

Wrth iddynt ddod yn fwy medrus

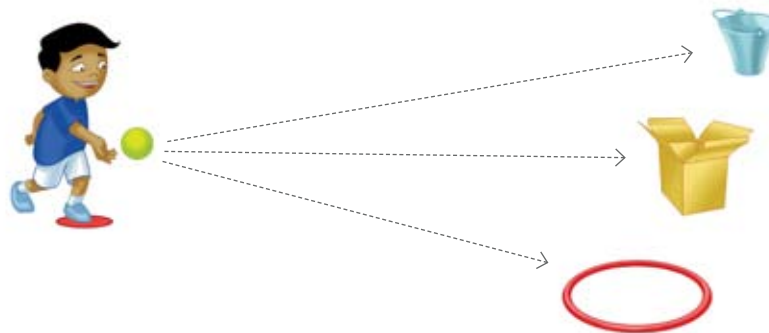
Bwrw'r Bwced

Adnoddau

- Cynwysyddion/targedau o wahanol faint, dŵr
- Amrywiaeth o wrthrychau bach i'w taflu, marcwyr dros dro

Cwestiynau

- Pam penderfynoch chi roi'r targed hun agosaf at y marciwr ar gyfer taflu?
- Pam mae'r gwrthrych hun yn werth mwy o bwyntiau?
- Disgrifiwch sut cadwoch chi'r sgôr.
- Sut penderfynoch chi pwy fyddai'n taflu gyntaf?
- Pa reolau weithiodd yn dda yn eich barn chi, a pham?
- Ydych chi am newid unrhyw beth yn eich gêm? Os felly, pam?
- Sut gallwch chi wella eich sgôr y tro nesaf?



Beth am 'Chwarae i Ddysgu'?

- Gofynnwch i'r plant ymarfer taflu gwrthrychau at dargedau o wahanol faint, sydd wedi'u gosod bellterau amrywiol oddi wrthynt
- Gofynnwch i'r plant lunio'u rheolau syml eu hunain ar gyfer gêm anelu/taflu at dargedau
- Gofynnwch i'r plant chwarae eu gêm

Geiriau allweddol

- Rheolaeth, sgiliau cydsymud, cydbwysedd
- Anelu, cywir, targed
- Rheolau, cymryd eu tro, teg, annheg

Cyfleoedd i:

- gynllunio gêm â rheolau syml â chymorth
- dilyn rheolau syml
- gwneud penderfyniadau trwy bwysu a mesur y manteision a'r anffanteision
- dechrau awgrymu sut gellid gwella'r gêm

Diogelwch a threfn

Sicrhewch:

- bod yr arwyneb yn lân ac yn rhydd o rwystrau
 - nad yw'r plant yn taflu gwrthrychau mewn modd amhriodol
- Rhowch ystod o offer ym mhob 'gardd'

A allwch chi weld y plentyn?

- Yn cynllunio rheolau syml â chymorth?
 - Yn dilyn rheolau syml?
- Yn gwneud penderfyniadau trwy bwysu a mesur y manteision a'r anfanfeision?
- Yn dechrau awgrymu sut gellid gwella'r gêm?

gan amlaf

weithiau

- Trafodwch â'r plentyn reolau y mae'n eu gwybod o gêmiau eraill. Sut gall y plentyn gymhwyso/addasu unrhyw un o'r rheolau hynny i'w gêm?
- Holwch y plentyn am y rheolau wrth iddo gymryd rhan
- Helpwch y plentyn i bwysu a mesur manteision ac anfanfeision pob gwrthrych, targed ac ati, a helpwch e' i wneud penderfyniad trwy roi opsiynau/dewisiadau iddo
- Rhowch sefyllfaoedd 'beth pe bai' i'r plentyn i'w helpu i weld agweddau y mae angen eu gwella
- Gofynnwch i'r plentyn ymarfer sgiliau gan ddefnyddio'r Cardiau Sgiliau Technegol

Anogwch y plentyn i:

- gynllunio rheol heb gymorth
 - adnabod ystod o welliannau, neu adnabod gwelliannau i agwedd benodol ar y gêm
- Trafodwch reolau mwy cymhleth i'r plentyn eu dilyn
- Heriwch benderfyniadau'r plentyn trwy ei helpu i lunio sefyllfaoedd 'beth pe bai' mwy cymhleth

Cyfleoedd campus

- Datblygiad Personol a Chymdeithasol, Lles ac Amrywiaeth Ddiwylliannol: Datblygiad cymdeithasol – deall bod rheolau'n hanfodol mewn cymuned drefnus, dysgu cymryd eu tro, deall yr hyn sy'n deg ac yn annheg
- Datblygu Meddwl: Cynllunio, datblygu, myfyrio
- Sgiliau Iaith, Llythrennedd a Chyfathrebu: Llafaredd – cyfathrebu a rhyngweithio â chyfoedion
- Gwybodaeth a Dealltwriaeth o'r Byd: Datrys problemau trwy ofyn cwestiynau a gwneud penderfyniadau