

LUPETTISMO E NATURA

Tesina di brevetto di ROSSI RICCARDO

Indice

1. Presentazione personale
2. Obiettivo
3. Fonti
4. Il lupetto
5. Fede
6. Giungla
7. Salute e forza fisica
8. Attività
9. Giochi

* * *

Dati

Nome e Cognome: Riccardo Rossi

Data di nascita: 27.05.1985

Indirizzo: via Flaminia 29, Tavernelle di Serrungarina (PU)

Gruppo: Santa Croce – Calcinelli I

* * *

1.PRESENTAZIONE PERSONALE

Mi chiamo Rossi Riccardo e dall'età di 15 anni faccio parte del movimento scout.

La mia adolescenza precedente le attività scout, con mia grande gioia è trascorsa tra scorribande ed esplorazioni nella bella campagna marchigiana assieme a 2 dei miei più cari amici. Il desiderio di avventura e vita all'aria aperta, seppur in età abbastanza matura mi ha portato a contatto con il gruppo Santa Croce – Calcinelli I di cui tutt'ora sono parte.

All'età di 15 anni sono entrato come novizio nella Sq. Orsi, l'anno successivo, grazie anche all'esperienza disordinata degli anni precedenti ne divenni capo. Che splendida annata per lo meno per me e mi auguro possano dire altrettanto quelli che furono i miei squadrilieri. Salito in clan e divenuto Rover il mio servizio venne destinato al branco "Alte Rupì" di Calcinelli nel quale ho svolto il ruolo di Bagheera e sono lieto di aver potuto contribuire alla fondazione dell'unità di branca lupetti assieme ad Akela e Kaa, quest'ultimo uno di quegli compagni sopraccitati.

Negli anni successivi,divenni RS e il branco ebbe la necessità di sostituire il capo, ruolo che con non pochi timori ho ricoperto, assaporandone giorno per giorno la bellezza. Purtroppo la mia è stata una caccia breve. L'esperienza di CU durò solo un anno. Motivi di lavoro non mi permettono di ricoprire ancora questa carica.

Lasciato il branco, la staff di branca verde aveva bisogno di una mano e il giovane branco viveva la salita all'avventura della branca esploratori di ben 10 lupetti. Un'ottima collocazione questa per il loro vecchio Akela! Poter seguire i propri LL nei primi passi da esploratori è un'esperienza che auguro a tutti i capi branco. Nei primi mesi ho dunque seguito l'inserimento dei numerosi piede tenero nelle squadriglie, fino al momento in cui non fu più necessario. Gradualmente e inaspettatamente l'attenzione ai piccoli del Riparto è mutata in affiancamento con i grandi e, come in un ciclo, i Capi Sq. pronti alla salita al Clan mi hanno chiesto di seguirli come Maestro nei Novizi. La direzione di gruppo concorde ha accettato la proposta. Nello stesso periodo del servizio in branca rossa mi è stato richiesto di occuparmi del ruolo di IDL, mandato che svolgo tutt'oggi.

Formazione nella branca:

C. S. I tempo: loc. La Ravignana – Piobbico (PU) 22-28/08/04

C. S. II tempo: Base Brownsea – Soriano nel Cimino (VT) 19-25/08/07

2. OBIETTIVO

Affiancandosi all'educazione della Famiglia, il Lupettismo italiano della FSE vuole preparare i ragazzi tra gli 8 e 11 che non sono ancora abbastanza grandi per fare parte di una squadriglia, ad essere in un vicino domani migliori esploratori e più tardi buoni Cittadini e buoni Cristiani.

La finalità con cui scrivo questa tesina è quella di fornire a chi può averne necessità idee e spunti per avvicinare le attività di branco alla vita all'aria aperta, alla scoperta della Natura, alla contemplazione del Creato. San Francesco d'Assisi, patrono della branca Lupetti offre un grande esempio di questo stile di vita e comunione con Dio.

GENESI 2,15

15 Il Signore Dio prese l'uomo e lo pose nel giardino di Eden, perché lo coltivasse e lo custodisse.

3. FONTI

Il movimento scout muove i suoi primi passi nei primi anni del 1900. L'offerta educativa era all'epoca indirizzata ai ragazzi in gamba che se la sapevano cavare o che avevano voglia e le capacità per farcela.

BP nel suo Manuale dei Lupetti scrive;

parte prima; Primo Morso "Le prove di un ragazzo Zulù"

[...] Quando una ragazzo era diventato abbastanza grande per essere un guerriero , era preso, denudato e dipinto interamente di bianco. Gli veniva consegnato uno scudo con il quale proteggersi ed una zagaglia o piccola lancia, con la quale uccidere animali e nemici. Dopo di ciò veniva lasciato libero nella foresta. [...].

parte prima; Ottavo Morso "Osservazione"

"[...] è la legge della giungla vecchia e vera come il cielo

or quel lupo che lo osserva lieto e prospero vivrà se l'offende morirà.

Lo sciacallo segue la tigre che per lui sono i rifiuti ma tu, cucciolo rammenta,

non appena i baffi tuoi saran cresciuti che sei nato cacciatore, dunque va solo a cacciare e sappi a te stesso il tuo cibo procurare[...]"

Ottavo Morso "Allenamento sensi"

[...] Prima che un esploratore possa seguire con successo una pista dovrà essere capace di notare ogni piccolo particolare che possa aiutarlo a raggiungere il proprio obiettivo.

Non solamente dovrà vedere ogni cosa, ma usare anche le orecchie, il naso e le mani. Ma soprattutto dovrà usare il cervello per tira fuori il significa per quanto avrà osservato. Da lupetti, perciò, imparerete a fare buon uso degli occhi, delle orecchie, del naso, del mani e del cervello. Ce n'è di che! Avrete molto da fare , e io vi indicherò come dovrete fare, non soltanto quando siete col branco, ma in qualsiasi momento della giornata, fino a che diventi in voi un'abitudine l'osservare ogni cosa. [...]

e l' Associazione Italiana Guide e Scout d'Europa Cattolici;

Da Norme Direttive della Branca Lupetti:

[...] Il lupettismo ha per scopo di costituire la Branca junior del movimento scout, al fine di venire in contro al desiderio di un gran numero di bambini che vogliono diventare esploratori, ma sono ancora troppo piccoli. [...]

Sempre più ragazzi vicini e lontani volevano provare quest'esperienza ma anche sempre più giovani. Il Lupettismo è la risposta a questa spontanea richiesta.

L'ambiente scelto i ragazzi a cui è destinato il lupettismo è la Giungla narrata ne "il Libro della Giungla" di Rudyard Kipling, un mondo sì fantastico ma nella quotidiana concretezza è possibile viverlo attraverso la natura.

[...] *“Babbo Lupo gli insegnò l’arte sua ed il significato di ogni cosa nella giungla, finchè ogni fruscio fra l’erba, ogni alito d’aria nella notte calda, ogni nota del gufo sopra il suo capo, ogni graffiata d’unghia di pipistrello quando si appollaiava per breve tempo su un albero, e ogni tonfo di pesciolino che salta nello stagno ebbero per lui proprio lo stesso significato che ha il lavoro di ufficio per l’uomo d’affari”* [...]

Rif. *Il libro della Giungla - R. Kipling*

4. IL LUPETTO

Il ragazzo in età lupetto è un giovanissimo uomo che ha tanto da apprendere e ha la capacità di farlo in ogni momento, in ogni occasione. La giovane età e l’inesperienza in tutti i campi gli rendono propria una spiccata sincerità e immediatezza nell’esprimersi. La sua mente come il suo corpo sono in costante crescita e di pari passo cresce la capacità di impegnarsi con costanza nelle mansioni che possiamo proporgli.

Intelletto: i ragionamenti sono schietti e non troppo elaborati, rapporta ogni insegnamento, verbale e pratico alla sua concreta condizione di ragazzo, che seppur ricco di logica da moltissimo spazio alla fantasia.

Conosce, già, la differenza tra il bene e il male e allo stesso tempo, la schiettezza e semplicità di ragionamento possono condurlo all’egocentrismo, o in certe occasioni alla ”crudeltà”; evitare dunque giochi con eccessivo confronto fisico o con bonarie “legnate”(quello che per un adulto è un gioco potrebbe non esserlo per un ragazzo).

La prima sfera di rapporti personali, il Lupetto la vive all’interno della famiglia in secondo luogo a scuola proseguendo in ordine sparso e soggettivo nelle attività sportive, nel branco, nella vita di parrocchia. Il bambino che vive il branco, amplia quindi la sua sfera familiare.

Ogni ragazzo a quest’età ha ben chiaro il concetto che attraverso certi mezzi può ottenere risultati, al Capo la facoltà di gestire questi ultimi non dimenticando che anche nel fallimento c’è progressione e che il ragazzo necessita di gioia e felicità.

Trovatemi un bambino che non odia i divieti! Abbastanza adulto per ponderare azioni che possono necessitare di divieti, odia questi ultimi perchè oltre un certo limite non li capisce. La logica che lo caratterizza crea in lui una sorta di ammirazione per le regole, sempre che queste non siano i sopracitati divieti.

Il lupetto ha quindi sete di: sapere, spazio di azione e libertà, di contro, molti ragazzi hanno la necessità che le loro azioni vengano approvate o comunque comunicate a una figura di riferimento.

Il capo branco, come ogni vecchio lupo, matura una certa esperienza di rapporti con i ragazzi che il Signore ha loro affidato ed è dovere di un buon capo sapersela cavare e adattare ogni situazione o imprevisto alla figura del bambino. Il metodo fornisce gli attrezzi, noi siamo gli artigiani.

Il Lupetto vede nella natura un mondo da esplorare, è attento e memore di moltissime informazioni che possono catturare la sua attenzione provenienti dalle fonti più variegata; scuola, genitori, televisione, letture, libera esplorazione. Raccolte le sue conoscenze e capacità il ragazzo può vivere le attività proposte come consolidamento di una ormai propria abilità o sapienza, o come, prima occasione per saperne di più. Non dimentichiamo che un cervello di 8-11 anni è un’autentica spugna, e perchè non fruttare questa opportunità di far conoscere e vivere, una delle cose più belle del mondo che Dio ha creato per noi come la natura? All’interno di questa oltre che lo sviluppo fisico di, muscolatura, respirazione, resistenza ad agenti esterni si accrescono capacità di osservazione, memoria, attenzione e tecnica.

5. FEDE

Fede: Nell'età lupetto possono essere difficili da capire le regole, come per prime sono i 10 Comandamenti o ancor più complicati possono essere i comportamenti da tenere in Chiesa durante i momenti Eucaristici. Ai ragazzi di quest'età non imponiamoci di annoiarli con interminabili spiegazioni, limitiamoci a dare informazioni in modo che il Branco possa capire di cosa si tratta, e in poche parole di mostrar loro come "si fa", con appropriato esempio. La crescita nella comunità del branco, del gruppo, familiare e parrocchiale lo accompagneranno passo passo.

Maestro di esempi è San Francesco d'Assisi, santo scelto come patrono d'Italia e delle branche gialle dell'associazione.

S.Francesco rinnega una vita artefatta e ricca di materiali distrazioni per dedicarsi, in assoluta povertà alla conoscenza di Dio che si cela dietro e in ogni particolare del Creato. Suoi sono molti scritti che compone ispirato per diffondere a tutte le classi sociali del suo tempo e tramandare la passione, l'Amore per Dio e le sue Creature.

*Altissimo, onnipotente, buon Signore
tue sono le lodi, la gloria e l'onore
ed ogni benedizione.
A te solo, Altissimo, si confanno,
e nessun uomo è degno di te.*

*Laudato sii, o mio Signore,
per tutte le creature,
specialmente per messer Frate Sole,
il quale porta il giorno che ci illumina
ed esso è bello e raggiante con grande splendore:
di te, Altissimo, porta significazione.
[...]*

Rif. *Il cantico delle Creature- S.Francesco*

-Preghiera del Lupetto.

*O santo Francesco buono,
ascolta la preghiera dei tuoi Lupetti.
Tu, la cui parola d'amore ascoltavano
gli uccelli, i pesci e il lupo feroce,
fà che scenda nel nostro cuore
la soave bontà del Signore.
Fà che noi sempre ricordiamo
di amare e di servire gli amici
ed i nemici come tu ci hai mostrato.
Fà che la nostra anima sia sempre candida,
perché i nostri canti e le nostre gioie
giungano fino a te, e tu possa così
offrire i nostri cuori a Gesù.
Amen.*

6. GIUNGLA

Il metodo che l'associazione propone per l'affiancamento alle famiglie nell'educazione dei ragazzi volenterosi di essere lupetti è basato sull'esempio di capi maturi, buoni cittadini e buoni cristiani, sul gioco, sulla Famiglia Felice e sullo strumento Giungla. Tale è infatti l'ambientazione che la rilettura

dell'opere di R. J. Kipling "Il libro della Giungla" e "Il secondo libro della giungla" ci propone di utilizzare; l'opera associativa curata da Fausto Cattaneo "La Giungla nel Branco" è il risultato.

Mowgli, il cucciolo d'uomo segue gli insegnamenti di Akela custode della legge e di Baloo maestro della stessa. Non ditemi ora che pensando a queste cose, con gli occhi leggermente socchiusi non si intravedono le corse di questi personaggi nel folto della boscaglia, su un sentiero fitto di rami e radici che richiedono salti e deviazioni repentine, con ciottoli lungo il cammino che possono nascondere prede o impronte di cacciatori più grandi, più temibili o da cui si possa imparare qualcosa.

La locazione di tutti questi dettagli per la vita di branco la possiamo trovare facilmente e a bassissimo costo nelle attività all'aperto, nella natura di un grande giardino, nell'estendersi di un parco, nella novità di un appezzamento alberato, nel fitto di un bosco e così via.

Di questi tempi i ragazzini sempre meno abituati a vivere le esperienze della vita all'aperto possono temere l'incontro di insetti o animali sconosciuti o possono essere presi dalla frenesia della scoperta ed addentrarsi senza regola in lontananza di capi e vecchi lupi.

Occorre dunque guidare, abituare il ragazzo a vivere la scoperta, la coesione con la natura.

L'ambiente esterno farà la sua parte;

-educherà il ragazzo ad essere rispettoso di ciò che apprezza se questi tornerà a casa divertito

-sarà un ottima palestra per l'allenamento sensi; la percezione di odori, suoni, equilibrio sarà certamente accentuata rispetto la vita di città

-capacità di reazione alle temperature esterne; il corpo si abituerà ai normali spostamenti d'aria, sarà più resistente alla danza temperature, sempre però restando adeguatamente coperti

-orientamento

-salute e forza fisica trarranno beneficio dai movimenti nuovi dovuti ad un terreno accidentato o al passaggio tra i tronchi e le siepi.

Le attività nella natura sono certo interessanti ma non prive di rischi, ricordate voi e i vostri Vecchi Lupi di non tralasciare questi aspetti; conoscenza geografica del luogo, possibilità di copertura in caso di pioggia, logistica di trasporto, possibilità degli spazi per il gioco.

La crescita del lupetto avverrà passo passo attraverso la scoperta, gli insegnamenti e l'immedesimarsi in quel cucciolo d'uomo che da indifeso essere senza zanne ne artigli imparerà gli insegnamenti della Legge e diventerà il Signore della Giungla.

7. SALUTE E FORZA FISICA

La vita di oggi, rispetto a non troppi anni fa è cambiata soprattutto per i più piccoli. Chi ha avuto la fortuna di crescere in un paesino di provincia ha avuto lo spensieratezza dei giochi in strada sotto casa con gli amici della via e le fughe verso le vicine campagne.

Nell'agenda di molti lupetti queste cose non entrano più; scuola, sport, corsi e la diminuita sicurezza delle strade e delle piazze le hanno sostituite. Molto spesso sento i lupetti che si organizzano tra loro per giocare assieme, fortunatamente, ma a casa di uno di loro, case che necessitano del dovuto rispetto e offrono in molti casi monitor di fronte ai quali sviluppare certe capacità ma non quelle fisiche e ricettive.

Il gioco all'aperto, torno a dirlo, sviluppa i sensi percettivi, il senso di equilibrio, rafforza gambe, braccia polmoni con giochi semplice e non estenuanti.

Nel contatto con l'aria la pelle si rafforza, si abitua ad esigenze nuove, si rafforza all'adeguata esposizione al sole.

Le articolazioni richiamano all'ordine quella muscolatura che altrimenti rimane sopita.

Occhi, orecchie e voce si abituano agli spazi aperti. Il cervello si esercita nella coordinazione di tutte queste operazioni. Il corpo tutto affaticato svilupperò un più che sano appetito.

Gli spazi aperti inoltre, sono adatti ad accogliere abbondanti numeri di ragazzi desiderosi di fare quello che più si sentono istintivo, il gioco.

L'attività all'aperto dona al ragazzo la capacità di crescere nella vita sociale, in un ambiente diverso da quello scolastico, dove regole diverse da quelle di un ambiente di gioco richiedono comportamenti ed atteggiamenti consoni al luogo.

8. ATTIVITA'

8.a Intervista agli alberi

Attività svolta durante la caccia dei Consigli di Akela del distretto di Pesaro e Romagna nel Febbraio 2011 a Villa Prelato

Obiettivi	<ul style="list-style-type: none">● Osservazione● Riconoscere la specie arboree● Conoscenza di arbusti locali, aspetto, usi e proprietà● Salute e forza fisica
lancio	8° Morso "giornale di neve"
Info	<p>Hanno partecipato i lupetti del CdA di 6 branchi, ai lupetti divisi in coppie è stata consegnata una sintetica scheda natura dove riportare quanto appreso dall'albero.</p> <p>A un terzo circa dei numerosi vecchi lupi è stato chiesto di preparare in punti sparsi per il giardino della villa piccole prove di salute forza fisica, agli altri è stata consegnata una scheda illustrativa sulle proprietà di una essenza presente nel giardino ed è stato chiesto loro di posizionarsi al di sotto dell'albero descritto.</p>
Gioco	<p>La coppie di LL dovevano come prima cosa superare la prova di salute e forza fisica (piè zoppo, salto della corda, capriola lupetto, etc etc) e salutato il vecchio lupo della prova partire alla ricerca dei vecchi lupi in attesa sotto gli alberi, al quale presentarsi e fare l'intervista.</p> <p>Ritornati al punto di partenza si verificava la conoscenza e la qualità del lavoro riportato sulla scheda e i LL potevano ricevere una nuova scheda. Ha fatto del Suo meglio chi intervistava più alberi.</p>
Osservazioni	<p>Grandissimo, quasi inaspettato, interesse dei LL per le piante. Grazie alla disponibilità dei VVLL che non conoscevano l'attività nei dettagli tutti i 44 lupetti partecipanti sono stati entusiasti. Utilissima è stata l'ampiezza e la varietà arborea presente nel giardino.</p>

8.b Un Giornale di Sabbia

Obiettivi	<ul style="list-style-type: none">● Conoscenza delle tracce● Mani abili● Raccontare eventi
lancio	8° Morso "giornale di neve"
Info	<p>Illustrazione cartelloni con impronte per comprendere forme e dimensioni.</p> <p>E' da non trascurare il fatto che se un animale si sta dirigendo a sinistra il suo peso sul terreno sarà maggiormente impresso a destra, e viceversa.</p>
Gioco	<p>Spiegazione gioco</p> <p>sul fondo esterno di bicchieri di carta o di altri supporti i LL dovranno riprodurre le impronte degli animali che sceglieranno creando degli stampi; piede destro, sinistro, animali cacciatori ed erbivori, oppure zoppi dopo uno scontro</p>
Osservazioni	<p>Questo gioco è stato consigliato ad un vecchio lupo per essere utilizzato durante le vacanze di branco. Il VL aveva scelto per realizzare gli stampi delle basi di legno e carta pesta. Tali elementi non si rivelarono validi perché richiedono troppo tempo prima di essere utilizzati. Il VL riuscì a mostrare ai LL un cartellone con le tracce degli animali e i LL poterono riprodurre la zampa.</p> <p>Per creare il giornale di sabbia si consigliano materiali che non richiedono tempi di asciugatura, ad esempio la carta alluminio per alimenti.</p>

9. GIOCHI NATURA

9.a I giorni della merla

Obiettivi	<ul style="list-style-type: none">• Osservazione delle stagioni• Salute e forza fisica• Gioco di squadra e lealtà
lancio	<p>Il nome deriverebbe da una leggenda abbastanza elaborata, secondo la quale una merla, con uno splendido candido piumaggio, era regolarmente strapazzata da Gennaio, mese freddo e ombroso, che si divertiva ad aspettare che la merla uscisse dal nido in cerca di cibo, per gettare sulla terra freddo e gelo. Stanca delle continue persecuzioni la merla un anno decise di fare provviste sufficienti per un mese, e si rinchiusse nella sua tana, al riparo, per tutto il mese di gennaio che allora aveva solo 28 giorni. L'ultimo giorno del mese, la merla pensando di aver ingannato il cattivo gennaio, uscì dal nascondiglio e si mise a cantare per sbeffeggiarlo. Gennaio si risentì talmente tanto che chiese in prestito tre giorni a Febbraio e si scatenò con bufere di neve, vento, gelo, pioggia. La merla si rifugiò di gran fretta in un camino e lì restò al riparo per tre giorni. Quando la merla uscì, era sì salva, ma il suo bel piumaggio si era annerito a causa del fumo e così rimase per sempre con le piume nere.</p>
Info	<p>Come in tutte le leggende si nasconde un fondo di verità, anche in questa versione possiamo trovarne un po', infatti nel calendario romano il mese di gennaio aveva solo 29 giorni, che probabilmente con il passare degli anni e del tramandarsi oralmente si tramutarono in 31.</p> <p>Secondo la tradizione popolare se i Giorni della Merla sono freddi, la Primavera sarà bella, se sono caldi la Primavera arriverà in ritardo.</p>
Gioco	<p>2 squadre. Un campo ben delimitato.</p> <p>2 basi; il camino da dove ripartire una volta acchiappati, l'altra sarà il nido dove posare le provviste raccolte.</p> <p>Sparsi per il terreno di gioco degli oggetti vari saranno il cibo delle merle.</p> <p>La prima squadra interpreterà il freddo inverno, la seconda le merle dal candido manto; per realizzare le piume e rendere il gioco più avvincente si possono utilizzare dei lembi di fogli di giornale attaccati con del nastro adesivo alla pelliccia dei lupetti-merli.</p> <p>Le merle avranno pochi secondi per raccogliere una provvista alla volta prima che Gennaio scateni le sue correnti gelide acchiappando al tocco i lupetti o afferrando le piume.</p> <p>La gli indumenti dei lupetti, più scursi ripetuto ai fogli di giornale saranno alla fine del gioco il manto reso nero dal passaggio per il comignolo.</p>
Osservazioni	<p>Per gli amanti dei punti, il numero di provviste da raccogliere può essere pari al numero di piume, vincerà chi ne ha raccolte di più. Personalmente credo che il gioco possa farsi anche senza annunciare un vincitore, evidenziando come il colore dei lupetti merle sia cambiato. Se siete fortunati durante la riunione un merlo, farà visita al vostro branco e potrete mostrare i lupetti il loro bel manto scuro</p>



Merlo maschio



Merlo femmina

9.b Domino

Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco da tana • Osservazione e memoria
lancio	Se, dopo aver osservato all'aperto e/o con l'ausilio di materiale come cartelloni o schede, la pioggia costringe lo svolgersi della riunione in tana possiamo comunque far tesore delle conoscenze sulla natura
Info	Le regole di gioco sono le quelle comunemente diffuse. Si sceglie a caso o si fa la "conta" per scegliere il giocatore che deve cominciare e vince chi finisce prima le tessere.
Gioco	Le tessere riportano in una parte immagini di foglie e nell'altra il nome della specie di albero corrispondente (è possibile riprodurre lo stesso schema con impronte e nomi di animali). Le tessere si uniranno, non per stessa immagine o stesso nome ma per corretta corrispondenza. E' possibile inserire diverse <i>chance</i> (vite) per dare la possibilità a tutti di rivedere un dubbio o una dimenticanza. I WVLL che illustrano il gioco possono farsi consiglieri o dare l'occasione ai lupetti di rivedere singolarmente il materiale della spiegazione a scapito o di una vita o una piccola prova
Osservazioni	Prima di proporre il gioco è necessario aver illustrato le varietà di specie riportate sulle tessere. Il gioco non è adatto a molti giocatori, può essere opportuno l'uso durante la riunione del Consiglio di Akela. Per una rapida e indiretta applicazione delle nozioni apprese è bene riportare nelle tessere specie arboree o animali presenti nei luoghi solitamente frequentati dal branco. E' più comodo l'uso di tessere su formato rigido (cartoncino o legno). Occorreranno almeno 4 o 5 tessere per giocatore, vedi esempio che segue.

<u>Illustrazione specie</u>		<u>Tessere domino</u>	
	<u>faggio</u>		<u>carpino</u>
	<u>Acero giapponese</u>		<u>pesco</u>
	<u>carpino</u>		<u>Acero giapponese</u>

	<u>pesco</u>			<u>faggio</u>
	<u>quercia</u>			<u>quercia</u>
	<u>rosmarino</u>			<u>ciliegio</u>
	<u>ciliegio</u>			<u>rosmarino</u>