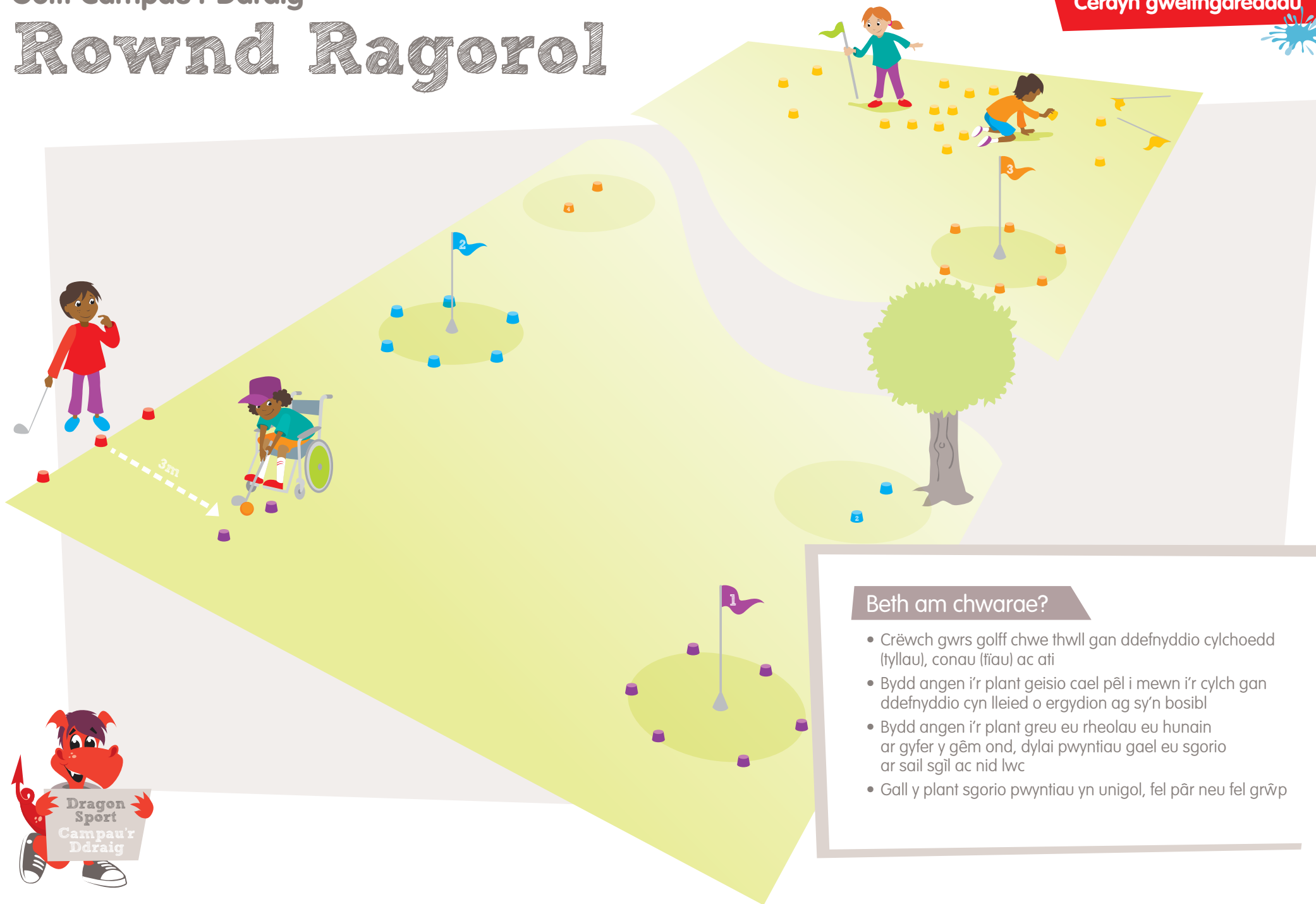


# Rownd Ragorol



## Beth am chwarae?

- Crëwch gwrs golff chwe thwll gan ddefnyddio cylchoedd (tyllau), conau (ffiau) ac ati
- Bydd angen i'r plant geisio cael pêl i mewn i'r cylch gan ddefnyddio cyn lleied o ergydion ag sy'n bosibl
- Bydd angen i'r plant greu eu rheolau eu hunain ar gyfer y gêm ond, dylai pwyntiau gael eu sgorio ar sail sgil ac nid lwc
- Gall y plant sgorio pwyntiau yn unigol, fel pâr neu fel grŵp





### Geiriau allweddol

Pytio, hyd y swing = hyd yr ergyd

Anelu, cywirdeb, pwyso a mesur, cyffyrddiad, teimlad, sefydlog, alinio

Ti = ardal daro/ardal ddechrau, twll, yr ardal darged = y grŵn bytio

Pyllau tywod, rhwystrau dŵr, y tu hwnt i'r ardal chwarae

Stamina, cryfder, ystywythder

### Adnoddau

Marcwyr dros dro, conau, cylchoedd ac ati

Peli, ffyn pytio, ffyn tsipio ac ati

### Diogelwch a threfn

#### Sicrhewch:

- fod yr arwyneb yn ddiogel ac yn rhydd o rwystrau
- mai dim ond un grŵp ar y tro sydd wrthi'n chwarae pob twll
- bod pawb sy'n cymryd rhan yn aros o leiaf 3m i ffwrdd wrth y plentyn sy'n taro'r bêl
- bod digon o le rhwng pob twll
- bod yr ardal chwarae wedi'i diffinio'n glir
- bod y plant yn anelu i ffwrdd wrth dyllau eraill (gogledd, de, dwyrain, gorllewin ac ati)
- bod mynediad ar gael i blant sy'n defnyddio cadair olwyn

### Cyfleoedd i:

- gymryd cyfrifoldeb cynyddol am eu gwaith dysgu eu hunain, a gofyn cwestiynau perthnasol er mwyn ymestyn a gwella eu perfformiad
- dangos mwy o gywirdeb
- cyfleu eu syniadau'n glir wrth gyfrannu at y broses creu rheolau a threfnu'r cwrs golff
- dechrau datblygu amrywiaeth cynyddol o syniadau dychmygus

### Cwestiynau

- Sut gwnaethoch chi sicrhau eich bod chi a gweddill y plant yn eich pâr/grŵp yn ddiogel yn ystod y gweithgaredd hwn?  
- Sut gallech chi ei wneud yn fwy diogel ond yn hwyl i'w chwarae o hyd?
- Pa reolau roeddech chi wedi helpu i'w creu?
- Pa reolau weithiodd yn dda yn eich barn chi?
- A oeddech chi'n chwarae'n deg?
- Sut gallech chi sicrhau bod pawb yn cadw at y rheolau wrth chwarae?
- Sut roeddech chi wedi sicrhau eich bod yn cadw'r sgôr yn gywir?
- Pa dwll oedd yr un mwyaf/lleiaf heriol?
- Sut gallech chi wella eich perfformiad y tro nesaf?

### Newidiadau i'r gweithgaredd

#### Newidiwch y canlynol:

#### Lle

- maint yr ardal darged – ei gwneud yn fwy, ei gwneud yn llai, ei symud yn nes, ei symud yn bellach i ffwrdd

#### Tasg

- y modd y mae gwrthrych yn cyrraedd y twll, e.e. ar gyfer yr ergyd gyntaf oddi ar y ti gadewch i'r plant ddefnyddio'r ffyn tsipio er mwyn iddynt gael profiad o tsipio'r bêl i ffyn i'r awyr
- y rheolau, e.e. ergydio bob yn ail, pwy sydd agosaf at y twll ar ôl un ergyd, pwy sydd â'r sgôr uchaf ar ôl chwe thwll

#### Offer

- trefn y tyllau, gosod gwrthrychau o flaen y grŵn bytio, gadael i'r plant osod conau wedi'u troi wyneb i waered fel rhwystrau ac ati, megis conau melyn (pyllau tywod) a chonau glas (pyllau dŵr)
- yr offer a ddefnyddir – defnyddio offer llachar ar gyfer plant â nam ar y golwg

#### Pobl

- nifer y plant ym mhob fîm – chwarae ar fformat Her Cwpan Ryder
- y cymorth a roddir i blant â nam ar y golwg trwy ddarparu bydi i helpu'r plentyn i sefyll yn y man iawn neu daro postyn y faner er mwyn iddo glywed y sŵn

