**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 **RIFIUT0** 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 SOLDO

*Soluzione: RIFIUTO, solido, soldo, 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 PALAZZOFIBRA

*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 Welck, 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)