

Úr ríki náttúrunnar

Ófreskjur

Örstutt um myndbandið: Ófreskjur valda okkur óhug hvort sem þær eru í hugarheimi okkar eða á rjástli í næsta nágrenni. Í myndbandinu er fjallað um tengingar milli goðsagna og náttúrunnar og hvernig sérhvert dýr getur orðið að ófreskju – allt eftir því hvert sjónarhornið er.

Efnisráður: Flestar sögur um ófreskjur eiga upphaf sitt í náttúrunni. Hér er fjallað um hraðileg skrímsli í goðsögum og þjóðsögum og hvaða raunverulegu skepnur kunna að hafa orðið kveikjan að sögunum. Nær allar þjóðir eiga goðsagnakenndar sagnir um orma og eru slöngur oft áhrifamestu ófreskjur, enda full ástæða til að óttast þær þar sem slöngur drepa 30-40.000 manns árlega. Af 1500 tegundum af sporðdrekum eru 50 tegundir hattulegar og minnsti sporðdrekinn er svo eittraður að hann getur drepið mann. Eðlur eru margbreytilegar á litinn og með margvíslega hæfileika. Sumar eðlur eru mjög ógnvekjandi útlits en skortir greind til að fylgja því eftir á meðan aðrar, svo sem komododrekinn, getur drepið fólk og geitur. Sjóskrímsli verða ógurlegri eftir því sem farið er á meira dýpi. Sé miðað við fjölda mannláta af völdum ófreskna leikur enginn vafi á hvaða dýr hlýtur nafnbótina ófreskja allra tíma. Á 10 sekúndna fresti deyr maður af völdum malarú sem moskítóflugan breiðir út.

Markmið/meginviðfangsefni:

- Að átta sig á því að útlit lífvera er ekki endilega mælikvarði á hve hattulegar þær eru
- Að skilja að ein tegund getur verið fæða annarrar tegundar en ófreskja þeirrar þriðju
- Að geta nefnt dæmi um hvernig meinlausar lífverur hafa með þróun líkst eitruðum lífverum eða komið sér upp öðrum ógnvælegum vörnum til að komast af
- Að átta sig á hugsanlegum fyrirmyndum að ófreskjum

Helstu atriði og hugtök:

- kóngulær
- sporðdreki
- eðlur
- komododreki
- dílaskrímsli
- dreki
- saghreistursnaðra
- pythonslöngur
- vampíra
- Dracula
- Loch Ness-saskrímslið
- netluhvelja
- hákarlar
- glersnákur
- Ufsagrýlur
- krókódílar
- bráð
- rykmaurar
- stungufrumur
- nagapi
- kamelljón
- fíleðla
- slöngur
- móteitur
- stóri hvítháfur
- grábjörn
- moskítófluga
- veirur og sýklar

Hugmyndir að verkefnum

- Finna dæmi um dýrategundir sem eru fyrirmyndir að ófreskjum
- Bera saman ýmsar “ófreskjur” með tilliti til hve mörgum mönnum þær bana árlega
- Leita uppi sagnir af íslenskum ófreskjum og skrímslum

- Búa til sína eigin ófreskju. Skilgreina hvernig og hverjum hún er hættuleg, varnarhætti hennar, felubúning, vopn o.fl.

Til umræðu:

- Er mögulegt að til séu stórvaxnar dýrategundir á jörðinni sem ekki hafa verið uppgötvaðar af mönnum ennþá?
- Hvaða lífvera (dýr) framleiðir banvænasta eitrið?
- Risaeðlur höfðu ekkert að óttast. Hvað er átt við með því?
- Hvernig er móteitur við slöngubiti búið til?
- Af hverju er líklegra að til séu ófundnar dýrategundir í sjó en á landi?
- Hvaða dýr eru talin vera ófreskjur framtíðarinnar og af hverju?
- Er maðurinn ófreskja í augum einhverra lífvera?

Tengsl við námskrá:

Um hlutverk og eðli náttúruvísinda: vísindaleg þekking; saga vísinda; vísindi, tækni, samfélag; viðhorf til umhverfis, náttúru og vísinda

Úr jarðvísindum: jörðin í alheimi

Úr lífvísindum: erfðir, aðlögun, þróun; tengsl lífvera innbyrðis og við umhverfi sitt

Tengsl við námsefni:

Lifandi veröld

Náttúran allan ársins hring

Náttúruverkefni

Titill á frummáli: *Monster*

Þýðandi og þulur: Guðni Kolbeinsson