



# Mim smarte fuglar eller skremde byttedyr

Undervisningsopplegg til artikkelen «Lure fuglar spreier skogbrann» i Nysgjerrigper nr. 1-2019



Av Tuva Bjørkvold, forfatter, ressurslærer for Nysgjerrigper og førsteamanuensis ved OsloMet

I artikkelen «Lure fuglar spreier skogbrann» les vi om fuglar som har ulike strategiar for å skaffe seg mat. Nokre rovfuglar spreier skogbrann for å skremme fram byttedyr. Krabbehegren lokkar fisk til overflata med brød, og kråker kan få bilar til å knekke skalet på nøtter dei vil ete. Alle desse strategiane kan ein sjå føre seg, dei gir bilete i hovudet på ein erfaren lesar.

For elevane kan det likevel vere vanskeleg å skjønne teksten. Mange kjenner ikkje til korleis ein skogbrann kan vere, korleis flammene gjer at dyra som bur i skogen, må flykte for livet. Det kan difor vere smart om læraren fortel dette på førehand, til dømes som dette:

«Nokre gongar byrjar det å brenne i skogen. Kanskje slår lynet ned. Kanskje har nokon vore uforsiktig med eit bål. Dette er ein katastrofe for dyra som bur i skogen. Dei toler ikkje varmen og elden. Difor må dei flykte vekk frå flammene. Dyra spring i panikk mot tryggleik. Kanskje kan dei redde seg ved ei elv eller eit vatn? Dei må berre springe og springe, til dei finn ein trygg stad.»

Når elevane kjenner til skogbrannar og dyr som flyktar, kan dei byrje på oppgåve 2. Dei skal mime ulike fuglar og dyr som er omtalte i artikkelen. Elevane får ei liste med fuglar og andre dyr og kan velje kva dei vil vere. Men for å skjønne korleis dei kan mime for eksempel

ein brunfalk, må dei lese i artikkelen.

I tabellen under er informasjon om dei ulike dyra trekt ut, så det er enklare for læraren å hjelpe elevane når dei skal mime.

Dyr	Beskriving i artikkelen
<b>Brunfalk</b> <b>Plystreglente</b> <b>Svartglente</b>	(Beskrivinga gjeld alle dei tre fuglane.) <ul style="list-style-type: none"> <li>• jaktar i utkanten av skogbrannar</li> <li>• plukkar opp kvister som brenn, og slepper dei ned på tørt gras så elden spreier seg</li> <li>• jaktar på skremde byttedyr som rømmer frå brannen, når elden held på å døyt ut</li> </ul>
<b>Fisk</b>	• sym til overflata for å ete brød
<b>Krabbehegre</b>	• slepper brød ned på vatnet for å lokke fisk opp til overflata
<b>Kråke</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• legg nøtter på bilvegen</li> <li>• ventar til ein bil køyrer over nøtta, så skalet knekk</li> <li>• ventar til det ikkje er bilar i vegen, før ho hentar nøttekjernen</li> </ul>
<b>Mus</b>	• byttedyr som rømmer frå skogbrann i panikk, er redd for elden og varmen
<b>Andre aktuelle byttedyr i Australia</b>	
Rotte, slange, hare, pungrotte, firfisle, piggsvin, flaggermus	



NYSGJERRIGPER



**Lesekroken**

Av Tuva Bjørkvold



# Oppgaver til «Lure fuglar spreier skogbrann»



**Ordforklaring:** *Rovfuglar* er fuglar som fangar og et levande dyr. *Byttedyr* er dyra dei et.

## 1. Kva gjer rovfuglar for å lokke fram byttedyr?

Jobb saman to og to

- Snakk saman. Om de var rovfuglar, kva ville de ha gjort for å lokke fram eit byttedyr, for eksempel ei mus?
- Lag ei teikning av korleis rovfuglen lokkar fram musa.



## 2. Mim ein fugl eller eit byttedyr i artikkelen

Gå saman i grupper på tre–fire.

### Liste over dyr du kan mime:

brunfalk  
fisk  
krabbehegre  
kråke  
mus  
plystreglente  
svartglente



- Vel eit dyr frå lista som du vil mime, men ikkje sei til dei andre kva for eit dyr du har tatt.
- Les i artikkelen «Lure fuglar spreier skogbrann» for å finne ut korleis dette dyret oppfører seg.
- Mim dyret for dei andre. Du har ikkje lov til å lage lydar, men må bruke kroppen for å vise kva du er.
- La dei andre på gruppa gjette kva du er. Gruppa får berre to forsøk i kvar runde.
- Byt roller, så alle får mime minst eitt dyr.
- Om det er dyr ingen har vore, kan de fortsetje å mime til alle dyra har fått ei framføring.

## 3. Detektivlesing

- Korleis er nebbet til rovfuglane i artikkelen? Kvifor er det forma sånn, trur du?
- Kva for byttedyr trur du rovfuglane i Australia skremmer med eld?
- Korleis har menneska temt elden?



**NY SJERPER  
GJERRIGER**