

CAMPI MAGNETICI
SCRITTURA SENZA PADRI

I
LIBRI
DEL
PENSIERO
DIVERGENTE

VASCO MIRANDOLA

100 poesie in gioco
per so/stare poeticamente nel mondo

Nota dell'autore.

Alcuni testi riportati in questa raccolta, sono stati pubblicati in *Carpe Diem Trote Gnam* e *E se fosse Lieve* da CLEUP Casa Editrice di Padova, che gentilmente ha concesso il permesso per l'utilizzo.

Illustrazione copertina di Maurizio Ciato-L'Image

Vasco Mirandola
100 POESIE IN GIOCO
© Campi Magnetici, 2020
Tutti i diritti riservati

Campi Magnetici, Livorno
redazione@campimagnetici.it
www.campimagnetici.it
ISBN 978-88-32114-19-5



Campi Magnetici

IL BIVIO

100 Poesie in gioco si presta a varie interpretazioni, la maggior parte delle quali sfuggono anche a me che l'ho scritto. Tuttavia, se pensi di avere bisogno di istruzioni per l'uso, puoi andare a pagina 139, altrimenti inizia subito a giocare.

Ma prima... un avvertimento:

*ci sono cose che non accadono mai
ma poi all'improvviso
non accadono di nuovo*

Stefano Strazzabosco

1

Per cominciare

Si fa un gioco bellissimo
fino alla fine di bello.

Se piace molto
fino alla fine di issimo.

GIOCHI del chi

*Chi ha il pianto lì lì
chi ha il canto là là*

Chi può giocare

Chi prende lucciole per lanterne
 chi fa un buco nell'acqua
 chi ha un diavolo per capello
 chi cade dalle nuvole
 chi parla in punta di forchetta
 chi ha la luna storta
 chi taglia la corda
 chi fa di tutta l'erba un fascio
 chi mette i puntini sulle i
 chi perde il filo
 chi fa la parte da leone
 chi non cava un ragno dal buco
 chi getta olio sul fuoco
 chi si fa bello con le penne del pavone
 chi va a letto con le galline
 chi ha le mani bucate
 chi salva capra e cavoli
 chi prende fischi per fiaschi
 chi lancia un'occhiata
 chi fa il contropelo
 chi parla al vento
 chi fa piazza pulita
 chi ingoia il rospo
 chi regge il moccolo
 chi fa un quarantotto
 chi fa un tiro mancino
 chi ha una marcia in più
 chi cava sangue da una rapa
 chi ha il latte ai gomiti
 chi fa l'indiano

chi porge l'altra guancia
 chi abbassa la cresta
 chi è nato con la camicia
 chi non vede oltre il suo naso
 chi sorvola l'argomento
 chi non sta più nei panni
 chi paga lo scotto
 chi mangia la foglia
 chi cuoce nel proprio brodo
 chi cerca il pelo nell'uovo
 chi ne sa una più del diavolo
 chi prende due piccioni con una fava
 chi getta le perle ai porci
 chi è contento come una pasqua
 chi rompe il ghiaccio
 chi sbarca il lunario
 chi batte il ferro finché è caldo
 chi attacca bottone
 chi va a gonfie vele
 chi va in fregola
 chi cade dalla padella alla brace
 chi ha la coda di paglia
 chi getta il guanto
 chi è nel pallone
 chi è una palla al piede
 chi è con l'acqua alla gola
 chi conta le pecore
 chi va in brodo di giuggiole
 chi non ha il becco di un quattrino
 chi fa giacomo-giacomo.

3

Chi sta già giocando

Chi mette il senso dell'umorismo a guardarlo
chi è vicino all'anima del mondo
chi soffre un dolore per sé e per gli altri
chi viene dal mare
chi apre le finestre con un urlo
chi ha la faccia come tutti noi
chi ha la sua posizione magica
chi aspetta un giorno improvviso
chi si vede che è lui
chi ha il corpo rotondo e porta un cappellino.

4

Qualcuno deve pur farla

Chi si posa sull'arcobaleno
con piede di morbido azzurro
chi spettina le trote dai capelli
chi apparecchia le nuvole
chi costruisce una casa d'aria
chi beve i desideri dalle scarpe
solo **questo** potrebbe avere dei problemi.

5

Chi fa quello che il vento fa con le foglie
e tutti lo guardano
chi fa quello che il raffreddore fa con il naso
e tutti lo evitano.

6

Chi fa la fila
chi la fa aspetti.

GIOCHI per chi è stato bambino
almeno una volta nella vita

*Ah l'infanzia...
a ripensare a quei giorni
mi viene il magone
con i suoi gioconi
di prestigio!*

7

Cambio di guardia

Si va in un campo
uno fa il palo
l'altro gli sale sulle spalle,
se dice:
-Ma di qui non si vede niente!-
è perché il palo lo deve fare uno più alto.

8

Si pensa forte

a quello che si desidera
ci si sprema
ci si sprema,
se si sente puzza
è meglio continuare in bagno.

9

Liberi tutti

Uno fa la guardia
e tiene prigioniere le parole,
gli altri cercano di liberarle,
ma devono stare attenti
perché se la guardia si arrabbia
tutti prendono parole.

10

Si chiama mescola le emozioni

Uno sale su un muretto
e si mette a ridere,
qualcuno di nascosto
da dietro
gli mette in tasca
quante più lacrime può.

FINE ANTEPRIMA