

MMMM

Miti Mitologicamente Mitologici



Racconti di:
Francesco Fiorini

Illustrazioni di:
Chiara D'Ambola

MMM

Di miti mitologicamente
mitologici ce ne sono
tanti, perché non farne
dei racconti?

Racconti di:
Francesco Fiorini

Illustrazioni di:
Chiara D'Ambola

Ciao! Io mi chiamo Francesco Fiorini, ho quasi undici anni e mi piace scrivere cose che facciano ridere.

Sono uno Juventino sfegatato e ho una grande passione per giochi da computer, playstation e game boy; al contrario degli altri bambini, a me non piacciono i dolci come la famigerata nutella o come la panna.

Bene ora mi conoscete.

le magnifiche illustrazioni sono di:

Chiara D'Ambola

Le avventure di Gigi

C'era una volta un ragazzo di nome Gigi. Viveva in America, in Colorado, dove tutto, invece che essere colorato, era sul color funerale. Gigi viveva in una casa scura, con una nonna scura di carattere e il nonno che si oscurava quando si nominava la parola "DIMAGRIRE". Il sogno segreto di Gigi era quello di colorare il Colorado, e per questo voleva assolutamente giocare alla lotteria "Carramba che oscurità", per vincere i 5 miliardi messi in palio per assumere centinaia e centinaia di imbianchini pieni di buona volontà e pronti a colorare il Colorado.

Gigi, come tutte le mattine andò a scuola, dove c'era una maestra dal carattere oscuro. Gigi non sapeva che quella notte gli sarebbe successo qualcosa di colorato.

Quella notte, infatti, non fece un sogno scuro (ovvero incubo), ma vide un uomo di carnagione scura che gli disse di andare all'edicola lì accanto per comprare "Toposcuuro".

La mattina dopo, Gigi comprò il giornale e vide che c'era qualcosa in omaggio. Pensando alla solita fregatura omaggio la buttò per terra, ma quando vide la scritta "Colora il tuo mondo!" la tirò su.

Lesse che dentro la busta in omaggio c'era una bacchetta magica colorata che aveva il potere di colorare qualsiasi cosa. Incuriositosi, la provò durante

la ricreazione della scuola sulla maestra , che dopo l' intervallo ne fece

fare un altro e poi un altro ancora, giocando con i bambini. La maestra chiese poi al preside se poteva dare una settimana di festa alla scuola. Dunque Gigi, seppur ignorante completo, dedusse che la bacchetta omaggio aveva veramente i poteri descritti sul giornalino.

Gigi chiese alla nonna se poteva fare un giro in ogni città del Colorado per poi colorarle. La nonna acconsentì, e così Gigi finalmente colorò il Colorado, e per di più senza neanche vincere alla lotteria!



...Gigi prova la bacchetta magica durante la ricreazione...

Le avventure di Zvonimir

C'era una volta una vecchia bacucca di nome Zvonimir che stava tutto il giorno a guardare le sue registrazioni di "Maurizio Costanzo show", e in città veniva considerata un monumento babilonese. Infatti la vecchia aveva circa 175.000.000 di anni e oltre a guardare le sue registrazioni, beveva tre o quattro litri di grappa al giorno, era alta circa quattro metri e pesava 14 litri di grappa, perché durante il giorno si cibava solo di essa.

Visto che era vedova da 25.000.000 di anni, la vecchia aveva un cane di nome Ambrogio. Il cane era un S. Bernardo; come hobby, quando andava a spasso, lacerava le mutande dei vecchi.

Zvonimir molto spesso, non sapendo cosa fare, giocava con i floppy disk che il cane aveva trovato nelle mutande dei vari ultracentenari. La vecchia viveva molto felice nella sua piccolissima superextramegacasafordelux.

Un giorno qualcuno bussò al portone: era Antonio Banderas che le diceva se voleva diventare una star di Hollywood insieme a lui in un film drammaticamente drammatico. La risposta fu ovvia: "Siiiiiiiiiiii".

Quindi Zvonimir si recò ad Hollywood, scoprì che il regista era un vecchio rompiballe che diceva "ciak motore" su una sedia a dondolo. Le fece fare un

centinaio di migliaia di scene e poi andò a prendersi un cappuccino.

Zvonimir, ormai resa rincoglionita dal regista, scappò in Giamaica con Ambrogio e non ne volle più sapere di film e di cappuccini; ma di grappa sì!!!!!!!!!!!!

Le avventure di Dart mortadella

(Questo racconto è stato ispirato al film di George Lucas : La minaccia fantasma)

Poco tempo fa in una galassia vicina vicina chiamata salumeria viveva Dart Mortadella che da tempo combatteva contro il crudele Obi Four Kenobis che voleva a tutti i costi i suoi prosciutti.

Alla fine, per regolare i conti da uomo a mortadella, si diedero appuntamento nel deserto ,(per non essere disturbati dalla gente) per vedere chi era il più forte tra loro due : il combattimento fu duro e spietato, ma quando Dart Mortadella e Obi Four Kenobi tirarono fuori i prosciutti laser, iniziò la parte più difficile del combattimento. Dart, che aveva addirittura 2 prosciutti laser, uno unito all'altro, alla fine trionfò e per tanti e ancora tanti anni nella sua salumeria regnò la democrazia.

Le avventure di Alberto

C'era una volta un valoroso capitano di nome Alberto che era il comandante di una nave: questa nave era una nave fantastica, viaggiava nello spazio più inoltrato e andava alla ricerca di stelle e di universi di divertimento da portare nelle menti e nei sogni di tutti i bambini del mondo, combattendo gli incubi. Un giorno, o meglio una notte, Capitano Alberto dovette combattere con un incubo mostruoso: erano tanti serpenti giganti che infestavano la mente di un bambino. Il capitano pensò di andare a prendere nella stiva un veleno che aveva preso da un sogno di un altro bambino, per poi darlo al sogno del bambino in difficoltà.

Capitano Alberto aveva affrontato incubi di grandi difficoltà, che però aveva sempre vinto.

IL capitano dovette, però, fare i conti con dei grandi imprevisti come quello che sarà scritto tra poco:

La truppa del capitano stava combattendo un grosso incubo, quando, molto lontano dalla notte, addirittura di giorno, si vedeva dal radar un grosso deficiente che, appunto di giorno, stava facendo un incubo ad occhi aperti. Lo scemo sognava di combattere contro sua moglie che era una pazza furiosa. Lo scemo, disarmato come era, non poteva competere con il mattarello extralunghezzaammazzamariti di sua moglie.

Quindi il capitano dovette lasciare la sua truppa sull' incubo notturno, e affrontare da solo quello diurno. Fu un grosso problema per lui, infatti si armò di spada pizzicazoticoni e di armatura antizoticoni. Fu un' impresa ma alla fine lo scemo finì per addormentarsi, quindi l' incubo era più facile da combattere, anche perché se avesse combattuto con un sogno di persona ad occhi aperti, avrebbe violato il suo segreto di protettore dei sogni. alla fine sconfisse questo incubo e il consiglio dei sogni gli diede anche una medaglia.



...ALBERTO era il comandante
di una nave fantastica...

Le avventure di Rerendo

C'era una volta un bambino che si chiamava Luiz Nazario Da Lima Rerendo, solo che per abbreviare il suo nome lo chiameremo semplicemente Rerendo; quest'ultimo voleva fare la professione del calciatore, solo che era una schiappa, e per giunta era anche molto ricco e perciò aveva maglia, canottiera, scaldamuscoli, pantaloncini, parastinchi, calze, scarpe e palloni del Brasile, la sua nazione, ma purtroppo era considerato un bidoneschiappa vivente.

Di venerdì, come sempre andò al corso di calcio, fece numerosi interventi (di mano, si intende) e poi se ne andò a casa, convinto di aver salvato il risultato della partita benchè avessero perso 12/0.

Arrivato a casa si guardò le sue 110 registrazioni di videocassette del Brasile e poi andò a letto nella sua camera brasiliana. un giorno, però, diventò molto bravo a scuola perché aveva preso un bel voto in matematica e perciò la mamma gli comprò un pallone che si andava ad aggiungere alla sua collezione di palloni.

Di notte, non riuscendo a prendere sonno, andò in cortile a fare due tiri al pallone, non riuscendo a centrare neanche un tiro del suo gatto, che gli faceva da allenatore. Poco dopo riuscì a calciare un tiro che era così potente che andò a finire su Saturno e la mattina seguente se lo ritrovò in giardino, e visto che era ben

appostato, lo calciò; il pallone sprigionò dappertutto una strana polverina di Saturno che si appoggiò anche su di lui.

Facendo finta di niente calciò ancora il pallone e scoprì che riusciva a giocare per delle ore senza mai perdere la palla.

Capì allora che una strana polverina aveva contaminato e migliorato il suo grande spirito calcistico e che da calciatore avrebbe avuto dei grandi successi. Al corso di calcio convinse l'allenatore a fare la partita di lui contro tutti; e vinse 1200/0.



... riuscì a giocare
per delle ore senza mai
perdere la palla.

Le avventure di Zoran

C'era una volta un vecchio rincoglionito di nome Zoran che aveva un grande amore per i cani e, guarda caso, era vicino di casa di una gattaia a cui doveva un affitto di 15 anni, e perciò non doveva fare critiche, altrimenti la gattaia lo catapultava fuori dalla casa.

Zoran cercava da tempo una soluzione per far tacere la vecchia senza però pagarle l'affitto e per questo esaminò e ipotizzò sul deficientemente strano carattere della donna.. Esaminò molte cose e di queste si può dire che la vecchia aveva un debole per Philemon Masinga (giocatore del Bari nella stagione 1999/2000), che il suo cibo preferito era Viskas (piaceva sia ai gatti che a lei), che aveva una passione per Internet e specialmente per il sito: WWW.COMEDIVENTAREGATTAIAINQUINDICILEZIONI.COM, che aveva praticamente imparato a memoria.....

Alla fine trovò un punto debole:

Zoran andò a farsi assumere dal servizio dei pattumai ecologici, che ecologici non erano perchè sganciavano una scoreggia su ogni sfortunato cassonetto che si trovava sulla loro strada.. Zoran si mise la divisa e chiese di essere lui a guidare il camion; la vecchia gattaia, che tutti i giorni andava a depositare il sacchetto del pattume, (ogni giorno,

non si sa come mai, buttava via dei gioielli), e insieme a tutti i gatti, chiese all' autista se poteva aspettare un attimo, altrimenti non faceva in tempo a buttare i sacchi. Allora Zoran cercò di accendere il climatizzatore e invece di spingere il bottone giusto, scaricò i rifiuti sulla vecchia, travolgendo i gatti. In tribunale si difese con voce fintamente dispiaciuta dicendo che lui non era esperto, che nessuno gli aveva spiegato i comandi del camion. Così, applaudito dalla folla ,che non vedeva l' ora di vedere la faccia della gattaia, venne addirittura acclamato, con una festa in suo onore.

Le avventure di Carlo

Carlo, al contrario delle altre storie, è un piccolo cucciolo di lince che vive nella savana, tra l' erba appuntita dove tutto il vicinato andava a farsi le gazzelle degli altri . Carlo voleva mettere un po' di democrazia all' interno della savana. Per fare questo Carlo ci aveva provato un po' in tutti i modi: aveva chiesto consiglio a mamma lince che però aveva detto queste precise parole:< Nun me stà a rompe 'e palle(era di origine romana) che sto a caccià na zzebra!>

Aveva chiesto alla maestra pantera, solo che non si fidava perchè la pantera era nera e a lui piaceva solo

la pantera rosa.

Un giorno, però, decise di fare sul serio e si mise nella sua erba dove disegnava i più svariati dipinti ed era strano che andasse nel suo prato, perchè Carlo era così poco considerato dai ghepardi che usavano la sua camera come pisciatoio ; poco dopo Carlo uscì con un cartello con su scritto:

Votate per la democrazia!!!

Si diresse nel luogo più temuto: l' erba del sindaco leone.

Andò molto deciso nella temuta erba e tutti i passanti che lo incontravano gli chiedevano dove era il cesso, perchè solo a pensare che cosa stava facendo, veniva a tutti da vomitare.

Arrivato dal sindaco si spacciò per un rappresentante felino delle persone e quindi il sindaco rabbrividì; dopo un breve discorso il sindaco lasciò passare la democrazia e sparse per la savana cestini del pattume, pisciatoi ufficiali, ristoranti, pizzerie, musei.....

Le avventure di Zdenek

Zdenek era un vecchio rimbecillito che tutto il giorno stava al bar a parlare ai malcapitati di tutti i suoi dolori. Eccone una breve lista: mal di schiena, mal di stomaco, mal di testa, mal di merda (infatti

Le avventure di Osvaldo

Osvaldo era una persona che aveva la fissazione di non spendere i soldi e quindi del “ fai da te”. Un giorno che doveva imbiancare l’intera casa, per risparmiare i soldi dell’ imbianchino, Osvaldo si montò un pennello sulla testa, uno sul braccio destro e uno sul braccio sinistro; il metodo ebbe successo: infatti tutta la casa fu imbiancata, ma Osvaldo, benchè fiero di quello che aveva fatto, si era rotto la gamba e il braccio destro.

Quando, qualche volta decideva di fare una partitella a calcetto con i suoi amici, prima di andare in campo, Osvaldo tirava fuori una calcolatrice e si metteva a contare quante energie era costretto a spendere, e quindi, quante a risparmiarne.

In casa la moglie protestava molto perchè, a causa del risparmio energetico, si accendevano candele e non luci , ferri da stiro, televisione e quant’ altro era vietato usarli. Si doveva sempre partecipare alle feste della bolletta del telefono, anche perchè davano dei buoni sconto sulla bolletta del telefono e distribuivano vari oggetti a metà prezzo.

Un giorno, la moglie, seccata, registrò una cassetta e fece credere ad Osvaldo che si trattasse di un programma in diretta che diceva che al giorno d’ oggi bisogna spendere molti soldi. Il marito non ci credette, ma quando vide il sottotitolo con scritto

sopra: “Approvato dai risparmiatori di bollette”, (che in realtà era un’ associazione immaginaria creata dalla moglie), Osvaldo si convinse che era così, tanto che da allora cominciò a tenere le luci, il televisore e i ferri da stiro accesi anche di notte; fece tanti regali alla moglie e non volle più sentire nominare la parola “buoni sconto”.



... Osvaldo si montò un pennello
sulla testa, uno sul braccio destro
ed uno sul braccio sinistro;...

Le avventure di Sinisa

Sinisa era un giovane mago (appena 126 anni, se pensiamo alle età degli altri maghi.....) che viveva a Magic City, la città dei giovani apprendisti maghi. Come tutti gli abitanti della città, desiderava tanto trasferirsi alla famosissima città di nome M.M.M.M.C. (Magic Magicamente Magico Mago City).

Per trasferirsi in quella magica città aveva provato ogni tipo di stratagemma: aveva finto di aver perso il cappello e la bacchetta magica, ma riconobbero il trucco perchè, trovata la bacchetta, vi trovarono sopra la scritta “ MADE IN TAIWAN”. Aveva finto di aver catturato Superman, invece gli amici lo smascherarono e gli diedero il premio di Superidiota. Aveva tentato di imbrogliare i giudici dicendo che non aveva mai toccato una cosa elettronica (i maghi tengono molto alle antichità, ecco perchè c'è ancora Maga Magò), quando poco dopo si scoprì che viveva in una sala/giochi.....

Ma un giorno venne la resa dei conti, che nemmeno Sinisa si immaginava: si svegliò con la sveglia magica, che possedeva il dono di essere viva e che perciò faceva dispetti a Sinisa svegliandolo alle 3.00 di notte, si lavò i denti con lo spazzolino magico e fece una colazione magica. Fin qui tutto bene, ma poi, Sinisa, essendo preso da numerosi stimoli di cui

non possiamo svelare il nome, si sedette sul water e aspettò: in un minuto cagò fuori tredici tonnellate di merda solida, e per questo gli fu data la cittadinanza a M.M.M.M.C., dato che il suo mostruoso escremento era fosforescente e che poteva servire come benzina, visto che tra i tanti ingredienti della magica merda c'era anche il petrolio.



...Sihisa desiderava tanto
trasferirsi alla famosissima
città di nome M.M.M.M.C.

Le avventure di Ermenegilda

Ermenegilda era una signora nata il 9-9-1999 (Avanti Cristo) che aveva un debole per il suo gatto Cippo. Viveva in una baracca da contadino, ma per Cippo aveva comprato la Domus Aurea di Nerone. Aveva il vizio del fumo e perciò qualche volta supplicava il gatto di avere in dono un sigaro cubano, o di giocare con il suo personal computer, o di avere gli scarti e gli avanzi del suo banchetto di Kitekat e croccantini, o almeno di una microscopica vacanza in Albania di 20 minuti (giusto per non far spendere troppo al gatto), o di comprarsi un bel tavolino da mettere in mezzo ai divani, ecc. ecc.

Un giorno Ermenegilda riflettè e osservò che quello era il giorno in cui Cippo doveva venire a esporre le sue critiche sulla baracca. Osservò anche che era dicembre e nevicava.

Cippo, come ogni mese, arrivò con la sua Super Ford de lux, stivaletti in pelle di coccodrillo e la sua corte di servitori che lo riveriva. Andò nella baracca; Ermenegilda era fuori per non disturbare Sua Altezza Imperiale e, intanto, stava facendo una palla di neve. Il gatto, inorridito, uscì. In quel preciso istante scattò la vendetta di Ermenegilda: con una velocità che oltrepassava di 0,5 la velocità della luce, Ermenegilda tirò una palla di neve che si andò a spiattellare sulla collottola di Cippo, il quale scap-

pò via come un corridore di atletica.

Il famigerato tiro venne festeggiato dagli amici di Ermenegilda che scagliarono il tappo dello spumante sulla Domus Aurea di Cippo.

Le avventure di Armando

Armando era un cucciolo di drago che viveva nella foresta e che aveva spesso molti raffreddori. Essendo un drago, riusciva a produrre fuoco, mangiando 10 chili di peperoncino piccante all'ora. Il suo problema era che starnutando così tanto, starnutiva anche del fuoco. Ecco perchè i dinosauri si sono estinti (Armando era un po' vecchiotto per un cucciolo, ma i draghi non sanno che cosa è il tempo quindi.....). Una volta, volando su una città, gli venne uno starnuto: il fuoco che ne uscì fece fuoriuscire la lava di un vulcano, e fu così che accadde il disastro di Pompei.

Il padre Jeppetto gli disse di provare con un grosso fazzoletto, ma il dilemma era : con che materiale ? Per quel dubbio in un giorno Armando provò più di 100 possibilità. Tra esse quella che ebbe più scarso successo era quella di un fazzoletto ripieno di benzina, che aveva fatalmente scambiato per acqua. Il fazzoletto fece stare Armando a letto con la gola

infiammata per tre giorni, ma non si scoraggiò. Il giorno dopo la guarigione andò dal fabbro e si fece fare un fazzoletto di ferro, che ebbe molto successo. Al fazzoletto, poteva essere cambiata forma con il calore, ma allo stesso tempo era anche indistruttibile.

Come ricordo dei suoi disastri nasali, Armando volle incendiare per l'ultima volta un villaggio abbandonato.

Le avventure di Gustavo

Gustavo era un ragazzo che aveva una mania: ogni volta che vedeva passare un suo coetaneo sulla strada o sul marciapiede lo aggrediva dicendogli tutto di tutti giocatori di serie A, B, C1, C2. Un suo record era stato quello di raccontare a un amico per dieci ore di fila tutti i parenti e i segni zodiacali dei giocatori della serie C1 del campionato del 1958 della Bulgaria; il risultato era stato che la sventurata vittima si era dovuta bere sette caffè per restare sveglia. Un giorno però accadde una disgrazia tremenda: Gustavo non riusciva a ricordarsi il cugino di terzo grado del secondo portiere della Dinamo Kiev. Cercava di documentarsi su qualsiasi libro, ma non trovava la risposta. Affranto dal dolore, lasciò per

sempre il mondo del calcio: andò in quello del basket. Ma anche lì Gustavo non riusciva a capire di che marca era il primo pallone del vice allenatore della Kinder. Lasciò anche il basket. Andò in quello del ciclismo: però anche lì non si riusciva a ricordare chi aveva tolto le ruotine alla prima bicicletta di Fausto Coppi.

Un giorno i suoi genitori e parenti ebbero una brillante idea: mandarono Gustavo in esilio per vent'anni a Cuba. In quel lungo periodo Gustavo disimparò completamente tutto sullo sport, ma la sua passione di aggredire non gli fu tolta. Infatti i genitori volevano che imparasse una cosa come lo sport : la politica!!

Le avventure di Eusebia

Eusebia era un' apprendista strega e una grande tifosa del Taiwan (il suo paese d' origine). All' età di 421 anni Eusebia non era ancora riuscita ad avere il diploma di stregoneria ed era molto invidiosa perchè tutte le sue amiche apprendiste, che avevano appena 20 anni, si erano già laureate.

Un bel giorno, però, lesse sul sito internet “WWW.COMEDIVENTARESTREGAINQUINDICILEZIONI.COM” che la sua professoressa aveva

messo in palio un concorso per tutte le studentesse bocciate: l'annuncio diceva che, per chi avesse avuto in serbo una magia mai usata e in grado di stupire il mondo, sarebbe stata data in premio la laurea e un posto di lavoro gratis come veggente. Eusebia non seppe resistere e si iscrisse, quindi fece venire a casa sua la professoressa. Tutto andava benissimo, fino a quando Eusebia si ricordò che non aveva mai attuato una magia professionale; Eusebia fu così arrabbiata che bruciò nel camino la bacchetta, ma, con sua sorpresa, ne venne fuori una magia mai inventata fino ad ora. Involontariamente, Eusebia trasformò il presidente della repubblica del Cile in un'iguana. Tutte le altre streghe furono entusiaste del gesto, anche perchè odiavano il presidente del Cile, essendo lui contrario alla stregoneria. Eusebia fu infine acclamata dalle compagnie e diventò la veggente più brava del mondo!

Finito di stampare nel mese di Aprile 2000 presso:

C.so Piave, 50 - Ferrara
0532 770 323 - sicurezza@libero.it