ και τα κατά της συνεργασίας και του ανταγωνισμού
<b>Γενικό θέμα:</b>	Εκπαίδευση για την ανάπτυξη σκέψεων στο ευρωπαϊκό και στο παγκόσμιο πλαίσιο
<b>Θεματικός άξονας:</b> <b>Μαθήματα:</b>	Άνθρωπος και Κοινωνία Κοινωνική Επιστήμη, Οικονομικά
<b>Ηλικία:</b>	14 +
<b>Χρόνος:</b>	45 λεπτά
<b>Αριθμός μαθητών:</b>	15-30
<b>Χώρος:</b>	Χώρος αρκετά μεγάλος για μετακινήσεις – τάξη, προαύλιο, ανοιχτός χώρος στην εξοχή.
<b>Υλικά:</b>	Φάκελοι ή χάρτινες σακούλες Ένα καμπανάκι Έγχρωμες χάντρες – 6 χρώματα, περίπου 140 χάντρες σε κάθε χρώμα. Αν υπάρχουν περισσότεροι παίκτες, θα πρέπει να υπάρχουν περισσότερες χάντρες αντίστοιχα. Τυπωμένος ο στόχος του παιχνιδιού ( <i>Παράρτημα 1</i> ) Μια λεπτομερής περιγραφή του αριθμού των χαντρών, που θα μοιραστούν στους φακέλους ή στις σακούλες.
<b>Προετοιμασία:</b>	Ετοιμάστε ένα δοχείο (φάκελο ή χάρτινη σακούλα) για κάθε μαθητή και γράψτε πάνω το αρχικό γράμμα της ομάδας, στην οποία ανήκει ο μαθητής ( <i>βλέπε παρακάτω</i> ). Βάλτε τα παρακάτω σε κάθε δοχείο: οδηγίες κοινές για όλους τους μαθητές μιας συγκεκριμένης ομάδας ( <i>Παράρτημα 2</i> ) και τον κατάλληλο αριθμό χαντρών ( <i>όπως περιγράφεται στο παράρτημα 3</i> ). Ετοιμάστε στο χώρο τρεις θέσεις, οι οποίες θα έχουν τα ίδια γράμματα. Εκεί θα συγκεντρωθεί η κάθε ομάδα αργότερα.
<b>Σημείωμα:</b>	Η αναλογία των μαθητών στις ομάδες (Π- πλούσιος, Μ- μέσο βιοτικό επίπεδο, Φ- φτωχός) αντιστοιχεί στην πραγματική κατανομή του πλούτου στον κόσμο. Αν υπάρχουν πάνω από 23 παίκτες, είναι σημαντικό να διατηρηθεί η αναλογία.

## Διαδικασία

- Πείτε στους μαθητές ότι θα παίξετε ένα παιχνίδι, αλλά μην τους πείτε σε τι αφορά. Επίσης μην τους πείτε σε τι αντιστοιχούν τα γράμματα στα δοχεία. Δώστε σε κάθε μαθητή από ένα δοχείο με χάντρες. Ενημερώστε τους ότι μπορούν να ανοίξουν τα δοχεία μόνο, όταν τους δώσετε την άδεια. Όταν χωρίζετε τους μαθητές σε ομάδες, να διαλέξετε προσεχτικά ποιος μαθητής θα πάει σε ποια ομάδα. Βάλτε έναν από τους πιο ενεργούς μαθητές στην ομάδα με τη λιγότερη δύναμη- δηλαδή Φ (Φτωχός). Αυτό θα δώσει στο μάθημα καλό ρυθμό, οι μαθητές θα έχουν πιο έντονες εμπειρίες και εσείς θα κερδίσετε περισσότερα ερεθίσματα για την ανάλυση του παιχνιδιού που θα γίνει αργότερα.
- Αν γίνεται, θα ήταν καλό να συνεχιστεί το παιχνίδι χωρίς χρήση λόγου. Μπορείτε να επιβάλετε ποινές – αυτός που μιλάει χάνει και μια χάντρα. Η σιωπή στο παιχνίδι συμβολίζει τα εμπόδια της κουλτούρας, της γλώσσας και της κοινωνίας. Αν πιστεύετε ότι αυτό δεν μπορεί να συμβεί με τους συγκεκριμένους μαθητές, μπορείτε να επιτρέψετε την ομιλία, αλλά οι μαθητές δεν θα πρέπει να λένε τους στόχους τους σε μέλη άλλων ομάδων.

- Πείτε στους μαθητές ότι έχουν 5 λεπτά, για να ανοίξουν τα δοχεία τους και να μελετήσουν τις οδηγίες. Αν το παιχνίδι συνεχιστεί χωρίς ομιλίες, δώστε τον τελευταίο χρόνο για ερωτήσεις. Η κάθε ομάδα έχει ελαφρώς διαφορετικές οδηγίες. Όσο πιο φτωγή η ομάδα, τόσο πιο ασαφείς οι οδηγίες. Για το λόγο αυτό η ομάδα Φ θα έχει περισσότερες ερωτήσεις. Παρόλα αυτά, μην τους δώσετε περισσότερες πληροφορίες. Δεν χρειάζεται να εξηγήσετε τους κανόνες, περιγράφονται στις οδηγίες.
- Χτυπήστε το καμπανάκι για τον πρώτο γύρο. Ο κάθε γύρος κρατάει 3 λεπτά. Κατά τη διάρκεια του γύρου οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν χάντρες ελεύθερα. Χτυπήστε το καμπανάκι ξανά μετά από 4 λεπτά και ο γύρος τελειώσε. Μετά από κάθε γύρο όλοι πρέπει να δώσουν από μια κίτρινη και από μια κόκκινη χάντρα. Όταν όλοι δώσουν τις χάντρες, χτυπήστε το καμπανάκι για τον επόμενο γύρο.
- Αν κάποιος δεν μπορεί να δώσει τις χάντρες, θεωρείται νεκρός και κάζεται στην άκρη μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.
- Ο προτιμότερος αριθμός γύρων είναι 6. Αν νομίζετε ότι το παιχνίδι χάνει το ρυθμό του, μπορείτε να τελειώσετε στον 5ο γύρο. Τελειώστε το παιχνίδι χτυπώντας το καμπανάκι για αρκετή ώρα. Υπάρχει σκοπιμότητα στο ότι οι μαθητές δεν γνωρίζουν πόσους γύρους έχει το παιχνίδι.
- Ρωτήστε τους μαθητές:
  - Ποιες είναι οι εντυπώσεις σας από το παιχνίδι; Πώς άλλαξαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; Ποια ήταν τα συναισθήματά σας, όταν δουλεύατε στην ομάδα σας και όταν αλληλεπιδρούσατε με άλλες ομάδες; Φτάσατε τον προσωπικό σας στόχο; Οι υπόλοιποι στην ομάδα σας το κατάφεραν; Περιγράψτε, πώς πήγε το παιχνίδι; Ξέρατε τι να κάνετε στο παιχνίδι; Τι είχατε στα δοχεία σας στην αρχή; Πώς και από πού πήρατε τις απαραίτητες χάντρες;
  - Πώς φανερώθηκαν η συνεργασία και ο ανταγωνισμός; Συνεργαστήκατε με μέλη της ομάδας σας; Συνεργαστήκατε με κάποιον εκτός της ομάδας σας; Έδωσε κανείς χάντρα σε κάποιον άλλον; Έκλεψε κανείς ή εξαπάτησε;
  - Πώς διέφεραν οι ομάδες; (πληροφορίες, στόχοι, αριθμός μελών, αριθμός χαντρών). Γιατί κάποιες ομάδες είχαν πιο λεπτομερείς πληροφορίες από κάποιες άλλες; Γιατί ήταν έτσι οι αριθμοί των μελών στις ομάδες; Πώς διέφεραν οι στόχοι του καθενός σε μια ομάδα; Γιατί το παιχνίδι συνεχίστηκε στη σιωπή;
  - Πώς αντανακλά το παιχνίδι την πραγματικότητα; Τι ορίζει τις πιθανότητες διαφορετικών ανθρώπων στον κόσμο να φτάσουν τους στόχους τους, να καλύψουν τις ανάγκες τους; (κόκκινες και κίτρινες χάντρες) Τι ορίζει τα είδη στόχων που έχουν διαφορετικοί άνθρωποι στον κόσμο;
  - Σε ποια ομάδα πιστεύετε ότι ανήκετε; Ποιοι θα ανήκαν στις άλλες ομάδες;
  - Τι μάθατε για τον εαυτό σας;

## Πληροφορίες

### Χάσμα γνώσης

Η υπόθεση του χάσματος της γνώσης υποστηρίζει ότι τα μέσα μαζικής ενημέρωσης αυξάνουν το χάσμα μεταξύ των προνομιούχων και των μη προνομιούχων κοινωνικών τάξεων. Με άλλα λόγια, άνθρωποι με υψηλότερη κοινωνικο-οικονομική θέση είναι πιο πιθανό να ενημερωθούν από τα ΜΜΕ, κάτι που δημιουργεί το χάσμα πληροφόρησης. Οι μη-προνομιούχοι στερούνται την πληροφόρηση.

Η έλλειψη πληροφόρησης επίσης σχετίζεται με μια νεότερη έννοια, το «ψηφιακό χάσμα». Η έννοια αυτή ορίστηκε από τον Κόφι Ανάν στην εισαγωγική του δήλωση στη World Summit on the Information Society (WSIS) το 2003. Αυτή η έννοια περιγράφει τη διαφορά μεταξύ ανθρώπων, νοικοκυριών, εταιρειών ή περιοχών στην πρόσβασή τους στην ενημέρωση και στις τεχνολογίες επικοινωνίας. Το ψηφιακό χάσμα περιλαμβάνει τις διαφορές στη «σωματική» πρόσβαση στις τεχνολογίες, καθώς επίσης και στις δυνατότητες για το χειρισμό τους. Το ψηφιακό χάσμα επίσης επηρεάζει το παγκόσμιο εμπόριο και έχει ως συνέπεια τις οικονομικές ανισότητες. Ο Κόφι Ανάν, πρώην γενικός γραμματέας του Ο.Η.Ε., ανέφερε το παρακάτω παράδειγμα: «Το ηλεκτρονικό εμπόριο συνδέει κάποιες χώρες και εταιρείες ακόμα πιο στενά, ενώ άλλες κινδυνεύουν να περιθωριοποιηθούν ακόμα περισσότερο.»

### Πηγές:

Tichenor, Philip J. et al (1970): *Mass Media Flow and Different Growth in Knowledge*. American Association for Public Opinion Research.

Herbermann, Jan Dirk (2003): „*Digitální propast*“ mezi chudými a bohatými zeměmi se stále zvětšuje. [online] Accessible at: <http://hn.ihned.cz/c1-13742390-digitalni-propast-mezichudymi-a-bohatymi-zememi-se-stale-zvetsuje> (quoted 17/9 2011).

Kofi Annan's opening statement at The World Summit on the Information Society, 2003, Geneva. [online] Accessible at: <http://www.itu.int/wsis/geneva/coverage/statements/opening/annan.html>

## Παράρτημα 1



### ΟΔΗΓΙΕΣ- ΟΜΑΔΑ Μ

**Βοηθήματα:** Θα βρεις χρωματιστές χάντρες στο δοχείο σου (φάκελο ή σακούλα). Θα χρησιμοποιείς αυτές τις χάντρες σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

**Στόχος:** Πρέπει να προσπαθήσεις να αποκτήσεις τον καθορισμένο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Μπορείς επίσης να βοηθήσεις τους άλλους στην ομάδα σου να φτάσουν το στόχο τους.

**Καμπανάκι:** Το παιχνίδι θα πραγματοποιηθεί σε γύρους. Το σύντομο χτύπημα θα σημαίνει την αρχή ή το τέλος ενός γύρου. Στο τέλος του κάθε γύρου θα τοποθετείς μια κόκκινη και μια κίτρινη χάντρα στο κουτί, που θα έχει ο υπεύθυνος. Αν δεν μπορείς να δώσεις άλλες κόκκινες ή κίτρινες χάντρες, ο υπεύθυνος θα σου πάρει όλες τις χάντρες. Τότε θα πρέπει να μείνεις στην άκρη και να παρακολουθήσεις τους άλλους για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Δεν ξέρεις πόσοι γύροι θα υπάρξουν. Όταν το καμπανάκι χτυπήσει για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα, το παιχνίδι θα έχει τελειώσει.

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να ανταλλάξεις χάντρες, ώστε να φτάσεις τον προσωπικό σου στόχο και ίσως το στόχο της ομάδας. Υπάρχουν δύο επίπεδα στόχων σε αυτό το παιχνίδι – το επίπεδο των προσωπικών στόχων και το επίπεδο των στόχων της ομάδας. Η αποστολή σου είναι να φτάσεις πρώτα τους προσωπικούς σου στόχους.

**Μην ξεχνάς: το παιχνίδι συνεχίζεται στην απόλυτη σιωπή!**

### ΟΔΗΓΙΕΣ – ΟΜΑΔΑ Φ

**Βοηθήματα:** Στο δοχείο σου (φάκελο ή σακούλα) θα βρεις χρωματιστές χάντρες

**Στόχος:** Πρέπει να συλλέξεις έναν καθορισμένο αριθμό από χάντρες μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Μπορείς επίσης να βοηθήσεις τους άλλους στην ομάδα να φτάσουν τους στόχους τους.

**Καμπανάκι:** Το παιχνίδι θα πραγματοποιηθεί σε γύρους. Το σύντομο χτύπημα είναι το τέλος του γύρου. Σταμάτα να κάνεις οτιδήποτε και κάθισε σε ένα σημείο. Στο τέλος του κάθε γύρου, ο υπεύθυνος θα φέρει ένα δοχείο και εσύ θα πρέπει να βάλεις μέσα μια κόκκινη και μια κίτρινη χάντρα. Αν δεν τις έχεις και δεν υπάρχει κανείς να σε βοηθήσει, ο υπεύθυνος σου παίρνει όλες τις χάντρες. Είσαι «νεκρός».

**Θα ξέρεις πότε το παιχνίδι τελειώνει.**

### ΟΔΗΓΙΕΣ – ΟΜΑΔΑ Π

**Βοηθήματα:** Θα βρεις χρωματιστές χάντρες στο δοχείο (φάκελο ή σακούλα). Θα χρησιμοποιείς αυτές τις χάντρες σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

**Στόχος:** Στο φάκελό σου επίσης θα βρεις μια λίστα από χάντρες για το κάθε χρώμα. Αυτός είναι ο στόχος σου: πρέπει να συλλέξεις τον καθορισμένο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Όλοι έχουν το στόχο τους και θα προσπαθήσουν να τον φτάσουν ανταλλάσσοντας χάντρες. Μπορείς επίσης να βοηθήσεις τους άλλους στην ομάδα σου να φτάσουν τους στόχους τους.

**Καμπανάκι:** Το παιχνίδι θα πραγματοποιηθεί σε γύρους. Το σύντομο χτύπημα της καμπάνας σημαίνει την αρχή ή το τέλος ενός γύρου. Ένας γύρος κρατάει 3 λεπτά. Κατά τη διάρκεια ενός γύρου μπορείς να μετακινηθείς οπουδήποτε στο χώρο και να ανταλλάξεις χάντρες με όποιον θέλεις. Όταν ένας γύρος τελειώνει, σταματάς να ανταλλάξεις χάντρες και κάθεσαι στην πλησιέστερη καρέκλα. Στο τέλος του κάθε γύρου ο υπεύθυνος θα σου ζητήσει να βάλεις μια κόκκινη και μια κίτρινη χάντρα στο κουτί που μεταφέρει. Αν δεν έχεις τις χάντρες που χρειάζονται και κανείς δεν μπορεί να σε βοηθήσει, ο υπεύθυνος θα πάρει όλες σου τις χάντρες. Τότε πρέπει να καθίσεις στην άκρη και να παρακολουθήσεις τους άλλους για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι τελειώνει, όταν το καμπανάκι χτυπά για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα.

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να ανταλλάξεις χάντρες, ώστε να φτάσεις τον προσωπικό σου στόχο και ίσως το στόχο της ομάδας. Υπάρχουν δύο επίπεδα στόχων σε αυτό το παιχνίδι – το επίπεδο των προσωπικών στόχων και το επίπεδο των στόχων της ομάδας. Η «αποστολή» σου είναι να φτάσεις πρώτα τους προσωπικούς σου στόχους. Κάποιες χάντρες είναι πιο σπάνιες και επίσης πιο πολύτιμες από άλλες, διότι εξασφαλίζουν την επιβίωσή σου στο παιχνίδι. Δεν έχουν όλοι οι παίκτες τον ίδιο αριθμό ή τα ίδια χρώματα χαντρών με εσένα και όλοι έχουν διαφορετικούς στόχους στο παιχνίδι.

**Μην ξεχνάς: το παιχνίδι συνεχίζεται με απόλυτη σιγή!**

## Παράρτημα 2



## Σημείωση

Εάν δεν μπορείτε να αποκτήσετε τις ίδιες χάντρες ανά χρώμα, όπως περιγράφεται εδώ, είναι αναγκαίο να προσαρμοστεί το παράρτημα.

<b>Π1 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 9	κίτρινη 8	ξύλινη 4	άσπρη 3	μοβ 3	ροζ 4
<b>Π2 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 8	κίτρινη 8	ξύλινη 4	άσπρη 6	μοβ 1	ροζ 3
<b>Π3 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 10	κίτρινη 8	ξύλινη 3	άσπρη 5	μοβ 4	ροζ 4
<b>Π4 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 10	κίτρινη 7	ξύλινη 2	άσπρη 3	μοβ 1	ροζ 4
<b>Μ1 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 5	κίτρινη 4	ξύλινη 6	άσπρη 2	μοβ 4	ροζ 7
<b>Μ2 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 6	κίτρινη 5	ξύλινη 4	άσπρη 2	μοβ 2	ροζ 5
<b>Μ3 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 4	κίτρινη 3	ξύλινη 2	άσπρη 2	μοβ 1	ροζ 3
<b>Μ4 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 5	κίτρινη 6	ξύλινη 2	άσπρη 1	μοβ 1	ροζ 2
<b>Μ5 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 5	κίτρινη 5	ξύλινη 2	άσπρη 2	μοβ 1	ροζ 2
<b>Μ6 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 4	κίτρινη 6	ξύλινη 1	άσπρη 2	μοβ 2	ροζ 3

<b>Φ1 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 2	κίτρινη 2	ξύλινη 2	άσπρη 2	μοβ 2	ροζ 2
<b>Φ2 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 1	κίτρινη 2	ξύλινη 3	άσπρη 2	μοβ 3	ροζ 1
<b>Φ3 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 1	κίτρινη 2	ξύλινη 3	άσπρη 2	μοβ 3	ροζ 1
<b>Φ4 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 3	κίτρινη 1	ξύλινη 2	άσπρη 1	μοβ 2	ροζ 1
<b>Φ5 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 2	κίτρινη 1	ξύλινη 2	άσπρη 2	μοβ 1	ροζ 3
<b>Φ6 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 1	κίτρινη 2	ξύλινη 3	άσπρη 2	μοβ 3	ροζ 1
<b>Φ7 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 2	κίτρινη 2	ξύλινη 2	άσπρη 2	μοβ 2	ροζ 2
<b>Φ8 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 1	κίτρινη 2	ξύλινη 3	άσπρη 2	μοβ 3	ροζ 1
<b>Φ9 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 4	κίτρινη 1	ξύλινη 1	άσπρη 2	μοβ 2	ροζ 3
<b>Φ10 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 2	κίτρινη 2	ξύλινη 2	άσπρη 2	μοβ 2	ροζ 2
<b>Φ11 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 3	κίτρινη 1	ξύλινη 2	άσπρη 1	μοβ 2	ροζ 1
<b>Φ12 Ο στόχος σου είναι να έχεις τον ακόλουθο αριθμό χαντρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού:</b>	κόκκινη 2	κίτρινη 3	ξύλινη 2	άσπρη 2	μοβ 3	ροζ 2

### Παράρτημα 3

**Αριθμός χαντρών που δίνονται σε κάθε μαθητή στην αρχή του παιχνιδιού.**

Ακολουθώντας τον παρακάτω πίνακα, χωρίστε τις χάντρες και βάλτε τους συγκεκριμένους αριθμούς στα δοχεία (φακέλους) σύμφωνα με τις ομάδες. Να είστε προσεκτικοί με το χωρισμό των χαντρών στον αντίστοιχο στόχο.

ΠΑΙΧΤΗΣ	ΚΟΚΚΙΝΗ	ΚΙΤΡΙΝΗ	ΞΥΛΙΝΗ	ΑΣΠΡΗ	ΜΟΒ	ΡΟΖ
Π1	13	17	1	2	1	2
Π2	14	16	2	2	2	2
Π3	18	14	5	0	3	1
Π4	19	15	7	2	3	0
Μ1	8	9	3	1	1	2
Μ2	10	5	0	1	1	5
Μ3	6	6	1	1	2	7
Μ4	4	9	1	0	1	6
Μ5	10	10	1	4	0	8
Μ6	9	10	1	1	1	8
Φ1	1	4	4	5	1	1
Φ2	2	0	6	5	1	1
Φ3	0	3	4	3	2	0
Φ4	2	1	8	2	1	1
Φ5	2	2	2	8	2	1
Φ6	1	1	7	6	3	0
Φ7	4	1	3	5	1	1
Φ8	3	3	4	5	1	1
Φ9	5	4	0	1	1	5
Φ10	1	2	6	5	1	1
Φ11	2	3	4	2	1	1
Φ12	3	3	3	1	1	5
Φ13	3	2	4	5	1	1