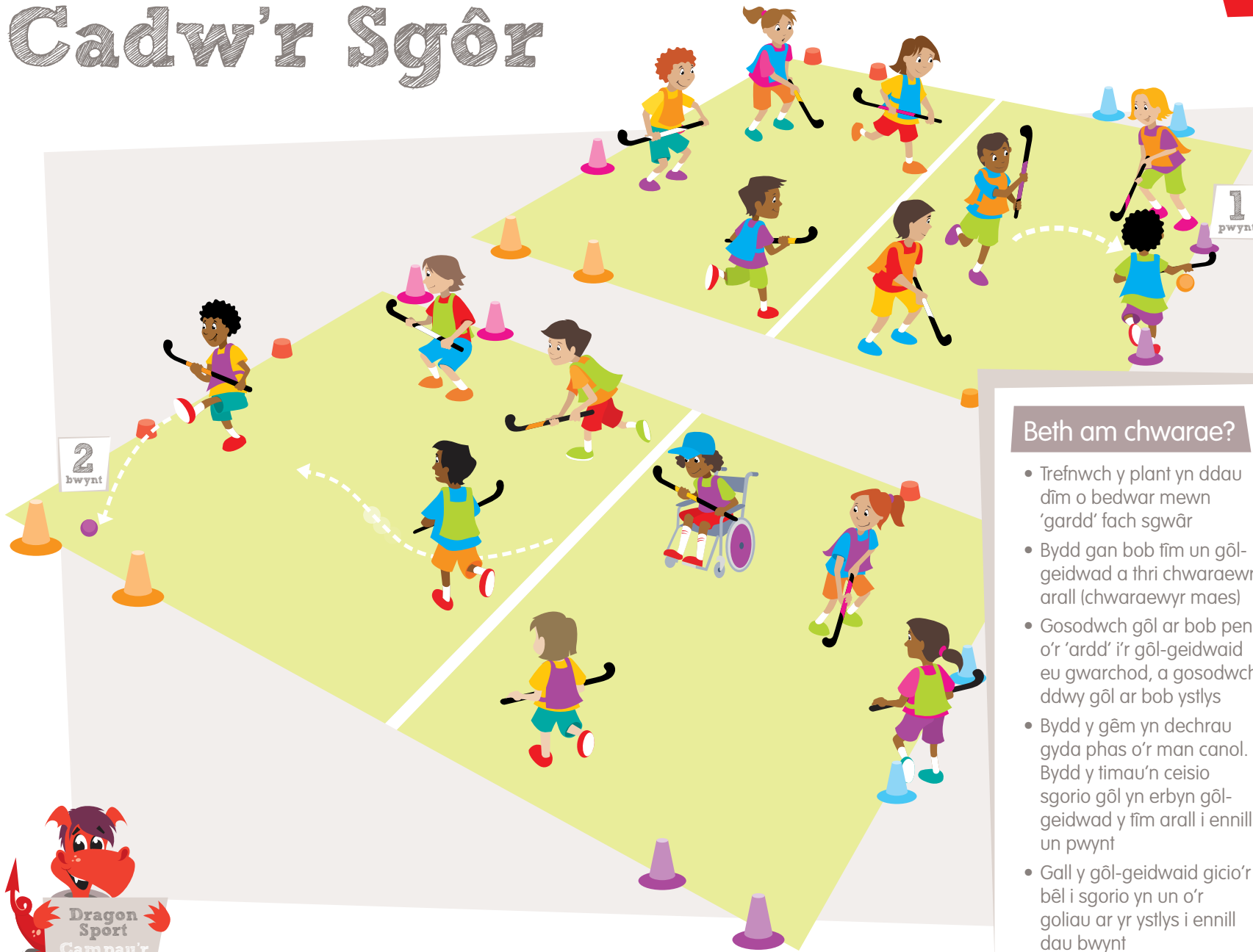


# Cadw'r Sgôr



## Beth am chwarae?

- Trefnwch y plant yn ddau dîm o bedwar mewn 'gardd' fach sgwâr
- Bydd gan bob fîm un gôl-geidwad a thri chwaraewr arall (chwaraewr maes)
- Gosodwch gôl ar bob pen o'r 'ardd' i'r gôl-geidwaid eu gwarchod, a gosodwch ddwy gôl ar bob ystlys
- Bydd y gêm yn dechrau gyda phas o'r man canol. Bydd y timau'n ceisio sgorio gôl yn erbyn gôl-geidwad y fîm arall i ennill un pwynt
- Gall y gôl-geidwaid gicio'r bêl i sgorio yn un o'r goliau ar yr ystlys i ennill dau bwynt
- Gall y gôl-geidwaid ddefnyddio eu ffyn a chicio'r bêl, ond rhaid i'r chwaraewr maes ddefnyddio eu ffyn yn unig
- Bydd angen i'r plant benderfynu fel grŵp pa mor aml y byddant yn newid safleoedd, e.e. ar ôl pob sgôr, ar ôl pum pwynt ac ati
- Bydd angen i'r plant ychwanegu eu rheolau eu hunain wrth iddynt chwarae – os digwyddodd rhywbeth oedd yn annheg yn eu barn nhw, gallant atal y gêm a siarad â'u cydchwaraewr a'r fîm arall i benderfynu beth i'w wneud y tro nesaf y bydd rhywbeth o'r fath yn digwydd





### Geiriau allweddol

Rheolaeth, cadw cydbwysedd, sgiliau cydsymud, ymwybyddiaeth ofodol

Gwaith fîm, strategaethau a thactegau i fod yn fwy cyfrwys na'r gwrthwynebwyr, chwaraewyr maes, gôl-geidwad

Cywirdeb, ochrgamu, marcio, ymosod – dod o hyd i wagle, amddiffyn – lleihau'r gwagle/opsiynau

Sgorio, gôl, pwyntiau

Traed chwim, dwylo chwim, meddwl yn chwim

### Adnoddau

Conau, pêl feddal, ffyn, bibiau/bandiau i'r timau

### Diogelwch a threfn

#### Sicrhewch:

- fod yr arwynebydd yn ddiogel ac yn rhydd o rwystrau
- bod digon o le gwag rhwng yr ardaloedd chwarae
- bod y plant yn aros i'r bēl gael ei thafu yn ôl atynt os bydd yn mynd allan i ardal chwarae arall
- nad yw'r plant yn taro yn erbyn ei gilydd
- bod y plant yn defnyddio pêl feddal, e.e. pêl sbwng, pêl dennis neu bēl droed fach er mwyn galluogi'r gôl-geidwaid i gicio'r bēl
- bod parthau ar gael ar gyfer plant sy'n defnyddio cadair olwyn neu fframiau fel y bo'n briodol

### Cyfleoedd i:

- ddatblygu rheolaeth, cydbwysedd a sgiliau cydsymud
- datblygu ymwybyddiaeth ofodol
- cydweithio fel fîm i ddatrys problemau a bod yn fwy cyfrwys na'r gwrthwynebwyr
- dechrau mireinio ac addasu tactegau, technegau a sgiliau a ddysgwyd eisoes, a'u defnyddio mewn sefyllfaoedd newydd
- cymryd cyfrifoldeb cynyddol a dechrau deall y risgiau cysylltiedig

### Cwestiynau

- Sut gwnaethoch chi sicrhau eich bod yn newid safleoedd mewn modd teg?
- Pa mor dda roeddech chi wedi gweithio fel unigolyn/fîm?
  - Sut gallech chi wella'r modd roeddech chi'n chwarae fel fîm?
- Sut gallwch chi sgorio mwy o bwyntiau?
- Sut roeddech chi'n teimlo ar ddiwedd y gêm a pham?
  - Sut roedd aelodau'r fîm arall yn teimlo yn eich barn chi, a pham?
- Sut roeddech chi'n teimlo pan oeddech chi'n chwarae gôl-geidwad?
- Sut dangosoch chi chwarae teg ac agwedd iach?
  - Beth arall allech chi ei wneud y tro nesaf i wella hynny?
- Sut gwnaethoch chi'n siŵr bod y gêm yn deg?

### Newidiadau i'r gweithgaredd

#### Newidiwch y canlynol:

##### **Lle**

- maint yr ardd – bydd yn anos ymosod ac yn haws amddiffyn mewn ardal lai o faint, a bydd y gwrthwynebydd yn wir am ardal fwy o faint

##### **Tasg**

- y dull o sgorio pwyntiau/goliau, e.e. ychwanegu rhagor o goliau ar hyd ystlys y maes chwarae neu ar ddau ben y maes chwarae
- nifer y pasiau a gaiff eu gwneud i mewn i'r parth ar gyfer plant sy'n defnyddio cadair olwyn neu fframiau

##### **Offer**

- yr offer a ddefnyddir – defnyddio offer mewn gwahanol ffyrdd, defnyddio offer nad ydynt yn draddodiadol, defnyddio peli llachar, peli â chlychau ac ati

##### **Pobl**

- y safleoedd/rolau yn rheolaidd
- nifer y chwaraewyr ym mhob fîm, ychwanegu dyfarnwr i helpu i gadw'r sgôr

