



ECOGIOCHI

HOME PAGE



INDICE

HOME PAGE				
INFORMAZIONI				
	ACQUA	AMBIENTE	ENERGIA	SOSTENIBILITA'
Percorsi	1	2	3	
Trova la parola	4 5	6 7	8 9	10 11
Riordina la frase	12			13 14
Labirinti	15	16	17 18	
Giusto o sbagliato?	19	20	21	
Enigma			22	
Griglie	23	24	25	
Crucipuzzle				26
Cruciverba	27	28	29	30
Rebus	31	32	33	34

1. PERCORSO

Partendo da SORGENTE devi arrivare a RUBINETTO, cambiando la sequenza delle parole sottoelencate. Nel percorso ogni parola deve essere collegata a quella che precede o che segue con criteri diversi: aggiunta o scarto di una lettera, anagramma, associazioni di idee. Apparirà un popup solo quando avrai individuato il percorso corretto.

**ACQUA ALLUCE DITA DOLCE
MAGO VALGO STREGONE VAGO VITA**

Soluzione: SORGENTE, stregone, mago, vago, valgo, alluce, dita, vita, dolce, acqua, RUBINETTO

2. PERCORSO

Partendo da RIFIUTO devi arrivare a RISORSA, cambiando la sequenza delle parole sottoelencate. Nel percorso ogni parola deve essere collegata a quella che precede o che segue con criteri diversi: aggiunta o scarto di una lettera, anagramma, associazioni di idee. Apparirà un popup solo quando avrai individuato il percorso corretto.

**ECONOMICA GAS MONETA METANO
SOLIDO CUCINA SOLDI**

Soluzione: RIFIUTO, solido, soldi, moneta, metano, gas, cucina, economica, RISORSA

3. PERCORSO

Partendo da FONTE devi arrivare a ENERGIA, cambiando la sequenza delle parole sottoelencate. Nel percorso ogni parola deve essere collegata a quella che precede o che segue con criteri diversi: cambio, aggiunta o scarto di una lettera, anagramma, associazioni di idee. Apparirà un popup solo quando avrai individuato il percorso corretto.

**VELINA BIANCO ELICA EOLICA MONTE
BIANCA VELICA CARTA**

Soluzione: FONTE, monte, Bianco, bianca, carta, velina, velica, elica, eolica ENERGIA

Titolo del gioco, icone e caselle devono rispettare il codice colore

Per ogni gioco inserire sotto il titolo l'introduzione. All'interno della pagina deve esserci il link all'indice (in alto a sinistra, la soluzione (in alto a destra) e il pulsante avanti, che porta al gioco successivo.

Quando la soluzione è individuata si deve aprire un pop-up che lo segnala (vedi testi pop-up). Chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con la soluzione inserita.

Vedere indicazioni pop-up sul documento "POP-UP". Prevedere 2 popup diversi per la soluzione (accesso diretto e gioco risolto)

4. TROVA LA PAROLA

I sei termini sottoelencati sono tutti legati ad una settima parola per associazione di idee. Quale?

SAPONE DOLCE PASSATA GOLA ALTA BOCCA

Soluzione: ACQUA ("acqua e sapone" significa naturale, senza trucco; l'"acqua dolce", al contrario dell'acqua salata, è un'acqua a basso tenore di sali minerali; "è acqua passata" si dice di fatti o eventi che non hanno più importanza; "aver l'acqua alla gola" si utilizza per indicare una situazione di estrema difficoltà; l'acqua alta è l'eccezionale innalzamento del livello del mare tipico di Venezia; "acqua in bocca!" è l'esortazione a non rivelare un segreto).

5. TROVA LA PAROLA

I sei termini sottoelencati sono tutti legati ad una settima parola per associazione di idee. Quale?

PETROLIO LUNA NERO FONDO SCIENZA DESIDERI

Soluzione: POZZO (il pozzo di petrolio è quello da cui, mediante trivellazione, si estrae l'"oro nero"; chi promette o vede la luna nel pozzo, fa credere o crede cose irrealizzabili; nel pozzo nero si depositano i liquami; una persona insaziabile viene detta "pozzo senza fondo"; è un pozzo di scienza una persona estremamente colta; il pozzo dei desideri è quello che, secondo certe credenze, farebbe avverare i desideri espressi nelle sue vicinanze)

6. TROVA LA PAROLA

I sei termini sottoelencati sono tutti legati ad una settima parola per associazione di idee. Quale?

**BIANCA PARATI ZUCCHERO
CREDITO MENU TIGRE**

Soluzione: CARTA (chi ha carta bianca ha piena autonomia di agire; la carta da parati è una carta stampata usata in tappezzeria; il color "carta da zucchero" è una tonalità di blu: si riferisce alla "carta da zucchero", una carta di color azzurro scuro utilizzata un tempo per incartare alimenti; la carta di credito è una tessera plastificata che permette di effettuare pagamenti; ordinando "alla carta" (traduzione dal francese "à la carte") si possono scegliere i piatti separatamente, tra quelli elencati nel menu, il menu "alla carta" si contrappone a quello "a prezzo fisso"; "tigre di carta" è la traduzione di un modo di dire cinese (Mao Tse Tung aveva così definito i suoi avversari politici): si riferisce a qualcuno che non è in grado di realizzare concretamente le proprie minacce).

7. TROVA LA PAROLA

I sei termini sottoelencati sono tutti legati ad una settima parola per associazione di idee. Quale?

**LANA TEMPERATO SOFFIATO CAMPANA PALAZZO
FIBRA**

Soluzione: VETRO (la lana di vetro è un materiale usato come isolante termico e acustico; il vetro temperato è quello particolarmente resistente agli urti e alle brusche variazioni di temperatura; il vetro soffiato è quello artistico lavorato a caldo; vive in una "campana di vetro" chi vive isolato "nel suo mondo", protetto con eccessivi riguardi e precauzioni; il Palazzo di Vetro è la sede dell'ONU a New York; la fibra di vetro è un materiale usato nell'industria)

8. TROVA LA PAROLA

I sei termini sottoelencati sono tutti legati ad una settima parola per associazione di idee. Quale?

OCCHIALI SCACCHI LUCE RE 24ORE RAGGI

Soluzione: SOLE (gli occhiali da sole proteggono dalla luce intensa; vedere il sole a scacchi significa essere in prigione; agisce alla luce del sole chi non ha nulla da nascondere; il re di Francia Luigi XIV era soprannominato il Re Sole; Il Sole 24Ore è un noto quotidiano economico e finanziario; i raggi solari emanano luce e calore)

9. TROVA LA PAROLA

I sei termini sottoelencati sono tutti legati ad una settima parola per associazione di idee. Quale?

**BIANCO STUFA COLPO SPECIFICO ARDORE
CONDUTTORE**

Soluzione: CALORE (quando una situazione, una discussione, una sfida è al calor bianco significa che è allo stadio di massima tensione; la stufa produce ed emana calore; il colpo di calore è un repentino aumento della temperatura corporea che provoca malessere ed è dovuto a un elevato tasso di umidità e una elevata temperatura nell'ambiente; il calore specifico è la quantità di calore necessario per aumentare o diminuire la temperatura di una unità di massa; ardore è un sinonimo di calore umano, fervore; è un buon conduttore di calore il metallo o qualsiasi materiale che ne favorisca il passaggio e il trasporto)

10. TROVA LA PAROLA

I sei termini sottoelencati sono tutti legati ad una settima parola per associazione di idee. Quale?

**OSTILE SVILUPPO TEMPERATURA MINISTERO
TUTELA LAVORO**

Soluzione: AMBIENTE (un ambiente climaticamente ostile presenta condizioni difficili o addirittura letali per organismi vegetali o animali; l'ambiente di sviluppo, in informatica, è il programma o l'insieme di programmi utilizzati per creare software; temperatura ambiente è la temperatura propria e normale di un ambiente determinato, bere il vino a temperatura ambiente significa consumarlo non refrigerato; il Ministero dell'Ambiente si occupa della salvaguardia delle risorse ambientali; la tutela dell'ambiente è il cardine della sostenibilità; l'ambiente di lavoro è il luogo e lo spazio in cui si svolge l'attività lavorativa).

11. TROVA LA PAROLA

I sei termini sottoelencati sono tutti legati ad una settima parola per associazione di idee. Quale?

**LETTO CADERE DISTRIBUZIONE SEGNARE SENZA
PESCA**

Soluzione: RETE (la rete del letto è quella su cui poggia il materasso; cadere nella rete significa essere tratto in inganno; la rete di distribuzione è l'insieme delle infrastrutture che collegano i vari utenti di un servizio; segnare una rete, nel gioco del calcio, significa realizzare un gol; senza rete significa senza appoggio, senza protezione (anche in senso figurato); la rete da pesca è utilizzata dai pescatori per intrappolare i pesci).

Titolo del gioco, icone e caselle devono rispettare il codice colore

Per ogni gioco inserire sotto il titolo l'introduzione. All'interno della pagina deve esserci il link all'indice (in alto a sinistra, la soluzione (in alto a destra) e il pulsante avanti, che porta al gioco successivo.

Quando la soluzione è individuata si deve aprire un pop-up che lo segnala (vedi testi pop-up). Chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con la soluzione inserita.

Vedere indicazioni pop-up sul documento "POP-UP". (accesso diretto e gioco risolto)

12. RIORDINA LA FRASE

Devi ricostruire questo aforisma dello scrittore inglese del '700 Thomas Fuller, utilizzando le parole sottoelencate e sapendo che il diagramma corretto è:

3 - 10 - 3 - 2 - 6 - 4 - 5 - 4 - 1 - 6 - 2 - 5 - 1 - 8.

Apparirà un popup solo quando la frase sarà esattamente ricostruita..

**A ACQUA ASCIUTTO CONOSCIAMO DELL'È FINO IL
IL MAI NON POZZO QUANDO VALORE**

Soluzione: Non conosciamo mai il valore dell'acqua fino a quando il pozzo è asciutto

13. RIORDINA LA FRASE

Devi ricostruire questo antico proverbio navajo, utilizzando le parole sottoelencate e sapendo che il diagramma corretto è:

3 - 10 - 2 - 5 - 3 - 6 - 8 - 2 - 2 - 9 - 2 - 8 - 3 - 6 - 5

Apparirà un popup solo quando la frase sarà esattamente ricostruita..

**ANTENATI DAI DAI EREDITIAMO FIGLI IN LA LA
MA NON NOSTRI NOSTRI PRENDIAMO PRESTITO
TERRA**

Soluzione: Non ereditiamo la terra dai nostri antenati ma la prendiamo in prestito dai nostri figli

14. RIORDINA LA FRASE

Devi ricostruire questa considerazione di Jack Welch, ex CEO della *General Electric*, utilizzando le parole sottoelencate e sapendo che il diagramma corretto è:

6 - 5 - 2 - 6 - 9 - 1 - 5.

Apparirà un popup solo quando la frase sarà esattamente ricostruita..

A CAMBIA COSTRETTO DI ESSERE FARLO PRIMA

Soluzione: Cambia prima di essere costretto a farlo.

Titolo del gioco, icone e caselle devono rispettare il codice colore

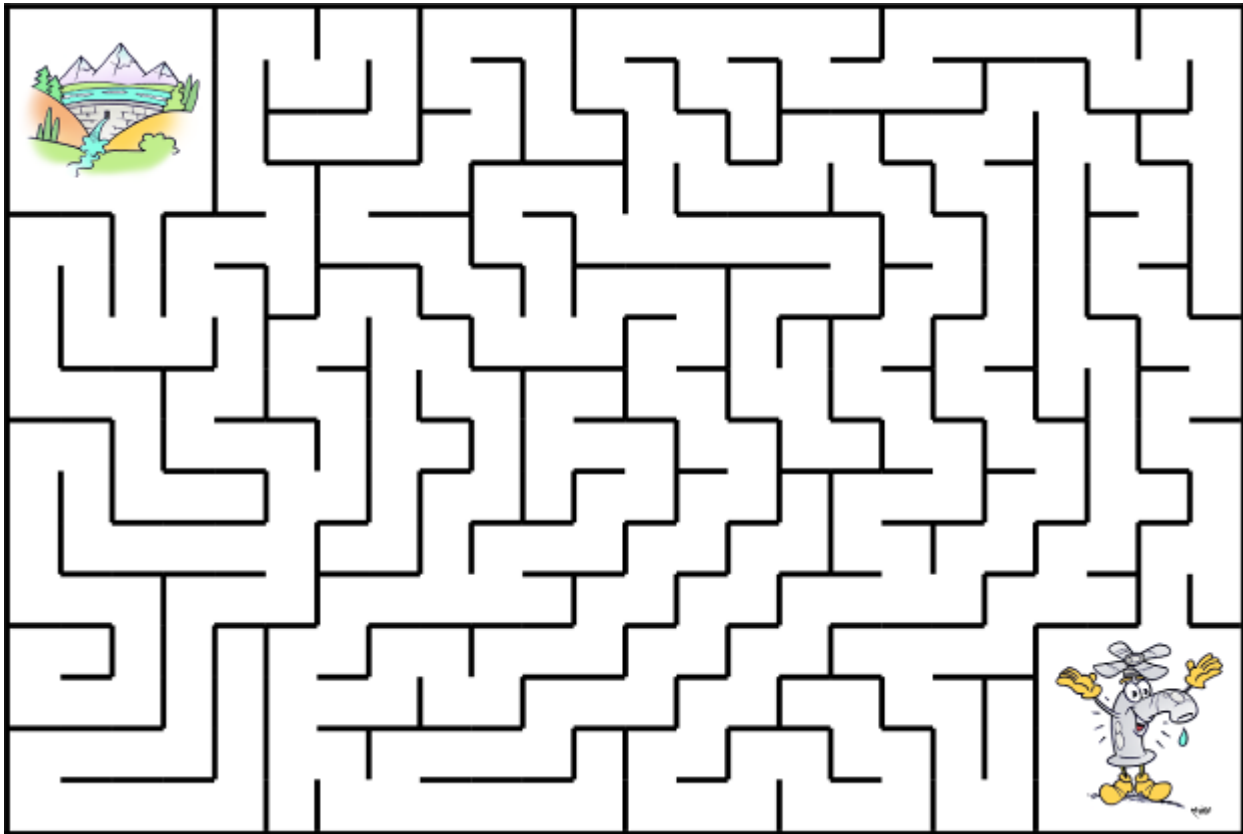
Per ogni gioco inserire sotto il titolo l'introduzione. All'interno della pagina deve esserci il link all'indice (in alto a sinistra, la soluzione (in alto a destra) e il pulsante avanti, che porta al gioco successivo.

Quando la soluzione è individuata si deve aprire un pop-up che lo segnala (vedi testi pop-up). Chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con la soluzione inserita.

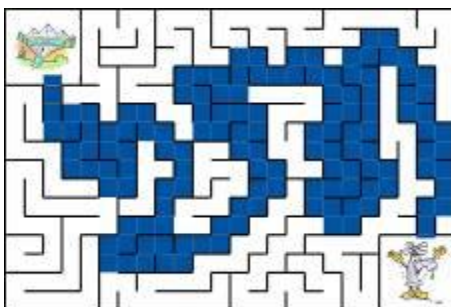
Vedere indicazioni pop-up sul documento "POP-UP". (accesso diretto e gioco risolto)

15. LABIRINTO

Acqua - Da dove arriva l'acqua che beviamo? Da falde sotterranee, sorgenti, fiumi, laghi naturali. Oppure artificiali, come nel nostro caso. Prova a trovare la strada che porta l'acqua dalla diga al tuo rubinetto!

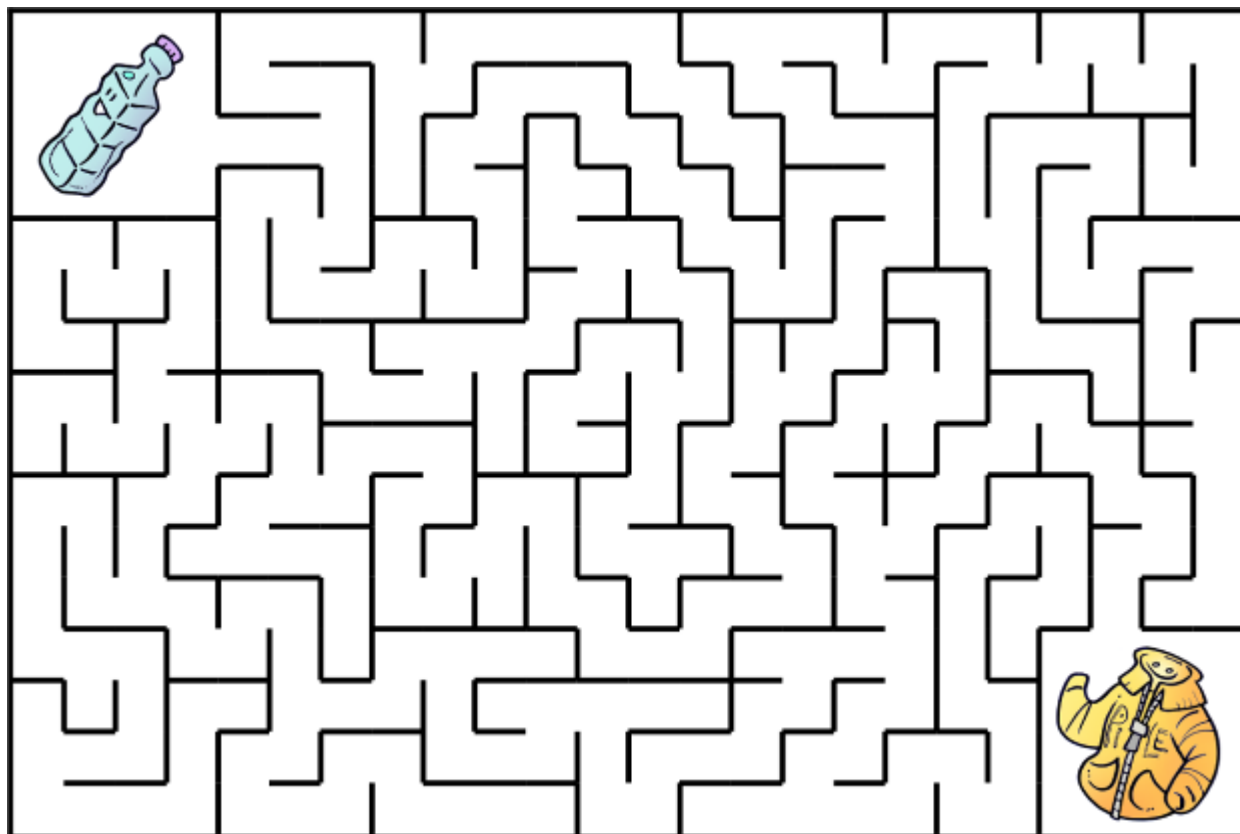


Soluzione:

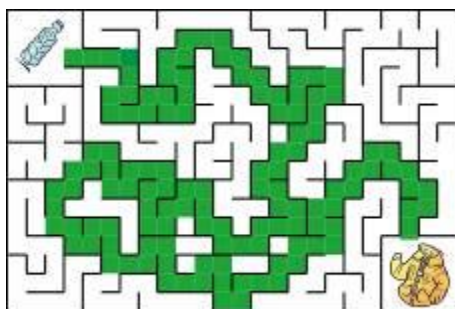


16. IL LABIRINTO

Lo sapevi che con ventisette bottiglie di plastica puoi ottenere una felpa di pile? Trova la strada per aiutare la bottiglia a riciclarsi e a salvaguardare l'ambiente!

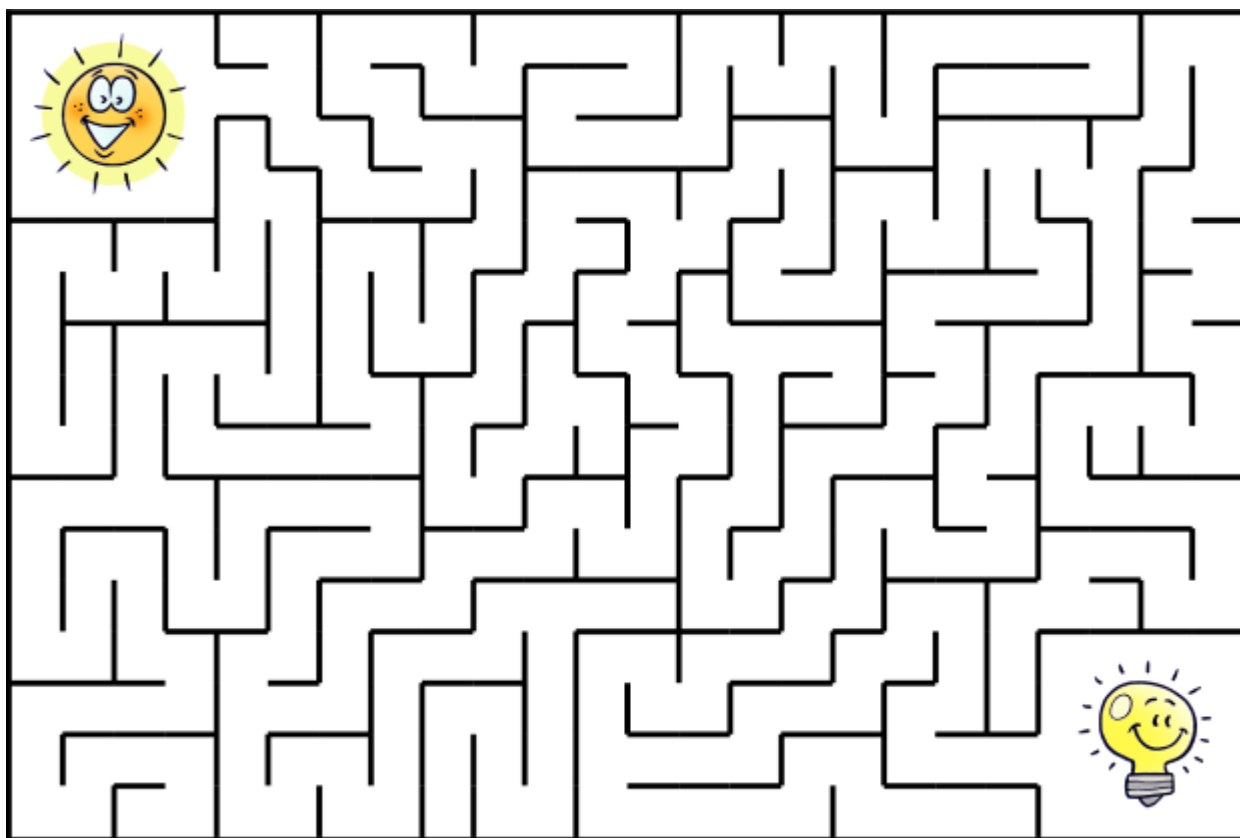


Soluzione:

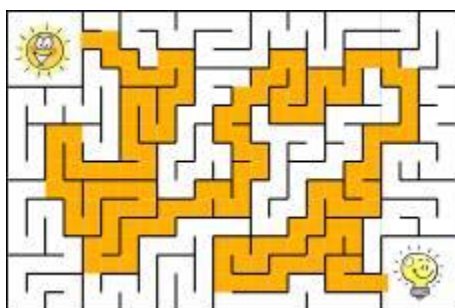


17. IL LABIRINTO

L'energia solare, come sai, è un'energia pulita e rinnovabile. Indica al sole la via giusta, ed ecologica, per accendere la lampadina!

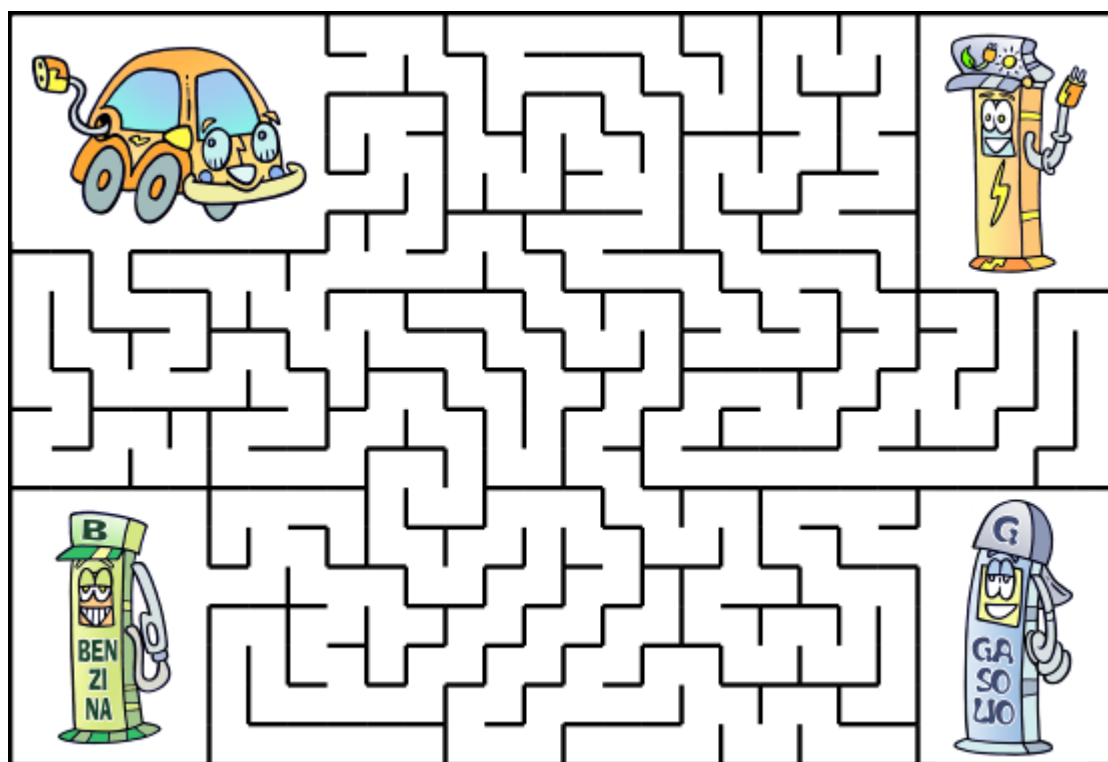


Soluzione:

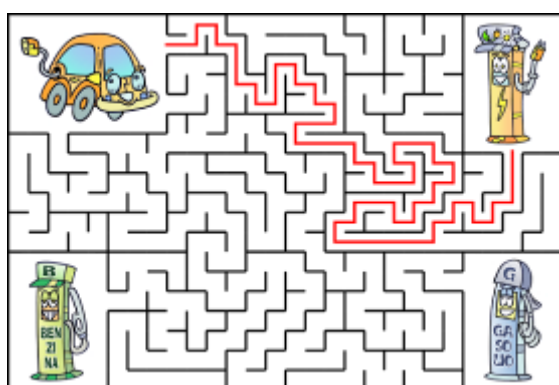


18. IL LABIRINTO

Sappiamo tutti i benefici che la mobilità elettrica porta in termini di sostenibilità ambientale ed efficienza energetica. Trova la strada giusta per aiutare l'automobile a fare il... pieno di energia, contribuendo a rendere la città più silenziosa e meno inquinata.



Soluzione:



Titolo del gioco, icone e caselle devono rispettare il codice colore

Per ogni gioco inserire sotto il titolo l'introduzione. All'interno della pagina deve esserci il link all'indice (in alto a sinistra, la soluzione (in alto a destra) e il pulsante avanti, che porta al gioco successivo.

Quando la soluzione è individuata si deve aprire un pop-up che lo segnala (vedi testi pop-up). Chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con la soluzione inserita.

Vedere indicazioni pop-up sul documento "POP-UP". (accesso diretto e gioco risolto)

19. GIUSTO O SBAGLIATO?

L'acqua è un bene prezioso, l'oro blu, che bisogna preservare e non sprecare. Nella vignetta trovi otto situazioni diverse, ciascuna contrassegnata da un numero. Individua e seleziona i numeri corrispondenti ai quattro comportamenti che ritieni virtuosi.



Soluzione: 1. **CORRETTO** (quando lavi i piatti a mano, non tenere il rubinetto sempre aperto: usa una bacinella.); 2. **SBAGLIATO** (un sistema di scarico a doppio pulsante ti consente di modulare l'acqua erogata dallo sciacquone secondo... i bisogni, e ridurre i consumi fino al 50%); 3. **SBAGLIATO** (cotton fioc, dischetti e salviette struccanti non sono biodegradabili: diventano mine vaganti per i sistemi fognari e possono intasare i filtri dei depuratori); 4. **CORRETTO** (innaffiare i fiori all'alba o dopo il tramonto consente di minimizzare la dispersione d'acqua dovuta all'evaporazione); 5. **CORRETTO** (facendo la doccia consumi mediamente un volume di acqua inferiore rispetto al bagno in vasca); 6. **SBAGLIATO** (quando ti lavi i denti devi aprire il rubinetto solo quando è necessario); 7. **SBAGLIATO** (l'acqua del rubinetto è sicura, non inquina e costa molto meno rispetto all'acqua in bottiglia!); 8. **CORRETTO** (per risparmiare acqua, ed energia, è opportuno utilizzare la lavatrice, e la lavastoviglie, a pieno carico).

20. GIUSTO O SBAGLIATO?

Ci sono tanti modi per limitare gli sprechi e gestire i rifiuti nel modo corretto. Nella vignetta trovi otto situazioni diverse, ciascuna contrassegnata da un numero. Individua e seleziona i numeri corrispondenti ai quattro comportamenti che ritieni virtuosi.



Soluzione: 1. **CORRETTO** (utilizzare gli avanzi per creare nuove ricette ti consente di non sprecare alimenti); 2. **CORRETTO** (con i rifiuti organici si può ottenere un ottimo concime naturale); 3. **SBAGLIATO** (il chewing gum impiega circa cinque anni a degradarsi); 4. **CORRETTO** (con le batterie ricaricabili risparmi energia e proteggi l'ambiente); 5. **SBAGLIATO** (l'olio di frittura esausto è altamente inquinante. Non gettarlo negli scarichi, portalo ai centri di raccolta!); 6. **SBAGLIATO** (lo specchio non deve essere gettato nei contenitori del vetro, ma tra i rifiuti indifferenziati); 7. **CORRETTO** (riciclando l'alluminio giova all'ambiente e all'economia: con 3 lattine puoi ottenere una montatura di occhiali, con 37 una caffettiera e con 800, come dice il nostro amico, una bicicletta); 8. **SBAGLIATO** (lo smartphone è un prezioso RAEE - Rifiuto da Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche - e deve essere portato al centro di raccolta).

21. GIUSTO O SBAGLIATO?

Per diventare un ecocittadino devi cercare di essere meno “energivoro”. Nella vignetta trovi otto situazioni diverse, ciascuna contrassegnata da un numero. Individua e seleziona i numeri corrispondenti ai quattro comportamenti che ti consentono di rispettare l’ambiente e vivere in sicurezza.



Soluzione: 1. **SBAGLIATO** (quando è troppo caldo, non aprire la finestra, abbassa la temperatura dei termosifoni!); 2. **CORRETTO** (i caricabatterie collegati alla corrente continuano a consumare energia anche quando non sono connessi a un dispositivo elettronico); 3. **SBAGLIATO** (le “lucine” degli elettrodomestici in stand-by consumano inutilmente energia); 4. **CORRETTO** (una lampadina spolverata e pulita periodicamente fornisce molta più luce); 5. **SBAGLIATO** (se metti nel frigo un alimento caldo la temperatura aumenta: per ripristinare la temperatura corretta di refrigerazione il frigorifero consuma molta energia); 6. **SBAGLIATO** (tenere accesa la luce quando l’illuminazione esterna è più che sufficiente è un inutile spreco); 7. **CORRETTO** (l’etichetta energetica indica il “voto” meritato dagli elettrodomestici: quelli in classe A, e in particolare in A+++, sono i più efficienti e consumano meno); 8. **CORRETTO** (nelle assenze prolungate è buona norma chiudere i contatori di gas, per evitare potenziali situazioni di pericolo).

Titolo dei giochi e icone devono rispettare il codice colore.

Per ogni gioco centrare il titolo e l’introduzione. Il gioco prevede l’individuazione dei 4 comportamenti corretti selezionati con un touch sul numero corrispondente. Se tutti i comportamenti corretti sono individuati in sequenza compare il pop-up con complimenti e spiegazioni (chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con i numeri dei comportamenti virtuosi evidenziati in verde); se uno o più comportamenti non sono correttamente individuati, compare un pop-up con la segnalazione di errore (chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina iniziale).

Vedere indicazioni pop-up sul documento “POP-UP”.

22. L'ENIGMA

Il clima della Terra, se non corriamo ai ripari, è destinato a cambiare in tempi rapidi. Nella vignetta puoi vedere alcuni problemi (gas di scarico, fumi industriali, ecc.) che possono alterare un fenomeno naturale. Quale? Leggi, non in senso letterale, le affermazioni dei personaggi, e trova altri significati che rimandano alla soluzione nascosta anche nell'anagramma sotto indicato. Trascina poi le lettere e riportale nell'ordine corretto. Apparirà un popup quando avrai risolto il gioco. Buon divertimento!



F A F E R R E O T E S T

Soluzione: **EFFETTO SERRA**

Le frasi devono essere interpretate con la seguente chiave di lettura:

- “Ma io non ho proprio intenzione di cambiare clima” - il riferimento non è al clima caldo dei Tropici, indicato nel volantino pubblicitario, ma dal surriscaldamento del nostro pianeta
- “Qui si respira una brutta atmosfera” - non si parla, come pare, di una condizione psicologica, ma dell’involucro gassoso che circonda il nostro pianeta
- “Non gasiamoci troppo” - il verbo “gasare” va inteso come inquinare, liberare nell’atmosfera gas di scarico
- “No! Non ci puoi coltivare i pomodori” - il sostantivo sottinteso qui è “serra”: la “serra” dell’effetto non è quella in cui si coltivano ortaggi!
- “Ti si è alzata la temperatura!” - il riferimento è all’aumento delle temperature terrestri
- “Mi fai impressione! Ti è proprio stretto!” - qui il doppio senso è... davvero doppio: per l’espressione “Mi fai impressione” (sinonimo di: “Mi fai effetto”) e per il fatto che l’abito “è stretto” in quanto “serra” (voce del verbo serrare, stringere con forza)!

Titolo del gioco, icone e caselle anagramma devono rispettare il codice colore.

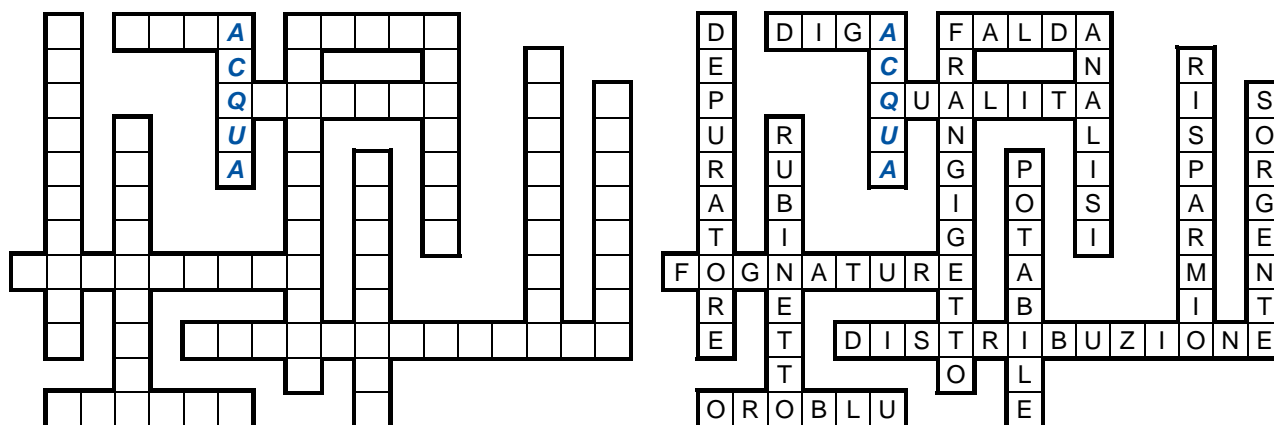
Il meccanismo è quello della frase da ricostruire e del percorso.

Quando il gioco è risolto si deve aprire un pop-up con la spiegazione. Chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con la visualizzazione della soluzione. Vedere le indicazioni pop-up sul documento “POP-UP”. (accesso diretto e gioco risolto)

23. GRIGLIA

Rispettando lunghezza e incroci, devi inserire nello schema le parole sottoelencate, tutte relative a una corretta gestione delle risorse idriche. Tutte meno una. C'è infatti un termine, poco ecologico, che sarà escluso. Quale? Apparirà un popup quando avrai completato la griglia e individuato la parola "intrusa".

ANALISI DEPURATORE DIGA DISTRIBUZIONE FALDA FOGNATURE FRANGIGETTO ORO-BLU
POTABILE QUALITÀ PERDITE RISPARMIO RUBINETTO SORGENTE

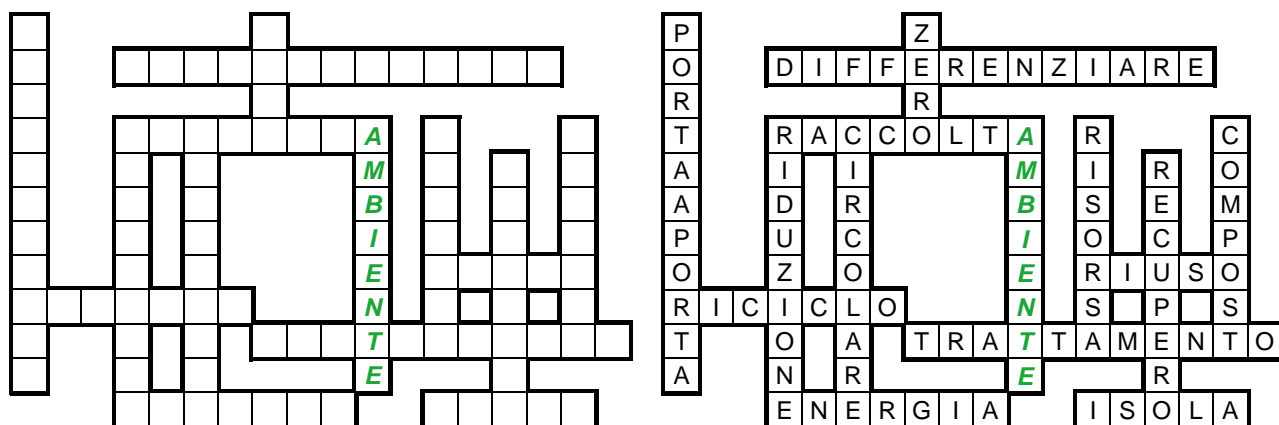


Soluzione: *PERDITE*

24. GRIGLIA

Rispettando lunghezza e incroci, devi inserire nello schema le parole sottoelencate, tutte relative a una corretta gestione dei rifiuti. Tutte meno una. C'è infatti un termine, poco ecologico, che sarà escluso. Quale? Apparirà un popup quando avrai completato la griglia e individuato la parola "intrusa".

ABBANDONO CIRCOLARE COMPOST DIFFERENZIARE ENERGIA ISOLA PORTA-A-PORTA RACCOLTA
RECUPERO RICICLO RIDUZIONE RISORSA RIUSO TRATTAMENTO ZERO

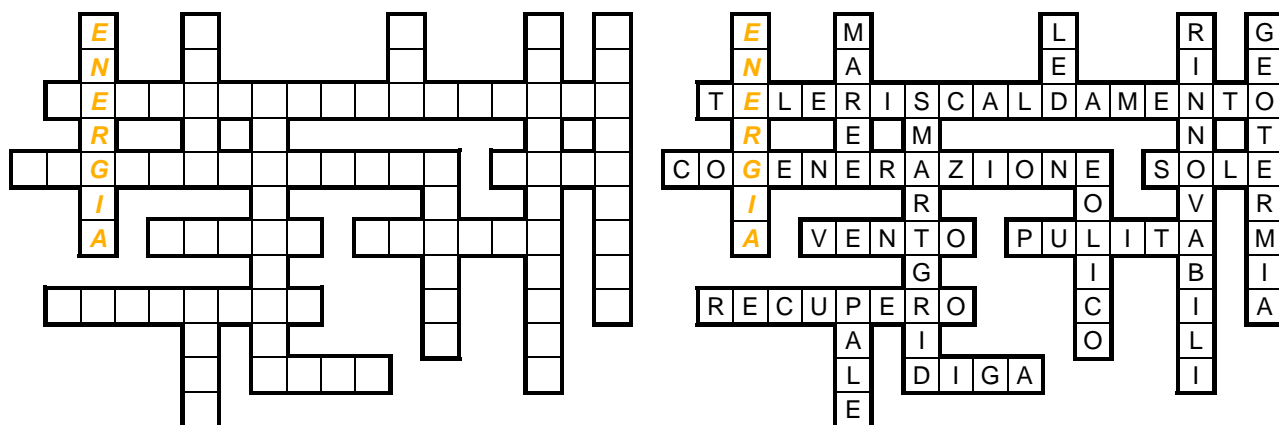


Soluzione: ABBANDONO

25. GRIGLIA

Rispettando lunghezza e incroci, devi inserire nello schema le parole sottoelencate, tutte relative a una gestione sostenibile dell'energia e delle risorse energetiche. Tutte meno una. C'è infatti un termine, poco ecologico, che sarà escluso. Quale? Apparirà un popup quando avrai completato la griglia e individuato la parola "intrusa".

CARBONE COGENERAZIONE DIGA EOLICO GEOTERMIA LED MAREE PALE PULITA RECUPERO
RINNOVABILI SMART-GRID SOLE Teleriscaldamento VENTO



Soluzione: CARBONE

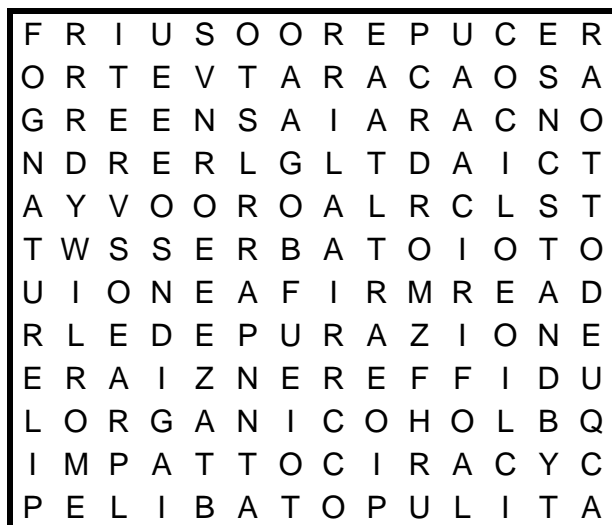
Titolo del gioco, icone e parole acqua, ambiente ed energia negli schemi devono rispettare il codice colore. Per ogni griglia centrare il titolo e l'introduzione. All'interno della pagina deve esserci il link all'indice e il pulsante avanti, che porta al numero successivo.

Prevedere una tastiera per la compilazione, verificare se è possibile cancellare una parola una volta inserita in modo corretto e aprire un solo popup alla soluzione. Non sarà possibile inserire parole non esatte.

Quando lo schema sarà completato correttamente si aprirà il pop-up che lo segnala (chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con lo schema completato e la soluzione evidenziata).

Vedere indicazioni pop-up sul documento “POP-UP”.

26. CRUCIPUZZLE



“Credo che avere la terra e non rovinarla sia la più bella forma d’arte che si possa desiderare”

L’autore di queste sagge e belle parole è un pittore statunitense (1928-1987) di fama mondiale, tra i più rappresentativi esponenti dell’arte moderna.

Cancellate dallo schema i trentuno termini relativi a ACQUA, ENERGIA e AMBIENTE elencati sotto. Al termine, leggendo di seguito le lettere rimaste, scoprirete l’autore di questa frase.

ACQUEDOTTO CALORE CARICO CARTA CLIMA CORRENTI DEPURAZIONE DIFFERENZIARE DIGA
ENERGIA EOLICO FALDA FOGNATURE GREEN IMPATTO LED ORGANICO PILE POTABILE PULITA
RECUPERO RETI RISORSA RIUSO SCARTI SERBATOIO SOLARE SOLE STAND-BY VENTO VETRO

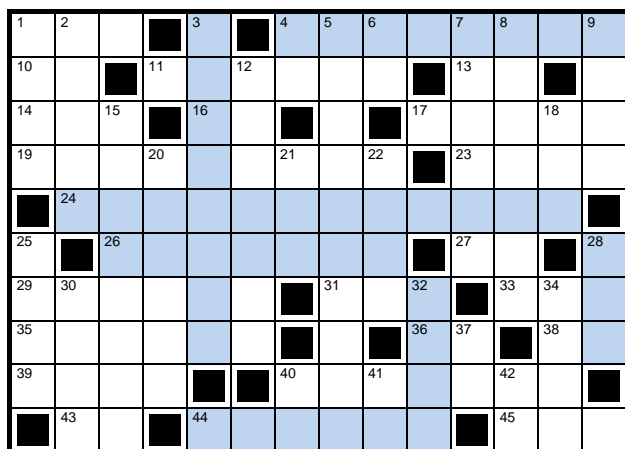
Titolo del gioco, icone e devono rispettare il codice colore. Il codice colore deve comparire anche nelle caselle che danno la soluzione alla fine del gioco.

Centrare il titolo e l’introduzione al crucipuzzle.

Le parole inserire devono essere via via cancellate (o sparire). Quando il crucipuzzle è completato si apre un pop-up che lo segnala (chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con la soluzione ben evidenziata).

Vedere indicazioni pop-up sul documento “POP-UP”.

27. CRUCIVERBA



M	A	I	V	P	O	T	A	B	I	L	E
A	C	M	I	T	I	C	O	E	N	R	
R	E	C	R	R	U	A	N	T	E	O	
C	R	I	S	T	A	L	L	O	O	A	S
I	N	Q	U	I	N	A	M	E	N	T	O
C	Q	U	A	L	I	T	A	E	T	B	
U	G	U	A	L	E	E	N	D	O	I	L
B	O	I	L	E	R	Z	I	L	R	U	
A	R	N	O	T	Z	I	G	A	N	I	
A	A	S	A	L	A	T	A	U	S	A	

I termini di questo cruciverba contenuti nelle stringhe di caselle azzurre sono relativi all'acqua

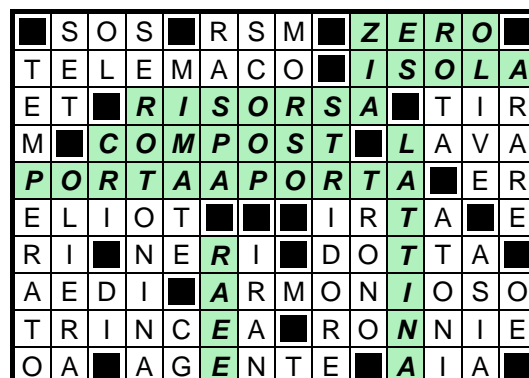
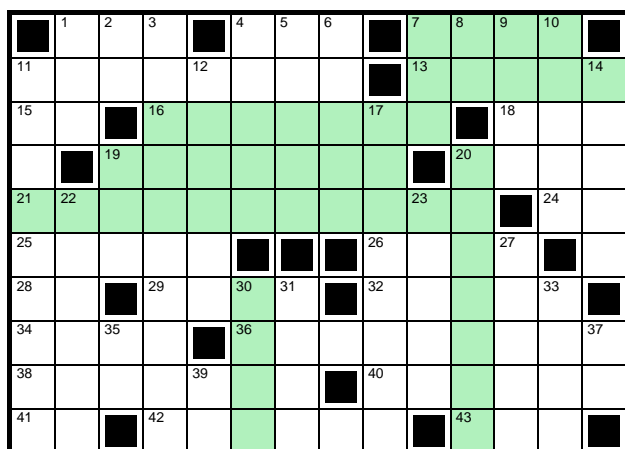
ORIZZONTALI

1. Un no irrevocabile - 4. *Lo è l'acqua... bevibile* - 10. La coda... del frac - 11. Leggendaro o utopistico - 13. Il centro di Faenza - 14. Registro Esercenti il Commercio (sigla) - 16. Ai lati del radar - 17. Era uno dei figli di Poseidone - 19. Vetro pregiato - 23. Luogo di pace e tranquillità - 24. *Lo eliminano i trattamenti di depurazione* - 26. *Quella dell'acqua si controlla in laboratorio* - 27. Mezzo... etto - 29. Il simbolo prima della somma - 31. La fine... a Londra - 33. Il petrolio americano - 35. Scaldacqua domestico - 36. In fila - 38. In mezzo alla parrucca - 39. Il fiume che attraversa Firenze - 40. Zingari ungheresi - 43. Sono pari in gara - 44. *Lo è la maggior parte dell'acqua presente sul nostro pianeta* - 45. Sigla degli Stati Uniti.

VERTICALI

1. Il nome del pittore Chagall - 2. Alberi dalle foglie lobate - 3. *L'acqua "nascosta" utilizzata nella produzione di un bene* - 4. È... greco quello del matematico - 5. Avvedutezza, accortezza - 6. Nel torto stanno alle estremità... - 7. In modo più che soddisfacente - 8. Integro, non manomesso - 9. Uomini portati all'estremo sacrificio - 12. Filmato promozionale di un film - 15. Una combinazione vincente a tombola - 18. Prefisso per "fuori" - 20. Quello azzurro è la verdesca - 21. Lega Navale Italiana (sigla) - 22. Lo stato con Mascate - 25. L'isola con la spiaggia di Varadero - 28. *Per il suo valore, l'acqua è definita oro...* - 30. Canale che porta l'acqua al mulino - 32. *La banca dell'acqua che produce energia pulita* - 34. Altro nome del giaggiolo - 37. La nota del diapason - 40. Son diversi nelle tele - 41. Il centro di Positano - 42. La provincia di Orgosolo (sigla).

28. CRUCIVERBA



I termini di questo cruciverba contenuti nelle stringhe di caselle verdi sono relativi all'ambiente.

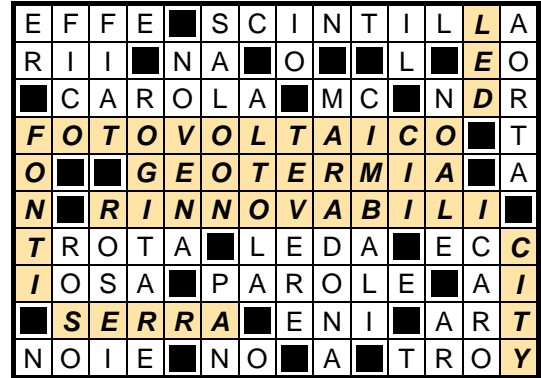
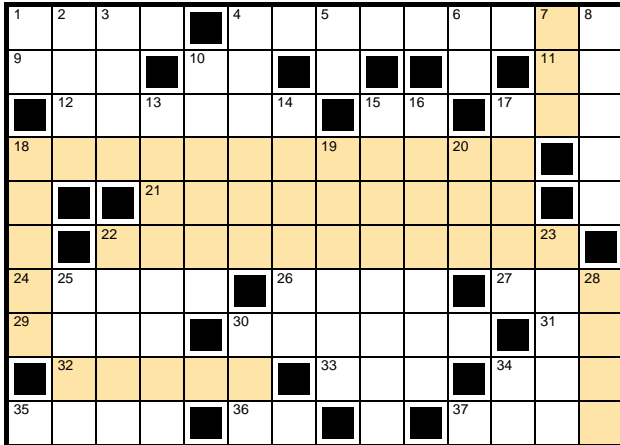
ORIZZONTALI

1. Drammatico appello - 4. Repubblica di San Marino (sigla) - 7. *Il giusto numero... per i rifiuti* - 11. Il figlio di Ulisse - 13. *C'è quella ecologica* - 15. Cuore di pietra - 16. *Devono diventarlo i rifiuti per uno sviluppo sostenibile* - 18. I bisonti della strada - 19. *Il fertilizzante ottenuto riciclando i rifiuti organici* - 20. La erutta il vulcano - 21. *Raccolta dei rifiuti a domicilio* - 24. Le ultime lettere di Wagner - 25. Scrisse *Assassinio nella cattedrale* - 26. Piena di punte - 28. Prefisso che ripete - 29. Francesca, attrice - 32. Un appellativo di Bologna - 34. Antichi cantori - 36. Musicalmente gradevole - 38. Opera di fortificazione bellica - 40. Il diminutivo inglese di Veronica - 41. I confini dell'Oklahoma - 42. Uomo... di polizia - 43. Lo spiazzo dove razzolano le galline.

VERTICALI

1. L'ambiente di lavoro... di Richard Gere - 2. Poco oltre - 3. Sostanza ormonale che influisce sul tono dell'umore - 4. Lima grossolana - 5. Colpo giornalistico - 6. Un segno che si lascia... con i denti - 7. La sorella della mamma - 8. Esempio in breve - 9. Nino, autore di tante colonne sonore - 10. Si schiacciano nel frantoio - 11. Lo è il clima... non eccessivo - 12. Espresse a gesti, senza parola - 14. Preparare i campi per la semina - 17. Rumore sgradevole simile a un cigolio - 19. L'ente con le ambulanze (sigla) - 20. *Può impiegare oltre cento anni a degradarsi* - 22. Si mette in tavola per condire - 23. Scranno regale - 27. Privi di accento - 30. *Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche (sigla)* - 31. Ha Teheran per capitale - 33. Comprende Nepal e Giappone - 35. Il giorno più breve - 37. La fine di Noè - 39. Iniziali del commediografo Goldoni.

29. CRUCIVERBA



I termini di questo cruciverba contenuti nelle stringhe di caselle rosse sono relativi all'energia.

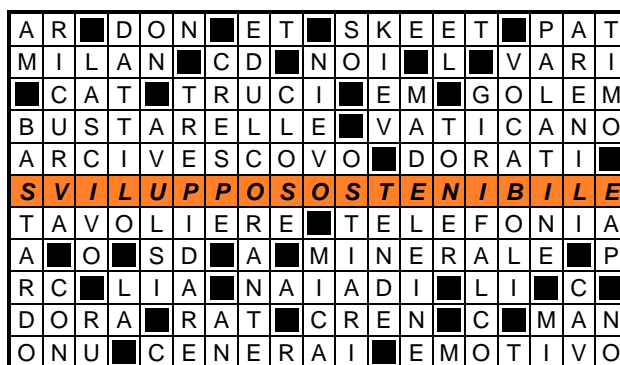
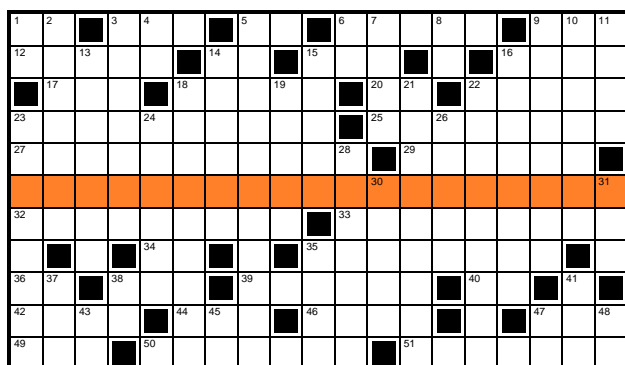
ORIZZONTALI

1. Sta fra la E e la Gi - 4. Sprazzo luminoso o... causa scatenante - 9. I... ruscelli veneziani - 10. Trasformano una balena in una banana - 11. Le vocali di cento - 12. Antico ballo in cui si gira in tondo - 15. Metro Cubo (sigla) - 17. Nota Del Redattore (sigla) - 18. *Impianto che sfrutta l'energia solare* - 21. *L'energia prodotta dal calore della terra* - 22. *Le fonti... non esauribili* - 24. È buona al cartoccio - 26. Amò Giove in sembianze di cigno - 27. Eccetera (abbrev.) - 29. A... in grande quantità - 30. Formano le frasi - 31. Li hanno alti e bassi - 32. *L'effetto che fa aumentare la temperatura del nostro pianeta* - 33. Venne fondato da Enrico Mattei (sigla) - 34. Era *Pop* quella di Andy Warhol - 35. Fastidiosi grattacapi - 36. Una risposta deludente - 37. Un celebre film storico con Brad Pitt.

VERTICALI

1. Iniziali di Ramazzotti - 2. Quello secco... vale poco - 3. Si è unita alla *Chrysler* - 4. Il bar del *Far West* - 5. Il pronome dell'egoista - 6. Articolo per ragazzo - 7. *Lampadina ecologica* - 8. La più grossa arteria - 10. Ciclo di preghiere a scopo devozionale - 13. Stipulare... dal notaio - 14. Lo impone la sentinella - 15. Diego, tra i grandi del calcio - 16. Antichi strumenti musicali metallici piatti - 17. Il centro veneto in cui ha sede l'*Aprilia* - 18. *Possono essere rinnovabili o non rinnovabili* - 19. Il fiume di Roma - 20. Centodieci per Cicerone - 22. Cromaticamente... ottimistici - 23. Volò con ali posticce - 25. Mangiucchiato... dalla gelosia - 28. *La smart... città intelligente* - 30. Peter, avversario di *Capitan Uncino* - 34. Sigla di Arezzo.

30. CRUCIVERBA



“La nostra sfida più grande in questo nuovo secolo è di adottare un’idea che sembra astratta:...”

Questa frase, a cui manca la parte finale, è di Kofi Annan, segretario generale delle Nazioni Unite dal 1997 al 2006. A cosa si riferiva? Risolvi il cruciverba; lo scoprirai leggendo le parole nelle caselle colorate.

ORIZZONTALI

1. Andata e Ritorno - 3. Appellativo sacerdotale - 5. Il più famoso e simpatico extraterrestre della cinematografia - 6. Gara di tiro al piattello - 9. Patrizio per gli amici - 12. Gioca il derby con l'Inter - 14. Hanno sostituito i dischi in vinile (sigla) - 15. La prima persona plurale - 16. Differenti, molteplici - 17. Il gatto... di Londra - 18. Torvi e minacciosi - 20. In mezzo allo stemma - 22. Leggendaria automa di argilla - 23. Circolano dove c'è corruzione - 25. È lo stato più piccolo del mondo - 27. Alto rappresentante del clero - 29. Ricoperti di metallo prezioso - 32. Una pianura delle Puglie - 33. Quella mobile riguarda... i cellulari - 34. Iniziali della Dandini - 35. Un regno della natura - 36. Il... cuore dell'orco - 38. L'attrice Tanzi - 39. Le mitologiche ninfe delle acque - 40. La provincia dell'isola d'Elba (sigla) - 42. Può essere Baltea o Riparia - 44. Il *musqué* dalla pregiata pelliccia - 46. Salsa piccante ricavata da una radice - 47. L'isola dei gatti senza coda - 49. Ne fanno parte i *Caschi Blu* (sigla) - 50. Condotti di scarico delle navi - 51. Facile a impressionarsi.

VERTICALI

1. Iniziali di Moravia - 2. Arcuata, ingobbata - 3. Piede metrico della poesia greca e latina - 4. Il titolo del parlamentare (abbr.) - 5. Dolcificante - 6. Solo a metà... - 7. La capitale dell'Ucraina - 8. Le prime lettere in elenco - 9. Ossa collocate nella parte posteriore della cavità nasale - 10. Spiagge sabbiose - 11. Pianticella aromatica - 13. Dissoluto, licenzioso - 14. Fittamente arricciate - 15. Ippolito che scrisse *Le confessioni di un Italiano* - 16. Le parole... del dizionario - 18. Essere in uno stato di apprensione - 19. Glenn, attrice statunitense - 21. Dolcetto a base di farina, uova e zucchero - 22. Uccello rapace che vive nelle regioni nordiche - 23. Lo è il cane... senza albero genealogico - 24. Staccati dal contesto - 26. L'inchiostro della fotocopiatrice - 28. Antichi sacrestani - 30. Si montano in campeggio - 31. Lo scrittore Poe (iniz.) - 35. Silicato in lamelle - 37. Preposizione... di compagnia - 38. La nota del diapason - 41. Un titolo onorifico (abbr.) - 43. Simbolo del rutenio - 45. Sono sempre... in trance - 47. Tra re e fa - 48. Una risposta che amareggia.

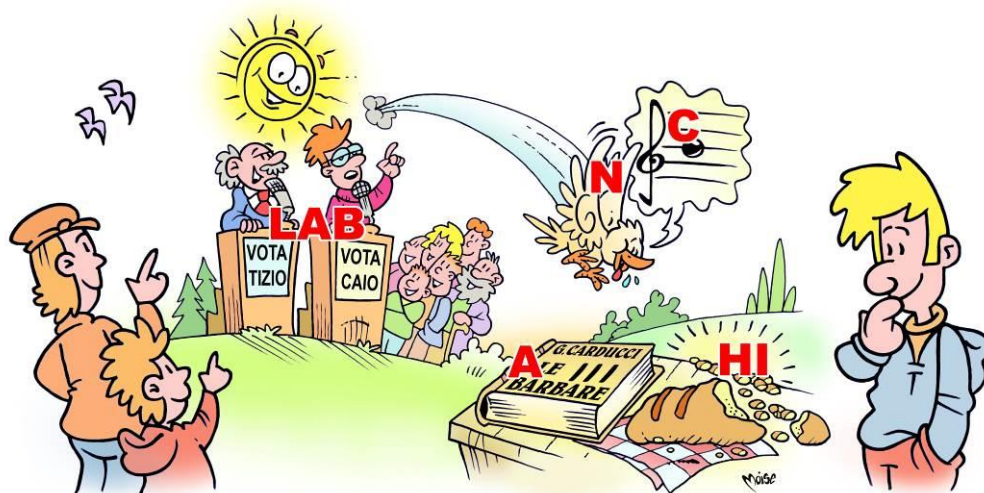
Titolo del gioco, icone devono rispettare il codice colore. Una sfumatura più tenue deve essere riportata nelle caselle tematiche dei cruciverba. Inserire le indicazioni per la compilazione sotto lo schema.

Per ogni cruciverba centrare il titolo e l'introduzione al gioco. Se la soluzione inserita è esatta si aprirà il pop-up che lo segnala (chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con la soluzione inserita); al contrario, se uno o più termini non sono corretti, un altro pop-up lo segnalerà (chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con i termini non corretti evidenziati).

Valutare come e dove inserire definizioni.

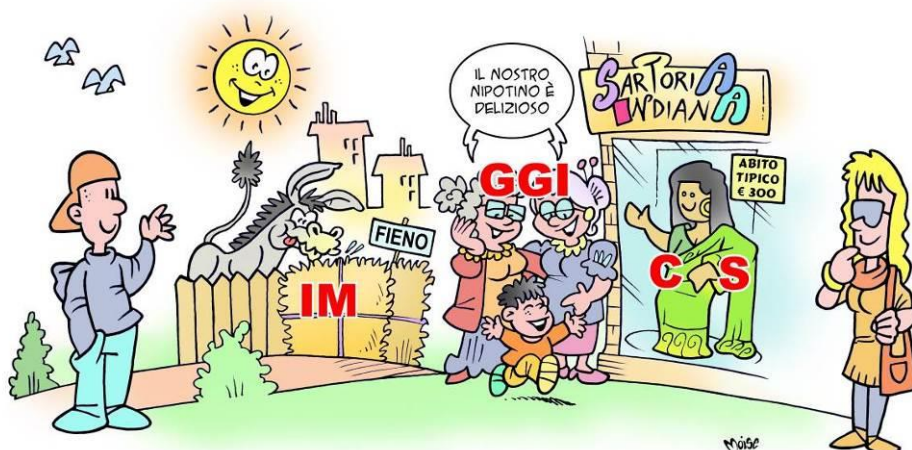
Vedere indicazioni pop-up sul documento “POP-UP”.

31. REBUS (frase 11 2 7 8)



Soluzione: LAB oratori; odi A; N ali; si C; HI miche = Laboratorio di analisi chimiche

32. REBUS (frase 10 3 9)



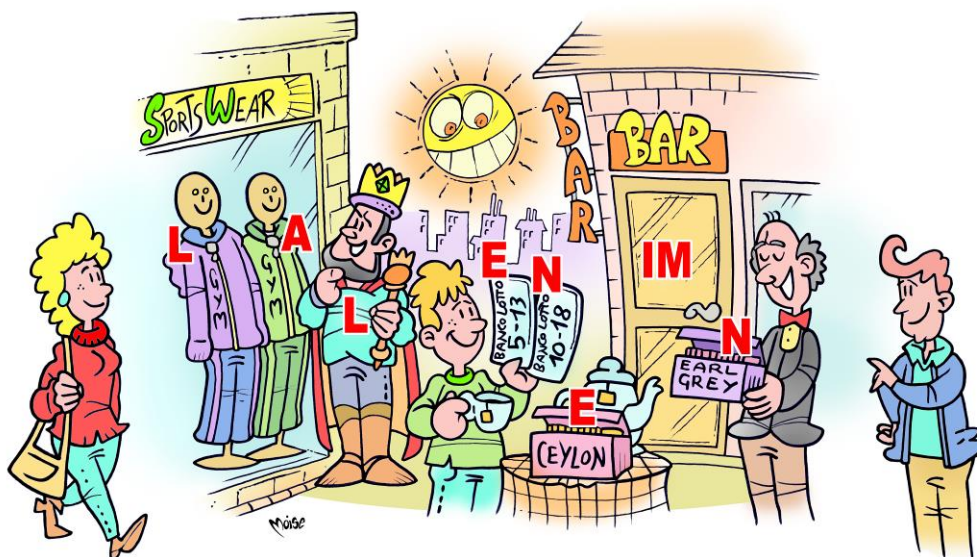
Soluzione: IM balla; GGI nonne; C e S sari = Imballaggi non necessari

33. REBUS (frase 8 2 13)



Soluzione: C entra; led IC; OG è nera; Z ione = Centrale di cogenerazione

34. REBUS (frase 8 1 8 1 10)

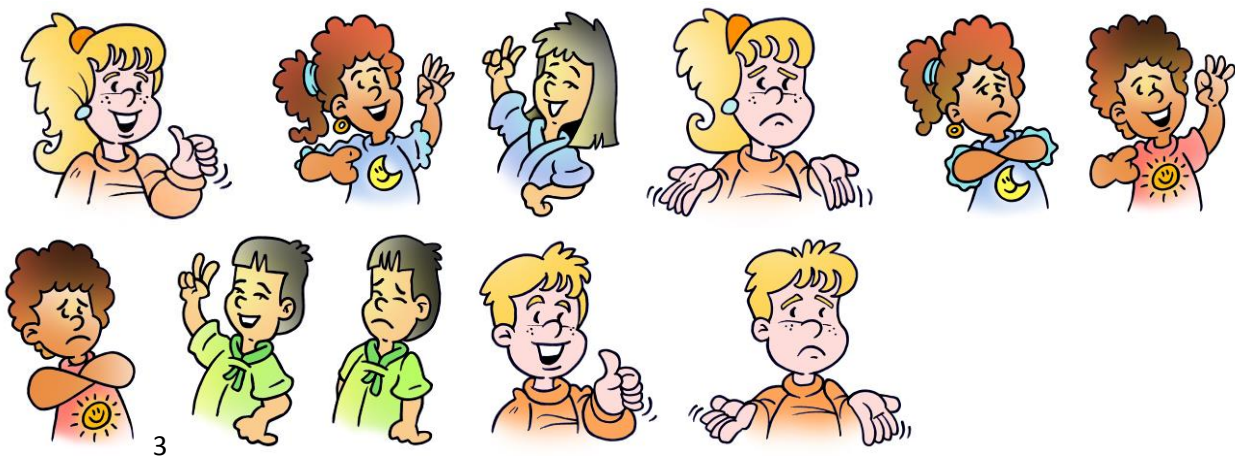


Soluzione: tute L A; re L; ambi E N; te E; IM porta; N te = tutelare l'ambiente è importante

Per ogni rebus centrare il titolo con le indicazioni numeriche delle lettere. Se la soluzione inserita è esatta si aprirà il pop-up che lo segnala (chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con la soluzione inserita); al contrario, se la soluzione non è corretta, un altro pop-up lo segnalerà (chiudendo il pop-up, si tornerà alla pagina del gioco con la soluzione da inserire).

Vedere indicazioni pop-up sul documento "POP-UP".

I grafemi devono essere inseriti nelle caselle corrispondenti per facilitare la soluzione.

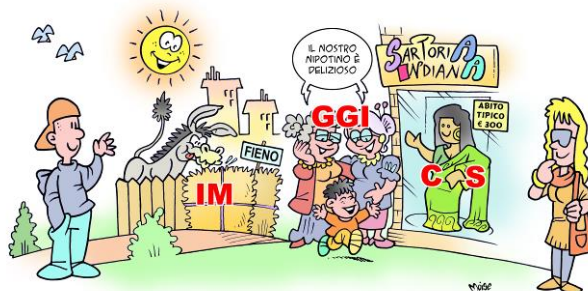


32

o



2. REBUS (frase 10 3 9)



I M G G I C S



PROPOSTA IMPAGINAZIONE