

NYTT PÅ LTH



Vattenhallen, LTH:s science centrum, invigde igår sin nya digitala klättervägg. Verksamhetsansvarige Leif Bryngfors håller tungan rätt utanför mun i åsyn av vice rektor Ingrid Svensson och projektassistenten Susana Bernardini.

Klättra och spela samtidigt

Lund. En digital klättervägg kan öka de redan mycket goda besöksiffrorna för Vattenhallen.

Det ser ut som en ordinär klättervägg med sina kombinerade handtag och fotstöd. Men under den anspråkslösa ytan döljer sig en genomtänkt pedagogisk idé. Handtagen kan blinka och används när deltagarna ska spela något av de sex spelen. Det finns inga skriftliga spelregler utan instruktionerna är inspelade på ljudfiler och fömedlas via de inbyggda högtalarna.

– Dataspel brukar förknippas med stillasittande och ensamhet. Men med klätterväggen Digiwall både rör deltagarna sig och gör saker tillsammans. De ska dess-

utom koppla samman en muntlig instruktion med något taktilt, säger Leif Bryngfors som verksamhetsansvarig på Vattenhallen.

Kollegan Susana Bernardini demonstrerar Följa John spelet. Efter ha valt språk för instruktionen och svårighetsgrad klättrar hon längs vägen. I varje handtag hon berör med sina händer och fötter tänds en röd lampa. När hon är klar är det upp till nästa spelare att försöka klättra samma bana och beröra samma rödlysande handtag. Med sam-

ma handtag kan deltagarna också spela ljudmemory eller ett ping pong-liknande spel.

– Det går också att skapa egna spel. Man kan programmera ett spel i Java, ta med det hit på ett USB-minne och sedan testa det på väggen, säger Leif Bryngfors.

Klätterväggen är en idé av en före detta LTH-student, Katarina Delsing, och två av hennes kollegor. Det finns liknande väggar i Södertälje, Bromma och på Gotland. Väggens kostar cirka 290 000 kronor och har finansierats via en donation.

Den har placerats i ett separat rum i LTH:s vetenskapscentrum Vattenhallen.



Tanken med vetenskapscentret är att besökarna på ett lekfullt och lustfyllt sätt ska kunna bekanta sig naturvetenskapen. De ansvariga hoppas att klätterväggen ska bättra på de redan

mycket goda besöksiffrorna.

– **Vi öppnade** 2009 och hade en målsättning på 10 000 besökare till och med 2011. Vi har redan nått den målsättningen med våra 23 000 besökare. Jag tror Vattenhallen fyller ett uppdämt behov. För här kan alla, från förskolebarn till pensionärer, göra saker tillsammans, säger Leif Bryngfors.

Vattenhallen startades för att öka intresset för naturvetenskap och teknik.

– Gymnasiet är en flaskhals. Det gäller att få flerondeklassare att söka sig till naturvetenskapliga program så att de får behörighet att söka till LTH, säger Vattenhallens föreståndare Monica Almqvist.

FAKTA

Vattenhallen - LTH:s science center

Vattenhallen på John Ericssons väg 1 har öppet för allmänheten klockan 13-16 lördag 18 december och samma tider 3-8 januari. Entré 60 kronor. Hallen kan också bokas av skolor, företag och för föreläsningsskalas.

TEXT: JAN SAMUELSSON
jan.samuelsson@sydsvenskan.se



FOTO: LARS BRUNDIN
lars.brundin@sydsvenskan.se

