



Mercoledì 28 novembre, **Emanuela Schellino** ha presentato il **Gioco dell'Oca Sgaintòia**, versione acquese dell'antico e tradizionale gioco di percorso in cui vince chi arriva al traguardo per primo. In questa nuova versione, pubblicata dalla casa editrice **Union Pubbl 3** diretta da **Fausta Dal Monte**, tabellone, regolamento e pedine sono tutti rigorosamente acquesi, tradotti anche in italiano e inglese per gli acquirenti forestieri. Il gioco, che è in vendita nelle edicole di Acqui Terme ed è rivolto a bambini, giovani, famiglie, nonni e turisti; non solo coinvolge i giocatori nella divertente scoperta della città di Acqui Terme, ma li trascina a scoprire con il sorriso le tradizioni linguistiche del territorio.

Il dibattito sulle auto senza pilota è stato raccontato dal giornalista **Gualberto Ranieri**, nella lezione intitolata: "Auto a guida autonoma: siamo pronti a questa rivoluzione e lasciar guidare un robot?".

Sono abbastanza sicure per il passeggero ma anche per i pedoni? Siamo sicuri di averne davvero bisogno? Quale il loro effetto sulle condizioni del traffico e sull'ambiente? Sono solo alcune delle domande che affollano il dibattito a proposito di driverless car, le auto che non necessitano di un pilota per circolare e giungere a destinazione. Ranieri, che ha vissuto trent'anni tra Londra (dove ha lavorato alla BBC e è stato corrispondente della Rai) e gli Stati Uniti (è stato il responsabile della comunicazione di Fiat Chrysler per il Nord America a Detroit e di CNH – Case New Holland a Chicago), ha messo a confronto le esperienze negli Stati Uniti e in Europa. Lasciare finalmente il volante, allontanarsi dai pedali e trasformare le nostre trasferte quotidiane in gite di piacere anche quando il traffico blocca la strada è per molti è un bel sogno (almeno a parole), ma per altri è uno dei peggiori incubi.

Con l'aiuto dell'associazione statunitense degli operatori del mercato dell'auto, la **Society of Automotive Engineers (SAE)**, si può fare chiarezza su cosa si intende per "auto a guida autonoma", ovvero i sei livelli che portano da un'auto tradizionale a una con guida completamente autonoma. Al primo livello troviamo le auto che non hanno nessun supporto intelligente alla guida (quelle costruite negli anni 90), mentre solo il passaggio all'ultimo livello comporterà la scomparsa del volante e, quindi, l'automazione completa. Quello che vari produttori stanno promettendo è la disponibilità di modelli del livello SAE-3, la prima con una reale autonomia di guida, seppure limitata, entro il 2020. In sostanza, una volta impostata la destinazione, l'auto si muoverà in moto autonomo. Solo nel caso di condizioni che il software di bordo non è certo di gestire con sicurezza, l'auto chiederà l'intervento del guidatore. Ricerche negli USA dicono che molti automobilisti sono scettici sull'automazione, perché non ne vedono i benefici. Anche se, magari, guidano già mezzi ad alto grado di assistenza. E noi Italiani? Lo studio «Auto-Matica» dell'Acis, che è uscito nell'estate del 2017, ha rilevato un 48 per cento di italiani che è pronto a salire su un veicolo autonomo, mentre il restante 52 per cento preferisce evitare. Di questa maggioranza di scettici uno su quattro giura addirittura che non lo farà mai. Da dove nasce questa sfiducia? Eppure, in molti ormai prendiamo le metropolitane senza conducente. E in volo sappiamo che per lunghi tratti siamo nelle «mani» del pilota automatico. Sembra, per dirla con Umberto Eco, l'eterno conflitto fra apocalittici e integrati, tra di chi rifugge qualsiasi innovazione che sovverta le abitudini e di chi, invece, ci si butta con entusiasmo. Intanto a Torino, il Comune e 14 partner industriali e di ricerca, tra i quali Fiat Chrysler, GM e Italdesign, hanno firmato quest'anno un protocollo d'intesa per sperimentare i sistemi di guida autonoma nel capoluogo piemontese.



Nell'ambito della mitologia anglosassone, dopo un accenno ai popoli vissuti nelle Isole Britanniche prima dell'Adventus Saxonum, la prof. sa **Patrizia Cervetti** ha indicato che solo attorno al 2500 a.C. arrivò una popolazione (genti di *Beaker*) provenienti dalla penisola Iberica che furono i costruttori di *Stonehenge*. I Celti vi giunsero in due ondate successive, la prima delle quali nel 900.C. Fu quindi la volta dei Romani che conquistarono quella parte della Gran Bretagna identificabile con l'attuale Inghilterra nel 43 d.C. e vi restarono per circa 400anni, lasciando il campo libero agli *Angli* (provenienti dal confine tra Germani e Danimarca), ai *Sassoni* (provenienti da una zona tra i fiumi Elba e Weser) e agli *Juti* (provenienti dalla parte continentale della Danimarca). Il loro arrivo segna l'inizio della storia dell'Inghilterra. Erano agricoltori e tenevano a stabilirsi a piccoli gruppi, in capanne di legno e paglia. Praticavano una religione politeista, non avevano una cultura scritta e portarono con sé le loro divinità, che continuarono ad adorare fino alla conversione al Cristianesimo (sotto il pontificato di papa Gregorio Magno). Nella loro mitologia, oltre agli Dei (Odino, Freya, Freyer, Frigg, Tiw, Loki, Thor, Idunn e molti altri ancora) vi erano altre creature soprannaturali come gli elfi, i nani, i giganti e le valchirie. Dopo aver parlato del regno degli dei (Asgard), del paradiso (Walhall), dell'inferno (Hell), dell'albero cosmico e del ponte arcobaleno che collega la terra al cielo (Bifrost), la prof. sa **Cervetti** ha sottolineato come dal nome di alcune divinità siano derivati i nomi dei giorni della settimana inglese. La divinità principale era Odino, colui che secondo la leggenda fece dono agli uomini delle RUNE, che i popoli nordici usavano sia come linguaggio sia con scopi divinatori e magici. Il termine Runa deriva da Run (segreto, mistero) e le prime iscrizioni runiche mostrano una lingua unitaria nella fase pre-migratoria di queste popolazioni, quasi senza particolarità dialettali, che poi saranno i segni distintivi delle varie lingue germaniche. Il profilo delle Rune, composta da linee rette, dipende dal fatto che le incisioni erano fatte su legno. I sacerdoti e i capi tribù praticavano sortilegi leggendo la disposizione di pezzetti di legno sui quali erano incise le rune. Tale pratica è ancora oggi effettuata a scopi divinatori, essendo le rune considerate una fonte di potenza, di possibilità e suggerimenti. La divinazione runica non significa però prevedere il futuro ma offre la possibilità di analizzare meglio il percorso su cui ci troviamo e mostrarci l'effetto delle nostre azioni positive e negative. Di tutto questo patrimonio, tramandato oralmente, non restano testimonianze fino all'avvento del Cristianesimo, quando tutto ciò venne trascritto in ambiente ecclesiastico. I versi di poesie anglosassoni giunti così fino a noi ci parlano di un popolo molto ospitale, amante del canto e della musica che amano riunirsi nelle Hall, intorno al fuoco ed ai banchetti per rifocillarsi dopo la caccia ed i combattimenti, ascoltando i loro bardi che raccontavano di coraggiose avventure, di guerre, di eroi e di impavide imprese.