



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
**ΚΡΑΤΙΚΟ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ**

Ministry of Education, Research and Religious Affairs  
**State Certificate of Language Proficiency**

**LEVEL**

**B (B1&B2)**

On the scale set by the Council of Europe

**MODULE**

**4**

Oral production and mediation: Candidate booklet

**Period**

**2019 A**

**ATTENTION**

- Duration of the Oral Test: 25 minutes.
- Do NOT take the booklet with you. LEAVE IT in the exam room.

## ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΕΞΕΤΑΣΤΕΣ

**ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ**

Συνολικά, η προφορική εξέταση διαρκεί **25 λεπτά της ώρας** για κάθε ζεύγος υποψηφίων που κατανέμονται ως εξής:

**1' για ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ (30'' για κάθε υποψήφιο)**

Καλωσορίζετε τους υποψήφιους, τους συστήνετε και τους θέτετε 1-2 ερωτήσεις γνωριμίας στην ξένη γλώσσα. Το βασικότερο είναι να μάθετε το όνομά τους, το οποίο γράφετε στο πρόχειρο βαθμολόγιο, στην αντίστοιχη στήλη, όπως τους βλέπετε απέναντί σας. Οι ερωτήσεις γνωριμίας δεν βαθμολογούνται.

**6' για τη ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ 1: ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ (3' για κάθε υποψήφιο)**

Με στόχο τον έλεγχο της ικανότητας του υποψήφιου να κάνει σύντομο διάλογο, υποβάλετε σε κάθε εξεταζόμενο χωριστά ερωτήσεις που αφορούν την προσωπική, κοινωνική και σχολική/φοιτητική ή την επαγγελματική του ζωή, σαν να του παίρνατε μια συνέντευξη. Τις ερωτήσεις σας τις επιλέγετε από τον σχετικό κατάλογο των ερωτήσεων στο Φυλλάδιο του Εξεταστή.

**6' για τη ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ 2: ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ (3' για κάθε υποψήφιο)**

Η δοκιμασία στοχεύει στον έλεγχο παραγωγής συνεχούς λόγου από τον εξεταζόμενο με αφορμή οπτικά ερεθίσματα και ερωτήματα που του θέτετε. Τα οπτικά ερεθίσματα βρίσκονται στο Τευχίδιο του Υποψηφίου, το οποίο έχει μπροστά του ο εξεταζόμενος. Είναι φωτογραφίες ανθρώπων σε ποικίλες κοινωνικές περιστάσεις, γνώριμων από την καθημερινότητά του καταστάσεων, αναγνωρίσιμων αντικειμένων, γεγονότων, κτλ. Οι φωτογραφίες είναι κατηγοριοποιημένες σε θεματικές σελίδες του Τευχιδίου ενώ τα ερωτήματα βρίσκονται στο Φυλλάδιο του Εξεταστή. Επιλέγετε διαφορετική σελίδα εικόνων για κάθε υποψήφιο, λαμβάνοντας υπόψη το προφίλ του. Υποβάλετε ένα ερώτημα επιπέδου B1 και ένα επιπέδου B2 στον κάθε εξεταζόμενο.

**10' για τη ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ 3: ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΣΗ (5' για κάθε υποψήφιο)**

Η δοκιμασία αυτή στόχο έχει τον έλεγχο της διαμεσολαβητικής ικανότητας των υποψηφίων, αφού το ζητούμενο είναι οι εξεταζόμενοι να μεταφέρουν προφορικά στην ξένη γλώσσα πληροφορίες που περιλαμβάνει ένα ελληνικό κείμενο, σύμφωνα με το ερώτημα-εντολή που θα τους δώσετε. Ξεκινάτε υποδεικνύοντας στον κάθε εξεταζόμενο σε ποιο κείμενο θα εστιάσει. Τα κείμενα διαμεσολάβησης που βρίσκονται στο Τευχίδιο του Υποψηφίου είναι στην ελληνική γλώσσα, ενώ τα σχετικά ερωτήματα που βρίσκονται στο Φυλλάδιο του Εξεταστή είναι στην ξένη γλώσσα. Επιλέξτε διαφορετικό κείμενο για τον κάθε εξεταζόμενο, λαμβάνοντας υπόψη ό,τι γνωρίζετε για τον καθένα, και του υποβάλετε ένα ερώτημα επιπέδου B1 και ένα επιπέδου B2. Στη διάρκεια της δοκιμασίας αυτής περιλαμβάνεται και ο χρόνος ανάγνωσης του κειμένου. Ο εξεταζόμενος απευθύνει τις απαντήσεις του σε εσάς.

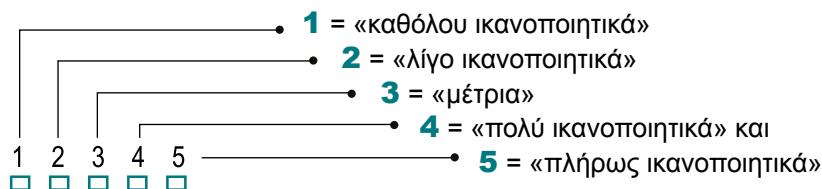
**2' για την ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ**

Μετά το τέλος της εξέτασης και αφού αποχωρήσουν οι υποψήφιοι, αφιερώνετε 2 περίπου λεπτά για την καταχώριση της βαθμολογίας, αφού συμβουλευτείτε το πρόχειρο βαθμολόγιο –τις βαθμίδες και τις σημειώσεις που έχετε κρατήσει για το κάθε άτομο που εξετάσατε.



## ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Η επίδοση των εξεταζομένων αξιολογείται με βάση **9 συνολικά κριτήρια**, όπως αυτά παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα. Το κάθε κριτήριο συνοδεύεται από **βαθμίδες της κλίμακας Likert** από το 1 έως το 5 (βλ. δεξιά στήλη). Οι πέντε αυτές βαθμίδες ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΒΑΘΜΟΙ. Σημειώνοντας ένα από τα πέντε κουτάκια εκφράζετε την αξιολογική σας κρίση για κάθε κριτήριο που έχει 5 δυνατές βαθμίδες:



Τα **τρία πρώτα κριτήρια** αφορούν την κάθε μια από τις συνολικά 3 δοκιμασίες στις οποίες υποβάλλονται οι υποψήφιοι και εσείς σημειώνετε, κάθε φορά που απαντά στα ερωτήματα της δοκιμασίας, την αξιολογική σας κρίση (στην κλίμακα Likert 1-5). Κρίνετε εάν ανταποκρίθηκε ο εξεταζόμενος στο ζητούμενο της δοκιμασίας και «πόσο καλά» τα πήγε στην κάθε περίπτωση.

ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΕΞΕΤΑΖΟΜΕΝΟΥ ΣΤΟ ΖΗΤΟΥΜΕΝΟ	Αξιολογική κρίση
<b>ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ 1</b>	
(Συνολικά, πόσο καλά ανταποκρίθηκε;)	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ 2</b>	
(Συνολικά, πόσο καλά ανταποκρίθηκε;)	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ 3</b>	
(Συνολικά, πόσο καλά ανταποκρίθηκε;)	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Τα **έξι κριτήρια που ακολουθούν** αφορούν τα επιμέρους ποιοτικά χαρακτηριστικά της γλωσσικής παραγωγής του εξεταζόμενου και εσείς σημειώνετε την αξιολογική σας κρίση σχετικά με την ποιότητα (την ακρίβεια και καταλληλότητα) του λόγου που παρήγαγε και για τις 3 δοκιμασίες συνολικά. Κρίνετε, δηλαδή, εάν αν η προφορά του κάθε εξεταζόμενου, το λεξιλόγιό του, οι στρατηγικές επικοινωνίας του, κτλ. ήταν ικανοποιητικές για το επίπεδο που εξετάζεται.

ΠΟΙΟΤΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ	Αξιολογική κρίση
<b>Ποιότητα προφοράς και επιτονισμός</b>	
Αρθρώνει καθαρά και τονίζει σωστά τις μεμονωμένες λέξεις, αλλά και τις προτάσεις ως σύνολο;	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Εύρος και καταλληλότητα λεξιλογίου</b>	
Χρησιμοποιεί ποσοτικά επαρκές λεξιλόγιο, δεδομένου του επιπέδου, και μάλιστα όπου/όταν πρέπει;	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Γραμματικότητα / Ορθότητα λόγου</b>	
Χρησιμοποιεί σωστά τη γλώσσα, δηλαδή ακολουθεί τους κανόνες μορφολογίας και σύνταξης;	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Ευχέρεια / Ροή λόγου</b>	
Παράγει λόγο με τον απαιτούμενο ρυθμό και αυθορμητισμό ανάλογα με το επίπεδο στο οποίο εξετάζεται;	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Στρατηγικές επικοινωνίας</b>	
Χρησιμοποιεί τρόπους παράκαμψης δυσκολιών, αξιοποίησης του λόγου του συνομιλητή, κτλ., δεδομένου του επιπέδου στο οποίο εξετάζεται;	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Συνοχή και συνεκτικότητα λόγου</b>	
Συνδέει στοιχεία του λόγου σε λογική σειρά, ώστε να γίνεται άμεσα κατανοητός από τον συνομιλητή του, ανάλογα με το επίπεδο εξέτασης;	1 2 3 4 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



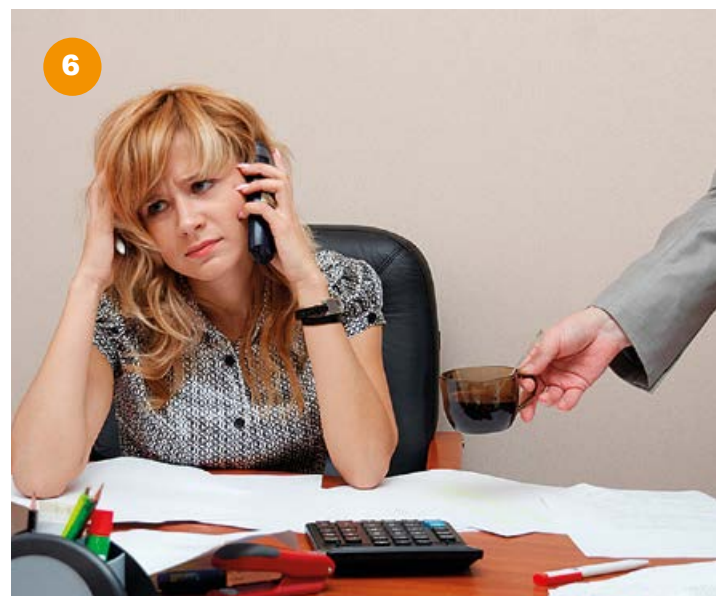
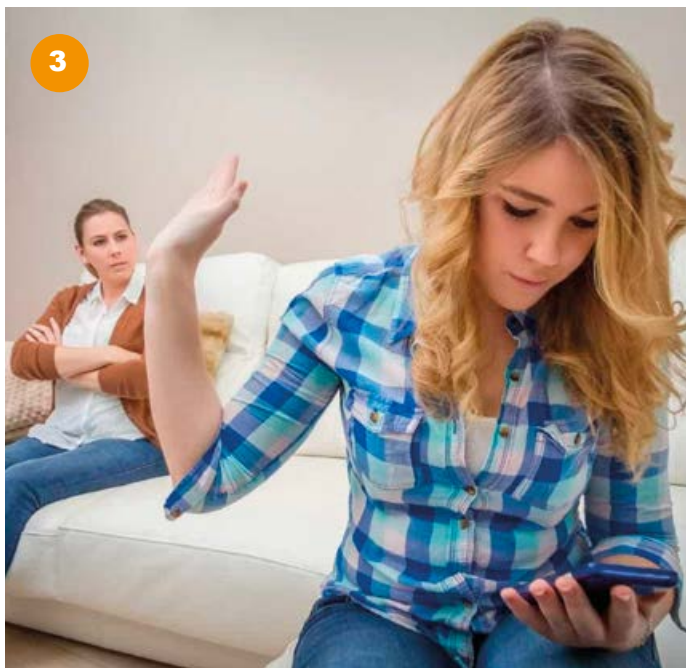
Είναι φανερό ότι **οι βαθμίδες Likert (από το 1 ως το 5) δεν είναι βαθμοί**. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής που θα «διαβάσει» το Έντυπο 4 θα εφαρμόσει συντελεστές βαρύτητας για να μετατραπεί η αξιολογική κρίση που εκφράσατε σε βαθμολογία.



### ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΞΕΤΑΣΗ

- ▶ Χρησιμοποιήστε αποκλειστικά την ξένη γλώσσα σε όλη τη διάρκεια της εξέτασης.
- ▶ Επιλέξτε το θέμα που θα απασχολήσει τον κάθε υποψήφιο, λαμβάνοντας υπόψη το προφίλ του (εκπαίδευση, ενδιαφέροντα, κτλ.) και κυρίως την ηλικία του.
- ▶ Για κάθε δοκιμασία, υποβάλετε τις ερωτήσεις σας στους δύο υποψήφιους εναλλάξ και εκείνοι απαντούν απευθυνόμενοι σε σας.
- ▶ Εφόσον ζητάτε από τους εξεταζόμενους αυτού του επιπέδου γλωσσομάθειας να ανταποκριθούν στα ερωτήματα που τους θέτετε, με ερεθίσματα κείμενα στην ξένη ή (στην περίπτωση της διαμεσολάβησης) στην ελληνική γλώσσα, πρέπει να τους δώσετε τον ανάλογο χρόνο να διαβάσουν το κείμενο και να σκεφτούν την απάντησή τους.
- ▶ Καθώς ο εξεταζόμενος διατυπώνει τις απόψεις του, αξιοποιήστε τον χρόνο να σημειώσετε σχόλια στο πρόχειρο βαθμολόγιο κάτω από το όνομά του, χωρίς όμως αυτό να αποσπά την προσοχή από τον εξεταζόμενο ή να του δίνει την εντύπωση ότι δεν έχει «συνομιλητή». Τα σχόλιά σας μπορεί να αφορούν λάθη ή οποιαδήποτε πληροφορία που θα σας βοηθήσει να βαθμολογήσετε τον κάθε εξεταζόμενο για την προφορική του ικανότητα επιπέδου B1&B2.
- ▶ Δεν παρεμβαίνετε στην απάντηση του εξεταζόμενου, εκτός εάν σας ζητήσει να επαναλάβετε την ερώτηση, να του εξηγήσετε μια λέξη, ή κάτι που δεν κατάλαβε.
- ▶ Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ερεθίσματα / κείμενα και τα ερωτήματα της κάθε δοκιμασίας περισσότερες από μία φορές, αλλά είναι σκόπιμο να χρησιμοποιείτε ποικιλία κειμένων, εικόνων και ερωτημάτων.
- ▶ Σε περίπτωση που στην αίθουσα εξέτασης έχετε και παρατηρητή, αξιοποιείστε τον. Μπορείτε να ζητήσετε τη βοήθειά του πριν εισέλθουν οι υποψήφιοι στην αίθουσα και ξεκινήσει η διαδικασία της εξέτασης, αλλά κυρίως όταν η διαδικασία έχει ολοκληρωθεί και έχουν αποχωρήσει οι υποψήφιοι. Σε περίπτωση που αντιμετωπίσετε κάποιο πρόβλημα στη διάρκεια της εξέτασης, ζητείστε από τον παρατηρητή να απευθυνθεί στην Επιτροπή του Κέντρου για να επιλύσει το πρόβλημά σας.
- ▶ Η διάρκεια της εξέτασης είναι περιορισμένη, οπότε φροντίζετε να τηρείτε τον χρόνο που αναλογεί σε κάθε υποψήφιο και τον συνολικό χρόνο εξέτασης.
- ▶ Ευχαριστείτε τους υποψηφίους όταν τελειώνει η εξέταση, αλλά ΔΕΝ τους ενημερώνετε για το αποτέλεσμα της επίδοσής τους.
- ▶ Οι υποψήφιοι δεν επιτρέπεται να πάρουν μαζί τους το Τευχίδιο του Υποψηφίου, ή τις σημειώσεις που τυχόν κράτησαν.
- ▶ Να διαμαρτυρηθείτε στην Επιτροπή αν κάποιος ΠΑΡΑΚΩΛΥΕΙ ΤΟ ΕΡΓΟ ΣΑΣ με οιονδήποτε τρόπο. Μην επιτρέπετε σε οποιονδήποτε να ενοχλήσει εσάς ή τους υποψηφίους.
- ▶ Στο τέλος της εξέτασης, επιστρέψτε στην Επιτροπή του Εξεταστικού Κέντρου τα Τευχίδια των υποψηφίων, το Φυλλάδιο του Εξεταστή, τα συμπληρωμένα Έντυπα Αξιολόγησης Προφορικού Λόγου και τα πρόχειρα βαθμολόγια.

# Facial expressions



# People relaxing



# On a bicycle



## Unusual scenes



# Educating grandad

## Εκπαιδεύοντας τον Παππού στο Διαδίκτυο.

Σύγχρονη ελληνική  
κωμωδία



A

Είναι μια παράσταση που ασχολείται με προβλήματα από την ανεξέλεγκτη χρήση του Διαδικτύου (συμπεριφορές εξάρτησης, cyber bullying, κ.α.), τον ρόλο της οικογένειας, καθώς και με τον ψηφιακό αναλφαριθμητισμό.

Μπορεί να μεταφερθεί σε κάθε σχολική μονάδα, σε κάθε περιφέρεια της ελληνικής επικράτειας, και απευθύνεται σε σχολεία, Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, αλλά και σε ενηλίκους που η σχέση τους με το Διαδίκτυο παραμένει γοητευτικά άγνωστη. Ο σκηνοθέτης σε όλες τις παραστάσεις του αξιοποιεί τα νέα τεχνολογικά μέσα του video mapping, του animation και του 3D installation με χρήση προτζεκτόρων, για τις φωτιστικές συνθέσεις του, δημιουργώντας ένα εικαστικό περιβάλλον καινοτόμο και πρωτότυπο.

### ➔ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΓΟ

Ο Νίκος, ένας έφηβος με συμπτώματα εθισμού στα διαδικτυακά παιχνίδια, ζει μόνο στον ψηφιακό κόσμο, αγνοώντας τις χαρές της πραγματικής ζωής. Η οικογένειά του ανησυχεί και προσπαθεί να τον βοηθήσει. Καθοριστικό ρόλο σε αυτή την προσπάθεια έχει ο παππούς, πετυχημένος καλλιτέχνης, που τον γοητεύουν οι νέες τεχνολογίες, αλλά αδυνατεί να τις κατανοήσει. Ο παππούς γνωρίζει, με την βοήθεια του εγγονού, τις χρήσεις, και τις δυνατότητες που έχει το Διαδίκτυο για να κάνει την ζωή του πιο πρακτική και λειτουργική, ενώ ο εγγόνος, με την βοήθεια του παππού, αποκτά νέα ερεθίσματα, ανακαλύπτει την μαγεία της μουσικής και απεγκλωβίζεται από τον εθισμό του. Παράλληλα, ο έρωτας του Νίκου με τη συμμαθήτριά του Αναστασία, θα τον οδηγήσει να αντιληφθεί το αδιέξοδό του, να σταματήσει να παίζει και να διεκδικήσει μια θέση και πάλι στον φυσικό κόσμο.

### ➔ ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ

1. Η καταπολέμηση της κατάχρησης του Διαδικτύου και η ενημέρωση για τους κινδύνους.
2. Η ενίσχυση του γονικού ελέγχου στο Διαδίκτυο.
3. Η κινητοποίηση της μαθητικής κοινότητας για την καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των ηλικιωμένων και των ψηφιακά αναλφάβητων ενηλίκων με τη βοήθεια των παιδιών ως μια καινοτόμος διαδικασία εκπαίδευσης των παιδιών.
4. Οδηγός σωστής και ασφαλούς χρήσης του Διαδικτύου για γονείς και παιδιά.

### ➔ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ

- **Κείμενο:** Κορμάς Γεώργιος
- **Σκηνοθεσία - Σύνθεση κειμένων:** Ρούφας Γεώργιος
- **Θίασος:** Νίκος Τουλιάτος, Μάρω Χαραλαμπίδου, Γεωργία Ιωαννίδου, Γιάννης Σοφικίτης. Φιλική συμμετοχή: Βαγγέλης Ζαπαντιώτης

Ευχαριστούμε την υπόλοιπη ομάδα συνεργατών μας που αποτελείται από τον σκηνογράφο, τον ενδυματολόγο, τον υπεύθυνο φωτισμών, τον υπεύθυνο για τα βίντεο, τον μοντέρ, τον ηχολόγητη, το κατασκευαστή του βίντεο animation της παράστασης, τον γραφίστα, τον φωτογράφο, το ηλεκτρολογικό και τεχνικό τμήμα υποστήριξης, το κατασκευαστικό τμήμα των σκηνικών και όλο το επιτελείο της επικοινωνίας που έμπρακτα και ηθικά μας βοηθάει να φέρουμε αυτήν την παράσταση κοντά σας.

### Διάρκεια: 75'

Για περισσότερες πληροφορίες, κρατήσεις για Σχολεία, Ομάδες, παρακαλούμε επικοινωνήστε έγκαιρα με την κα Στελλίνα Ανεμά (anemstellina@gmail.com) στο τηλέφωνο 6973 56 69 62.

**Σελίδα παράστασης στο facebook:** Εκπαιδεύοντας τον Παππού στο Διαδίκτυο

B



## Τα επαγγέλματα που χάνονται κι αυτά που θα έρθουν

Σταύρος Μαλιχούδης

# Escape rooms

περιοδικό

CITY GUIDE

διασκέδαση

της Κάτιας Γεωργοπούλου

## ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΔΩΜΑΤΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ;

ΤΑ ΔΩΜΑΤΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗ ΜΟΡΦΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΚΑΤΑΚΤΗΣΕΙ ΜΙΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΜΕΡΙΔΑ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΣΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.

**Π**ρόκειται για χώρους ειδικά διαμορφωμένους ώστε να μπορούν για 60 λεπτά να κάνουν τους παίχτες να ταξιδέψουν στον χώρο και τον χρόνο και να γίνουν ζωντανοί πρωταγωνιστές της ιστορίας που έχει να τους πει το δωμάτιο.

Μια σειρά από στοιχεία, γρίφους, κωδικούς, εικόνες, λουκέτα κλειδιά και πολλά άλλα μπορούν να οδηγήσουν στη λύση του μυστηρίου και εν τέλει στην απόδραση.

Οι παίχτες μπαίνουν στα δωμάτια σε ομάδες, συνήθως των 2 έως 5 ατόμων, και με σωστή συνεργασία προχωρούν βήμα βήμα προς την έξοδο που είναι και η επισφράγιση της επιτυχίας τους.



### ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

1. Έρχεστε με την παρέα σας την ώρα που κάνετε κράτηση στο χώρο του the Cue.
2. Σας κλειδώνουμε στο δωμάτιο που διαλέξατε.
3. Ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας μετράει αντίστροφα μέσα στο δωμάτιο. Φροντίστε να μην τελειώσει πριν καταφέρετε να ανοίξετε την πόρτα. Ένας άνθρωπος του the Cue (Game Master) βρίσκεται σε ένα άλλο δωμάτιο και σας παρακολουθεί έτοιμος να σας βοηθήσει.
4. Δεν υπάρχει κάτι επικίνδυνο ούτε κάτι που θα πρέπει να σας φοβίσει. Ωστόσο, εάν για οποιονδήποτε λόγο θέλετε να βγείτε έξω υπάρχει ειδικό μπουτόν που θα σας ανοίξει την πόρτα και το παιχνίδι θα τελειώσει εκεί για όλους.
5. Ακολουθείστε τα στοιχεία και σκεφτείτε διαφορετικά. Τίποτα δεν είναι προφανές αλλά όλα είναι μπροστά σας.
6. Το μυστικό της επιτυχίας είναι η συνεργασία. Σκεφτείτε ομαδικά για να λύσετε το μυστήριο και να είστε σίγουροι πως όλη η παρέα σας θα περάσει καλά ακόμη και εάν αποτύχετε.

Προσαρμογή από: [www.thecue.gr](http://www.thecue.gr)