

Croeso i Hwyl gyda Rhifau

Cyflwyniad

Fel rhieni, rydym i gyd eisiau helpu ein plant gyda'u dysgu. Mae llawer ohonom yn ansicr am sut i wneud hyn. Mae'n ymddangos bod y dull o drin mathemateg mewn ysgolion wedi newid ers ein dyddiau ni yn yr ysgol.

Efallai y byddai rhai ohonom yn dweud, 'Doeddwn i ddim yn dda mewn mathemateg yn yr ysgol'. Gall hyn ostwng disgwyliadau ein plant o lwyddo. Efallai ein bod yn meddwl mai athrawon yw'r bobl orau i helpu plentyn i ddysgu ac na ddylem ni amharu ar hynny.

Mewn gwirionedd, gallwn ni gefnogi ein plant a helpu i sefydlu hyder ynghylch rhifau yn yr un modd hamddenol ag y gallwn drosglwyddo cariad at ddarllen.

Mwynhau chwarae gemau rhifau yw un o'r ffactorau pwysicaf wrth ddatblygu hyder hamddenol a chynnwrf am y pwnc. Efallai y cawn ein synnu faint o fathemateg rydym eisoes yn ei ddefnyddio gyda'n plant fel rhan o fywyd pob dydd.

Cael hwyl a mwynhau mathemateg

'Mae plant sy'n cael hwyl gyda mathemateg yn fwy tebygol o fod yn hyderus wrth fynd i'r afael â phroblemau mathemategol yn yr ysgol a phan fyddant yn digwydd drwy eu bywyd.'

Hwyl gyda Rhifau

Ynglŷn â'r pecyn

Mae Hwyl gyda Rhifau yn llawn syniadau ar gyfer helpu eich plentyn i ymateb i fathemateg mewn ffordd ddifyr. Mae ynddo awgrymiadau ar gyfer rhieni ac oedolion eraill sy'n fodlon rhoi o'u hamser i chwarae gemau ac archwilio rhifau gyda phlant.

Mae'n cynnwys casgliad o gemau sydd wedi'u cynllunio i helpu plant i ddod yn ddefnyddwyr hyderus a llwyddiannus o fathemateg mewn sefyllfaoedd pob dydd ac yn yr ysgol. Mae'r gemau'n addas ar gyfer plant ysgol gynradd ac ar gyfer oedolion o bob oed. Maent wedi'u cynllunio i fod yn hyblyg er mwyn caniatáu i fersiynau newydd gael eu creu.

Hwyl gyda Rhifau

Y rheolau euraidd

- Gwnewch chwarae gyda rhifau yn hwyl i bawb sy'n cymryd rhan.
- Anogwch eich plant i siarad am yr hyn maent yn ei wneud a'i esbonio.
- Gwrandewch ar yr hyn maent yn ei ddweud – efallai y byddant yn darganfod ffyrdd gwahanol o weithio allan yr ateb sydd cystal â'ch ffyrdd chi! Gall rhannu a chymharu gwahanol ffyrdd fod yn hwyl.
- Byddwch yn amyneddgar os ydynt yn gwneud camgymeriad. Canolbwyntiwch ar y pethau sy'n gywir, nid ar y camgymeriadau. Dywedwch bethau fel 'Beth am edrych ar hwnna eto' yn hytrach na 'Nid dyna'r ateb cywir'.
- Mae cydnabod bod canfod ffordd o wynebu problem a'i gweithio allan, ni waeth pa mor syml, yr un mor bwysig â chael yr ateb yn gywir.
- Cadwch mewn cof, bod angen herio, annog a chanmol plant – nid eu rhoi mewn sefyllfa brawf.
- Gadewch i blant ddangos eu gemau a'u sgiliau newydd i aelodau eraill y teulu, i ffrindiau ac i athrawon.
- Mwynhewch chwarae gyda rhifau!

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Yr
Asiantaeth Sgiliau
Sylfaenol

Offer

- Mae gan y pum cerdyn olaf yn y pecyn gardiau rhif wedi'u printio arnynt, a chanllawiau ar gyfer eu torri allan. Bydd eu hangen arnoch i chwarae gemau 1, 2, 11 a 12. Gallwch eu defnyddio i wneud y cardiau ar gyfer Gêm 8.
- Mae angen amrywiaeth o eitemau arnoch, gan gynnwys ceiniogau, beiros, pensiliau, papur a chyfrifiannell.
- Mae pob cerdyn yn dweud beth fydd ei angen arnoch. Defnyddiwch eitemau pob dydd sydd i'w cael o amgylch eich tŷ.

Hwyl gyda Rhifau

Awgrymiadau i'w cofio

- Gellir ymarfer a dysgu ffeithiau a sgiliau rhif mewn ffordd ddifyr drwy chwarae gemau syml.
- Siaradwch am fathemateg! Drwy siarad â'ch plentyn am y fathemateg rydych yn ei defnyddio o ddydd i ddydd, rydych yn eu helpu i ddeall bod rhifau o'u hamgylch ym mhob man ac nid mewn llyfrau yn yr ysgol yn unig.
- Siaradwch am fathemateg pan fyddwch yn siopa, yn gwirio'r car, yn gwneud DIY, yn coginio, yn golchi ac yn gwyllo neu'n cymryd rhan mewn chwaraeon.
- Defnyddiwch eich amgylchoedd i osod heriau mathemategol.
- Peidiwch â cholli cyfleoedd i chwarae gemau rhif:
 - yn y cartref
 - ar y ffordd i'r ysgol
 - ar y ffordd i'r siopau
 - ar deithiau hir yn y car.
- Atebwch gwestiynau eich plentyn bob amser a'i annog i ofyn mwy.

Cynnwys

Gêm 1: Dewis parau

Gêm 2: Snap deg

Gêm 3: Arian yn fy mhoced

Gêm 4: Faint rydw i wedi'u cuddio?

Gêm 5: Y gêm gwahaniaeth

Gêm 6: 'Rydw i'n meddwl am amser'

Gêm 7: Gêm amser

Gêm 8: Y gêm ddyblu

Gêm 9: Siapiau

Gêm 10: Meddwl am rif

Gêm 11: Y gêm gardiau

Gêm 12: Gwneud y mwyaf

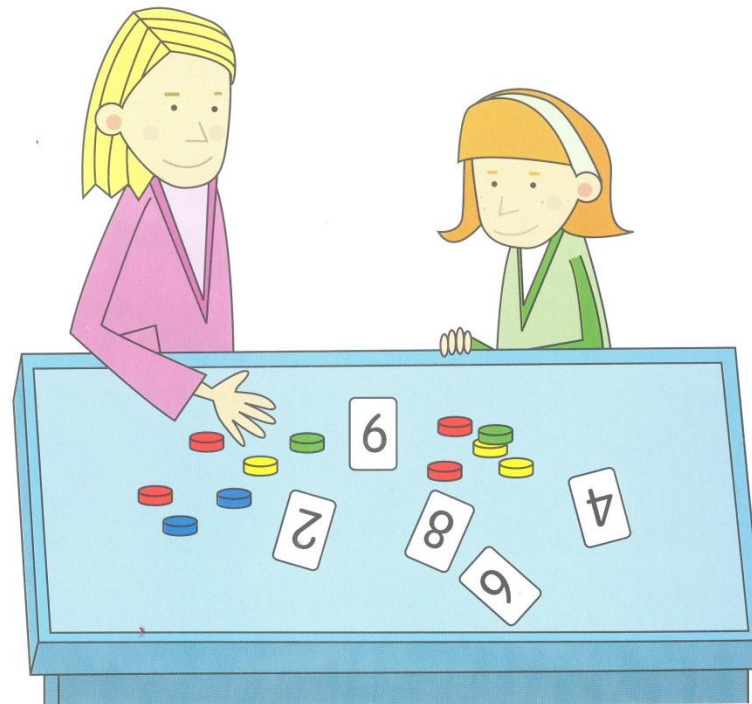
Gêm 13: Yr amserlen

Gêm 14: Tablau llusosi

Gêm 15: Papur newydd

Gêm 16: Mathemateg o'ch amgylch

Adnoddau



Hwyl gyda Rhifau

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency
Yr
Asiantaeth Sgiliau
Syffwrdd

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Gêm 1: Dewis parau

Gêm 2: Snap deg

Yr hyn mae'r gemau yn ei gynnwys

- Dysgu pa barau o rifau sy'n adio i ddeg.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- ddeall rhifau ac enwau, e.e. 'adio', 'plws', 'yn gwneud', 'yn hafal i';
- cyfrif i ddeg.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Y pedair set o gardiau wedi'u rhifo 1–9 (yng nghefn y pecyn).
- Deg eitem, e.e. cerrig bach, botymau.

Sut i chwarae Dewis parau

- Gwasgarwch y cardiau ar y bwrdd a'u hwyneb am i fyny.
- Gofynnwch i blentyn godi pâr o gardiau sy'n adio i ddeg.
- Mae'r chwaraewr nesaf yn cymryd ei dro.
- Cariwch ymlaen i gymryd tro nes bydd y cardiau i gyd wedi'u codi.
- Dylai'ch plentyn ddweud ei swm yn uchel, e.e. '7 a 3 yn gwneud 10'.
- Efallai y bydd cyfrif yr eitemau'n helpu, e.e. $7 \text{ carreg} + 3 \text{ carreg} = 10$.

Sut i chwarae Snap deg

- Cymysgwch y cardiau a'u rhannu'n ddau becyn cyfartal, a'u hwynebau am i lawr ar y bwrdd.
- Mae dau chwaraewr yn cymryd eu tro i droi cerdyn uchaf eu pecyn drosodd.
- Pan fydd y ddau gerdyn uchaf yn adio i ddeg, bydd pwys bynnag sy'n gweiddi 'snap' yn cymryd y ddau bentwr a bydd y gêm yn ailgychwyn.
- Yr enillydd yw'r un gyda'r mwyaf o gardiau.

Amrywiadau

Plentyn iau

- Oedolyn yn rhoi cardiau wedi'u rhifo o 1 i 9 i lawr yn y drefn anghywir ac mae'r plentyn yn eu cywiro.
- Oedolyn yn rhoi'r cardiau yn y drefn gywir ond gydag un cerdyn ar goll ac mae'r plentyn yn eu cywiro.

Plentyn hŷn

- Cynyddwch nifer y cardiau, e.e. 1–20 a chyfansymiau. Rydych chi'n cymryd eich tro.
- Parhewch nes bydd y cardiau i gyd wedi cael eu codi.
- Dylai pob chwaraewr ddweud eu symiau yn uchel, e.e. '7 a 3 yn gwneud 10'.
- Efallai y bydd cyfrif yr eitemau'n helpu, e.e. $7 \text{ carreg} + 3 \text{ carreg} = 10$.

Hwyl gyda Rhifau

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Yr
Asiantaeth Sgiliau
Syfhaenol

Gêm 3: Arian yn fy mhoced

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Defnyddio ceiniogau hyd at 20c.
- Adio a thynnu.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- gyfrif i 20;
- adnabod ceiniogau, yn gyntaf i 10c ac yna i 20c.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Deg darn 1c, pum darn 2c, pedwar darn 5c, un darn 10c.
- Trowsus gyda dwy boced.
- Dau bwrs neu fag.

Sut i chwarae

- Cyfrwch ddeg darn 1c a'u gosod allan.
- Rhowch 7c mewn un boced neu bwrs, a 3c yn y llall.
- Dywedwch 'Mae gen i 10c i gyd. Mae 3c yn y boced hon neu'r pwrs hwn (tynnwch y 3c allan). Faint sydd gen i yn y llall?'
- Anogwch eich plentyn i gofio'r paru o rifau sy'n adio i ddeg, ond dywedwch wrthynt i gyfrif ar y ceiniogau neu eu defnyddio os bydd angen.
- Ailadroddwch hyn gyda 6c a 4c.
- 2c ac 8c, 5c a 5c, 1c a 9c.
- Chwaraewch eto gyda chyfanswm o 20c.

Hwyl gyda Rhifau

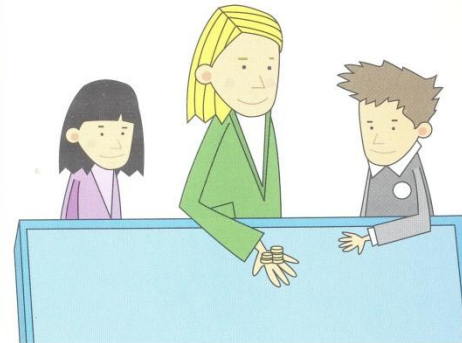
Amrywiadau

Plentyn iau

- Crëwch siop gydag eitemau, e.e. pacedi creision ŷd, pacedi bisgedi a phast dannedd, i gyd am yr un pris (1c). Wrth i'ch plentyn fagu hyder, cynyddwch ac amrywiwch y prisiau. Ysgrifennwch restr siopa.

Plentyn hŷn

- Crëwch siop fel uchod ond gyda phrisiau uwch, gan ddefnyddio rhestr siopa a chyfrifiannell.
- Gosodwch dasgau anoddach – cyfanswm y bil siopa dros £1.
- Gofynnwch 'Sawl lolipop 5c gallaf i eu prynu am 50c?' 'Sut weithiaist ti hynna allan?' 'Faint fydd gen i ar ôl o fy mhapur £5?'



Gêm 4: Faint rydw i wedi'u cuddio?

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Adio a thynnu.
- Defnyddio tynnu fel y gwrthwyneb i adio.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- gyfrif i 20;
- deall y term 'tynnu'.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- 20 eitem, e.e. cerrig bychan, pegiau, pensiliau.
- Darn o lliain (fel tywel sychu llestri), neu fag, neu cas gobenydd.
- Llinell rif (gweler waelod y dudalen hon).

Sut i chwarae

- Rhowch ychydig eitemau ar y bwrdd hyd at 5...10...20.
- Cyfrwch yn uchel faint sydd yno.
- Gorchuddiwch yr eitemau â'r lliain.
- Gofynnwch i'ch plentyn estyn o dan y lliain a thynnu rhai o'r eitemau allan.
- Gofynnwch 'Faint wyt ti wedi'u tynnu allan?'
- Nawr gofynnwch 'Faint sy'n dal wedi'u cuddio dan y lliain?'
- Helpwch eich plentyn i esbonio ei ateb neu ei

hateb. Er enghraifft, os oes gennych 10 eitem, defnyddiwch eich bysedd i ddangos – 'Fe ddechreuom ni â 10 ac rydym wedi tynnu 5'. Rhowch yr eitemau y tu ôl i'ch cefn neu plygwch eich bysedd a gofynnwch 'Felly faint sydd ar ôl?' Defnyddiwch y llaw arall. Os oes gennych 12 eitem, helpwch eich plentyn i esbonio ei ateb neu ei hateb, er enghraifft, 'Mae 12 tynnu 8 yn golygu bod 4 ar ôl' neu 'Rydym yn gallu gweld 8, felly mae angen i ni adio 4 i wneud 12.'

- Codwch y lliain i ddangos sawl eitem sydd ar ôl.
- Cyfrwch yr eitemau. Cyfyreddwch â nhw a dywedwch y rhifau wrth i chi wneud hynny.
- Chwaraewch y gêm eto gan gymryd eich tro i dynnu'r eitemau allan.



Amrywiadau

Plentyn iau

- Rhowch ddeg eitem ar y bwrdd a'u gorchuddio â lliain. Gosodwch gardiau rhifau 1 – 4 mewn rhes. Gofynnwch i'r plentyn dynnu rhai eitemau allan a'u gosod ar y cardiau, gan ddechrau gydag 1. Cynyddwch y nifer pan fydd y plentyn yn hyderus.

Plentyn hŷn

- Dewch o hyd i eitemau i gynrychioli 5...10...20, e.e. pensil â band elastig o'i amgylch yn gyferth â 5. Cyfrwch fesul 5 a dywedwch faint sydd ar ôl, e.e. 10 pensil, $10 \times 5 = 50$ dan y lliain. Cymerwch bedwar pensil allan, e.e. $4 \times 5 = 20$ wedi'u tynnu allan. 'Sawl pensil sydd ar ôl?', e.e. $6 \times 5 = 30$.



Gêm 5: Y gêm wahaniaeth

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Tynnu.
- Dysgu iaith fathemategol.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- gyfrif i 30;
- deall y termau 'mwy' a 'llai'.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Tua 30 o eitemau bach, yn union yr un fath, e.e. topiau poteli, botymau a disgiau, mewn bocs neu mewn bag.

Sut i chwarae

- Rhowch eich llaw yn y bocs neu'r bag a thynnwch rhai o'r eitemau allan a'u rhoi mewn pentwr ar y bwrdd.
- Cyfrwch yr eitemau a dywedwch faint sydd yno.
- Helpwch eich plentyn i wneud yr un peth.
- Gofynnwch i'ch plentyn ddweud pa bentwr sydd â'r mwyaf o eitemau.
- Yn olaf, bydd ef neu hi yn ateb y cwestiwn 'Faint yn fwy o eitemau sydd yn yr un pentwr nag yn y llall?'

Ehangu'r gêm

- Amrywiwch y cwestiwn terfynol. Gofynnwch 'Faint yn llai?' neu 'Beth yw'r gwahaniaeth rhwng nifer yr eitemau yn yr un pentwr a'r nifer yn y pentwr arall?'

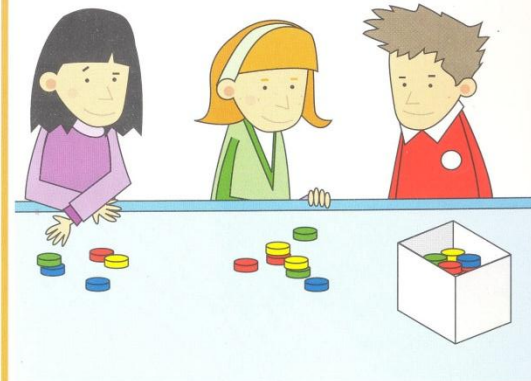
Amrywiadau

Plentyn iau

- Dechreuwch gyda nifer fach o eitemau a'i chynyddu'n raddol i 30 eitem.
- Gofynnwch i'ch plentyn gymryd llond llaw, yna i oedolyn neu blentyn arall gymryd llond llaw. Gyda'ch gilydd, cyfrwch a gweithiwch allan pwy sydd â'r mwyaf neu pwy sydd â'r lleiaf o eitemau.

Plentyn hŷn

- Cynyddwch nifer yr eitemau i 40 neu 50.
- Defnyddiwch gyfrifiannell.
- Gofynnwch i'ch plentyn gymryd llond llaw a chyn iddo ef neu iddi hi gyfrif yr eitemau, dylai'r oedolyn neu'r plentyn arall amcangyfrif faint y maent wedi'u cymryd. Gyda'ch plentyn, gweithiwch allan 'Oedd ef neu hi'n gywir? Oedd yr amcangyfrif yn fwy neu'n llai na'r nifer o eitemau a gymerwyd?'



Hwyl gyda Rhifau

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency

Yr
Asiantaeth Sgiliau
Syftaenol

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Gêm 6: 'Rydw i'n meddwl am amser'

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Dweud yr amser.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- ddeall 'cyntaf', 'ail' a 'trydydd';
- trefnu gweithgareddau yn ystod y dydd;
- deall 'oriau', 'munudau';
- deall sut mae cloc yn gweithio – y ffordd mae'r bysedd yn symud, ac at beth mae'r bysedd yn pwyntio.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

Wyneb cloc papur, papur a phensil neu feiro ar gyfer pob chwaraewr, a dau bensil ychwanegol i wneud bysedd y cloc. (Mae wyneb y cloc yng nghefn y pecyn.) Byddai hen gloc neu gloc tegan â bysedd y gall y plentyn eu troi yn ddefnyddiol iawn.

Sut i chwarae

- Mae'ch plentyn yn dechrau drwy ysgrifennu tri pheth a ddigwyddodd ddoe, ac ar gyfer pob un, yr amser y digwyddodd. Er enghraifft 'codi am 8.15' neu 'cael cinio am 12.30'.
- Cymerwch eich tro i ddarllen yn uchel y peth cyntaf a ddigwyddodd ar eu rhestr, ac mae'n rhaid i chi neu eraill ddyfalu'r amser.
- Ar ôl dyfalu'n gywir, gosodwch fyседd y cloc dros y dudalen i ddangos yr amser hwnnw.

Hwyl gyda Rhifau

Amrywiadau Plentyn iau

- Ceisiwch gael trefn ddyddiol – gwnewch bethau ar yr un amser bob dydd a dywedwch yr amser wrthynt.
- Yn y tŷ a phan fyddwch allan, sylwch ar yr amser a phwyntiwrch at gloiciau a'ch oriawr. Gadewch i'ch plentyn weld y rhifau a lleoliad y bysedd.
- Ysgrifennwch amser apwyntiadau ar bapur a rhwch gopi i'ch plentyn.

Plentyn hŷn

- Trefnwch ddiwrnod allan. Dylech gynnwys amser dechrau a diwedd ar gyfer y gweithgareddau. Helpwch eich plentyn i gynllunio'r daith drwy edrych ar amserlenni ar gyfer bysiau a threnau. Os ydych yn mynd mewn car, amcangyfrifwch yr amser y bydd yn ei gymryd i gyrraedd tŷ Nain, yr archfarchnad, neu'r pwll nofio er enghraifft.
- Amserwch eich gweithgareddau, e.e. cael eich hun yn barod i fynd i'r gwely, gwyllo'r teledu, cysgu, chwarae pêl-droed, a darllen.



Gêm 7: Gêm amser

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Dweud yr amser.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- ddeall pan fydd y bys munud yn pwyntio at
 - 2 ar wyneb y cloc = 10 munud wedi = 10 munud;
 - 3 ar wyneb y cloc = 15 munud wedi = 15 munud;
 - 4 ar wyneb y cloc = 20 munud wedi = 20 munud;ac yna edrychwch ar bob rhif yn yr un ffordd hyd at 11.
- deall bod
 - 6 yn 30 munud = 30 munud = hanner awr wedi;
 - 3 yn 15 munud = 15 munud = chwarter wedi;
 - 9 yn 45 munud = 45 munud = chwarter i.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Y set o 15 cerdyn ag amseroedd digidol arnynt a'r set o 15 cerdyn ag amseroedd wyneb cloc arnynt.
- Wyneb cloc. (Mae wyneb y cloc yng nghefn y pecyn.)
- Dau bensil i wneud bysedd y cloc.

Sut i chwarae

- Cymysgwch y cardiau, a'u rhoi mewn pentwr, gyda'r amseroedd digidol ar y top.
- Cymerwch eich tro i gymryd cerdyn, dweud yr amser yn uchel a gosod y bysedd ar wyneb y cloc i ddangos yr amser hwnnw.
- Trowch y cerdyn drosodd i weld a gafodd y person ef yn gywir.
- Os ydych yn ei gael yn gywir, rydych yn cadw'r cerdyn.
- Y chwaraewr â'r nifer fwyaf o gardiau ar y diwedd sy'n ennill.

Ehangu'r gêm

- Chwaraewch Gêm 7, ond defnyddiwch y cardiau sy'n dangos wyneb y cloc, darllenwch yr amser yn uchel, yna trowch y cerdyn drosodd i wirio.

Amrywiad

Plentyn iau

- Defnyddiwch wyneb y cloc a phensiliau am wahanol amseroedd yn ystod y dydd i wneud yr amser mae'r plentyn yn ei weld ar gloc neu oriawr digidol, e.e.
 - prydau bwyd
 - darllen storigyda gweithgareddau ar wahanol amseroedd.

Plentyn hŷn

- Parwch yr amseroedd mewn amserlen rhaglenni teledu â'r cardiau.



Hwyl gyda Rhifau

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency
Yr
Asiantaeth Sgiliau
Sylfaenol

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Gêm 8: Y gêm ddyblu

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Dyblu a haneru.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- ddeall y termau 'hanner'/'haneru', 'dwbl'/'dyblu'.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Gwnewch set o ddeg cerdyn (cardbord yw'r gorau ond fe wnaiff papur y tro) sydd ag 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 wedi'u hysgrifennu ar y tu blaen a'r atebion cyfatebol, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20 ar y cefn.
- Gwnewch ddeg cerdyn arall ar gyfer dyblau mwy, e.e. 15 a 30, 20 a 40, 25 a 50, 30 a 60, 35 a 70, 40 a 80, 45 a 90, 50 a 100, 55 a 110, 60 a 120.

Sut i chwarae

- Cymysgwch y cardiau a'u rhoi mewn pentwr, a'u tu blaen i fyny ar y bwrdd.
- Cymerwch eich tro i gymryd cerdyn a dweud 'Dwbl (y rhif sy'n dangos) yw...'
- Trowch y cerdyn drosodd i weld os ydych yn gywir.
- Cadwch y cerdyn os ydych yn ei gael yn gywir.
- Cariwch ymlaen nes y byddwch yn rhedeg allan o gardiau.
- Y chwaraewr â'r nifer fwyaf o gardiau ar y diwedd sy'n ennill.

Ehangu'r gêm

- Defnyddiwch y cardiau'r ffordd arall – rydych yn gweld y dwbl, a rhaid i chi ddweud 'Hanner (y rhif sy'n dangos) yw'.
- Dyblu a haneru – defnyddiwch y cardiau gyda'r rhifau uwch o'r ail set.

Amrywiadau

Plentyn iau

- Gwnewch haneri – plygwch bapur a thorrwch gacennau a brechdanau.
- Dyblwch bethau – nifer y losin/fferins, bisgedi, a cherrig, er enghraifft.

Plentyn hŷn

- Heb y cardiau – Gofynnwch i'ch plentyn 'Beth yw dwbl 6, 24, 404, 2,500?' 'Beth yw hanner 12, 60, 164?' Cynyddwch faint y rhif wrth i'r plentyn fagu hyder.
- Heb y cardiau – cyflwynwch odrifau, e.e. 13/ 25/ 37.



Hwyl gyda Rhifau

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency

Yr
Asiantaeth Sgiliau
Sylfaenol

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Gêm 9: Siapiau

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

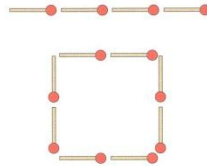
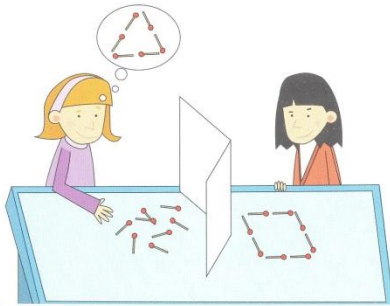
- Defnyddio'r geiriau cywir i ddisgrifio siapiau ac onglau.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- ddeall a defnyddio'r geiriau canlynol i ddisgrifio gwrthrychau, ceir ac adeiladau – 'fertigol', 'llorwedol', 'crwn', 'cylchol', 'cornel', 'ymyl', 'ochr', 'syth', 'sgwâr', 'triongl', 'petryal', 'chwith', 'dde', 'ongl sgwâr', 'cyntaf', 'ail', 'trydydd', 'pedwerydd', 'pumed', 'chweched', 'top', a 'gwaelod'.

Sut i chwarae

Siaradwch am siapiau eitemau y byddwch yn eu gweld a'u defnyddio mewn sefyllfaoedd pob dydd.



Hwyl gyda Rhifau

Amrywiadau

Plentyn iau

- Dosbarthwch y siapiau yn sgwariau, trionglau a chylchoedd.
- Edrychwch am siâp mewn pethau o amgylch y tŷ, e.e. 'Heddiw byddwn ni'n chwilio am sgwariau yn ein tŷ.' Helpwch eich plentyn i edrych am glustogau, pacedi neu y cwprwdd a llyfrau, ac ati.
- Edrychwch am siapiau pan fyddwch allan:
 - ar y ffordd i'r ysgol, edrychwch am gylchoedd, e.e. olwynion;
 - ar y ffordd i'r siopau, edrychwch am drionglau, e.e. arwyddion ffordd.

Plentyn hŷn

- Gosodwch heriau. Gyda'ch plentyn, chwiliwch am ddeg cylch yn y tŷ ac 13 sgwâr ar y ffordd i'r ysgol.
- Gyda'ch gilydd, edrychwch am enghraifft o'r siâp mwyaf anarferol i chi ei weld erioed yn yr amgylchedd, mewn llyfr, neu ar y Rhyngwrdd. Beth mae'n cael ei alw? Sut ydych chi'n meddwl y cafodd ei enw?
- Edrychwch ar dudalen mewn papur newydd. Gofynnwch i'ch plentyn sawl cylch sydd? Sawl sgwâr? Oes unrhyw eiriau 'siâp' yn cael eu defnyddio?
- Meddyliwch am eich gemau siâp eich hunain.

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency
Yr
Asiantaeth Sgiliau
Sylfaenol

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Gêm 10: Meddwl am rif

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Datblygu dealltwriaeth o rifau.
- Canfod strategaeth.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- gyfrif i 100;
- cyfrif fesul 10;
- deall y termau 'mwy na', 'llai na', 'uwch', 'is'.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Llinell rif fel yr un ar waelod y cerdyn hwn, ond yn mynd i fyny i 100 a thu hwnt.

Sut i chwarae

- Dewiswch rif rhwng 10 a 30.
- Dywedwch 'Rydw i'n meddwl am rif rhwng 10 a 30. A elli di ddyfalu pa rif yw e?'
- Arhoswch i'r plentyn ddyfalu.
- Mewn ymateb, dywedwch 'Rhy fawr/uchel' neu 'Rhy fach/isel'.
- Cyfrwch sawl tro mae'n ei gymryd iddo ef neu iddi hi ddyfalu eich rhif.

Ehangu'r gêm

- Dewiswch rifau mwy, ac o amrediad ehangach, er enghraifft rhwng 0 a 100, neu 0 a 1000.
- Helpwch eich plentyn i ganfod sut i ddefnyddio'r nifer leiaf o droeon wrth ddyfalu.

Amrywiadau

Plentyn iau

- Cynyddwch y nifer i 5, 10, 15...100.
Gwnewch llinell rif ar gyfer y rhif rydych yn mynd i fyny ato, e.e. 5, 10, 15...100.

Plentyn hŷn

- Anogwch eich plentyn i greu ei fersiwn ei hun o'r gêm hon.



Gêm 11: Y gêm gardiau

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Rhoi rhifau bach yn eu trefn.
- Adio.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- gyfrif i'r cyfanswm;
- deall y termau 'cyntaf', 'ail', 'trydydd', 'adio', 'cyfanswm'.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Y cardiau rhifau gyda phedwar yr un o rifau 1-9. (Mae'r cardiau wedi'u cynnwys yng nghefn y pecyn hwn.)

Sut i chwarae

- Cymysgwch y cardiau.
- Deliwch dri cherdyn i'ch plentyn.
- Gofynnwch iddo ef neu iddi hi eu rhoi mewn trefn, gyda'r lleiaf yn gyntaf.
- Gofynnwch i'ch plentyn adio'r tri rhif. Ysgrifennwch y cyfansymiau ar ddarn o bapur.
- Deliwch dri cherdyn i'r chwaraewr nesaf a gofynnwch iddo ef neu iddi hi wneud yr un peth.
- Pan fydd pawb wedi cael tro, y chwaraewr gyda'r cyfanswm mwyaf fydd yr enillydd.

Hwyl gyda Rhifau

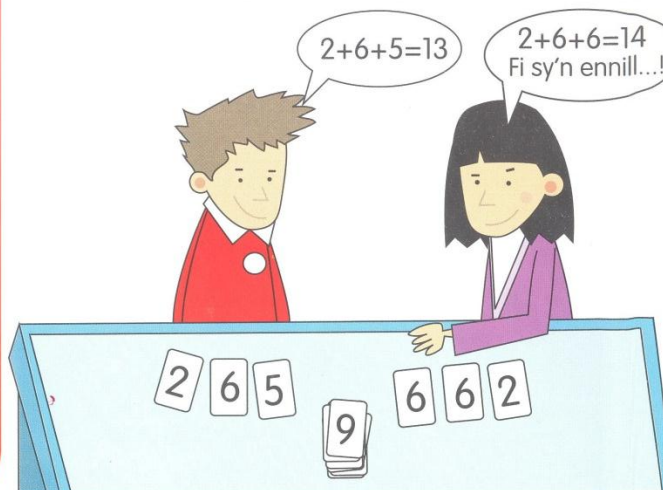
Amrywiadau

Plentyn iau

- Rhowch ddau gerdyn i'r plentyn. Gofynnwch 'Pa un yw'r mwyaf/uchaf?' 'Pa un yw'r lleiaf/isaf?'
- Cynyddwch nifer y cardiau.

Plentyn hŷn

- Cynyddwch faint y rhifau ar y cardiau a nifer y cardiau.



Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency

Yr
Asiantaeth Sgiliau
Sylfaenol

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Gêm 12: Gwneud y mwyaf

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Rhoi rhifau mewn trefn.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- gyfrif i 20, ac wrth i'r gêm gael ei hehangu, i 1000;
- deall y termau 'digid', 'degau', 'unedau', 'uchaf', 'isaf'.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Pedair set o gardiau rhif 0–9 . (Mae'r cardiau wedi'u cynnwys yng nghefn y pecyn hwn.)

Sut i chwarae

- Cymysgwch y cardiau.
- Bydd eich plentyn yn cymryd tri cherdyn o dop y pac, ac yn eu rhoi wyneb i fyny ar y bwrdd.
- O'r tri cherdyn y bydd ef neu hi yn eu dewis, rhowch ddau wrth ymyl ei gilydd i wneud rhif dau-ddigid.
- Bydd eich plentyn yn gweithio allan sut i wneud y rhif dau-ddigid mwyaf o'r tri cherdyn sydd ganddo/ganddi.
- Bydd pob person sy'n chwarae yn cymryd eu tro i wneud yr un peth.
- Y person gyda'r rhif mwyaf yw'r enillydd.

Ehangu'r gêm

- Chwaraewch fel Gêm 12, ond gwnewch y rhif tri-digid mwyaf gyda thri cherdyn.

Amrywiadau

Plentyn iau

- Dewiswch dri cherdyn – pa un yw'r rhif uchaf?
- Allan ac o amgylch – pa dŷ neu fws sydd â'r rhif mwyaf/uchaf neu'r un lleiaf/isaf?

Plentyn hŷn

- O'r rhifau ar y car o'ch blaen/y tu ôl i chi, gwnewch y rhif dau-ddigid neu tri-digid uchaf.



Hwyl gyda Rhifau

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency

Yr
Asiantaeth Sgiliau
Syffaeol

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Gêm 13: Yr amserlen

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Darllen a defnyddio amserlenni.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- ddarllen enwau'r lleoedd;
- deall y cloc 24-awr a sawl munud sydd mewn awr.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Yr amserlen. (Gellir ffeindio'r amserlen yng nghefn y pecyn.)
- Amserlen bws neu drên.

Sut i chwarae

- Cymerwch eich tro i ofyn cwestiwn i'ch gilydd am yr amserlen, e.e. 'Faint o'r gloch mae'r bws 10.52 o Nantddu yn cyrraedd Caerbont?', neu 'Pa fws dylech chi ei ddal o Aberbran i gyrraedd Blaenbran erbyn 14.00?' neu 'Faint o amser mae'n ei gymryd i'r bws 11.17 deithio o Fryncoch i Gaerbont?'
- Rydych yn cael pwynt am bob ateb cywir.
- Parhewch nes y byddwch wedi rhedeg allan o gwestiynau.
- Y person gyda'r nifer fwyaf o bwyntiau fydd yn ennill.

Hwyl gyda Rhifau

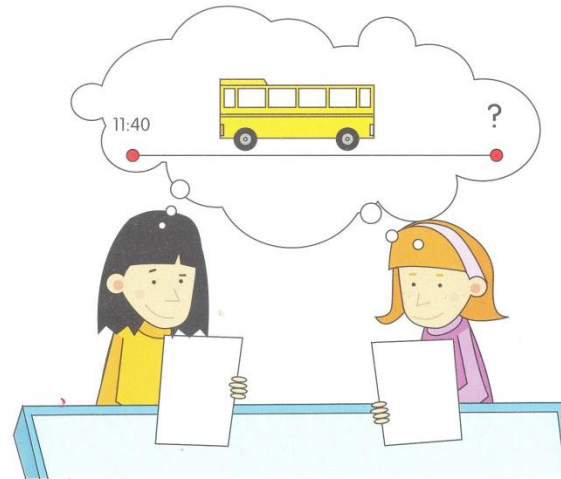
Amrywiadau

Plentyn iau

- Cynhwyswch eich plentyn wrth edrych faint o'r gloch mae'r bws nesaf yn gadael.

Plentyn hŷn

- Y tro nesaf y byddwch yn mynd ar daith neu ddiwrnod allan, gadewch i'ch plentyn drefnu'r diwrnod cyfan.



Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency

Yr
Asiantaeth Sgiliau
Sylfaenol

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Gêm 14: Tablau lluosï

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Y tablau lluosï.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- gyfrif i'r rhif uchaf yn y tabl, e.e. $12 \times 3 = 36$;
- cyfrif i 36.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Set o naw cerdyn gwag ar gyfer pob tabl lluosï.
- Ar gyfer pob tabl lluosï, cymerwch un o'r cardiau ac ysgrifennwch yr holl symiau ar un ochr a'r holl atebion ar y cefn, e.e. blaen 2×6 , cefn 12; blaen 3×6 , cefn 18.
- Setiau tebyg o gardiau ar gyfer y tablau lluosï eraill i gyd.

Sut i chwarae

- Dewiswch pa dabl lluosï rydych am ei ymarfer.
- Cymerwch y cardiau ar gyfer y tabl hwnnw, cymysgwch nhw a'u rhoi mewn pentwr, gyda'r symiau'n wynebu i fyny.
- Cymerwch eich tro i gymryd cerdyn, dweud y swm yn uchel, ac yna'r ateb.
- Trowch y cerdyn drosodd i edrych ar yr ateb. Os ydych yn gywir, rydych yn cadw'r cerdyn.
- Parhewch nes y byddwch yn rhedeg allan o gardiau.
- Y chwaraewr gyda'r mwyaf o gardiau ar y diwedd sy'n ennill.

Ehangu'r gêm

- Defnyddiwch y cardiau gyda'r ateb yn wynebu i fyny. Rydych yn gweld yr ateb ac yn gorfod dweud y swm.

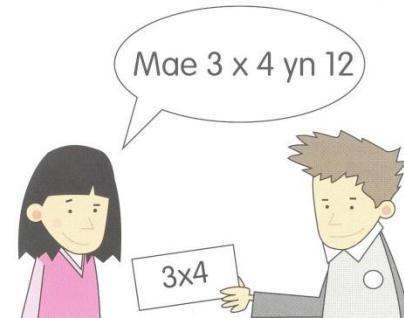
Amrywiadau

Plentyn iau

- Cyfrwch fesul dau a fesul deg – yn y car, ar y ffordd i'r ysgol ac i fyny ac i lawr grisïau.

Plentyn hÿn

- Defnyddiwch gardiau o fwy nag un tabl.
- Dywedwch y tablau am yn ôl ac ymlaen.
- Cymerwch eich tro i ofyn i'ch gilydd. Mae'r oedolyn yn gofyn i'r plentyn 'Beth yw 3×5 ?' neu 'Beth yw 20 wedi'i rannu â 4?' ac mae'r plentyn yn gofyn i'r oedolyn 'Sawl dau sydd mewn deg?' Gofynnwch y cwestiynau ar unrhyw adeg, ac unrhyw le ond ceisiwch gysylltu defnyddio'r tablau i dasgau ymarferol, e.e. cyfrif paru o sanau wrth i chi roi'r dillad allan ar y lein.



Hwyl gyda Rhifau

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency

Yr
Asiantaeth Sgiliau
Sylfaenol

Cyrsïau i'r Teulu yng Nghymru

Gêm 15: Papur newydd

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Ymarfer adio, tynnu, lluosu, rhannu, haneru a dyblu.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- gyfrif i'r rhif uchaf ym mhob gêm.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Papur newydd.
- Beiro neu bensil, papur a chyfrifiannell.

Sut i chwarae

- Gêm A – Mae pob person sy'n chwarae yn edrych ar un dudalen (dwy dudalen, tair tudalen o'r papur newydd). Mae'r chwaraewyr yn ysgrifennu'r holl rifau y gallant eu gweld ar eu tudalennau ac yn eu hadio at ei gilydd. Yr enillydd yw'r person sydd â'r cyfanswm uchaf.
- Gêm B – Mae'r chwaraewyr yn adio'r holl rifau maent yn eu gweld ar eu tudalennau ac yna'n dyblu'r rhif a thynnu 10. Yr enillydd yw'r person sydd â'r cyfanswm uchaf.
- Gêm C – Mae'r chwaraewyr yn adio'r holl rifau sydd ganddynt at ei gilydd; yn haneru'r rhif hwnnw ac yna'n tynnu 20. Yr enillydd yw'r person sydd â'r cyfanswm uchaf.
- Gêm Ch – Mae'r chwaraewyr yn adio'r holl rifau at ei gilydd ac yn lluosu'r canlyniad â 10. Yr enillydd yw'r person sydd â'r cyfanswm uchaf.

- Gêm D – Mae'r chwaraewyr yn adio'r holl rifau at ei gilydd ac yn rhannu'r canlyniad â 5. Yr enillydd yw'r person sydd â'r cyfanswm uchaf.

- Gêm Dd – Dewch o hyd i'r gair hiraf ar y dudalen a defnyddio cōd gwyddor i ganfod ei rif cyfanswm, e.e.

A	B	C	CH	D	DD	E	F	FF	G	NG	H	I	L	LL	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Felly, 'dafad' = $5 + 1 + 8 + 1 + 5 = 20$

Gofynnwch i'ch plentyn a all ef neu hi ganfod gair llai ar y dudalen sydd â rhif uwch.

Amrywiadau

Plentyn iau

- Edrychwch ar y dyddiad a nifer y tudalennau a siaradwch amdanynt.

Plentyn hŷn

- Defnyddiwch fwy o sgiliau mewn un gêm, e.e. adio'r holl rifau, dyblu'r rhif, rhannu â 6 a lluosu â 3.
- Mae'r plentyn yn gosod tasg fel yr un uchod i'r oedolyn ac yn gwirio'r ateb gan ddefnyddio cyfrifiannell.
- Tasgau meddylol – meddyliwch am rifau a gosodwch dasgau tebyg, e.e. ar daith, adiwch yr holl rifau ar blât y car o'ch blaen a lluosu'r cyfanswm â 10. Gwnewch yr un peth â'r car y tu ôl i chi ac adiwch y ddau gyfanswm.
- Crëwch eich gemau eich hun.

Hwyl gyda Rhifau

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency
Yr
Asiantaeth Sgiliau
Sylfaenol

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Gêm 16: Mathemateg o'ch amgylch

Yr hyn mae'r gêm yn ei gynnwys

- Defnyddio sefyllfaoedd pob dydd i ddatblygu mathemateg.

Gwnewch yn siwr y gall eich plentyn:

- ddefnyddio ei sgiliau mathemategol mewn sefyllfaoedd ymarferol.

Pethau y bydd eu hangen arnoch

- Eitemau sydd i'w cael o amgylch y tŷ, e.e. deunydd pacio, amserlen rhaglenni teledu.
- Rhifau y tu mewn a thu allan i'r tŷ.

Sut i chwarae

- Dewiswch rywbeth i'w ddefnyddio i ymarfer, e.e. cyfrif i 10 wrth fynd i fyny ac i lawr y grisiau, mwyaf/trymaf; cymerwch bedwar eitem o gwpwrdd y gegin. Pa un sydd drymaf? Dyfalwch drwy ddal yr eitemau ac yna edrychwch ar y pwysau sydd wedi'i ysgrifennu ar y pecyn. Rhowch nhw yn eu trefn yn ôl y rhif mwyaf/y trymaf.
- Defnyddiwch eitemau yn y tŷ i gyfrif a mesur.
 - 'Pa mor fawr yw'r ystafell hon?'
 - 'Pa un yw'r ystafell fwyaf yn ein tŷ?'
 - 'Faint o garped sydd ei angen arnaf ar gyfer dy ystafell wely?'

– 'Faint fydd e'n ei gostio?'

– 'Sut weithiaist ti'r ateb allan?'

- Gofynnwch i'ch plentyn ddefnyddio'r manylion ar fwyden i weithio allan cost y pryd bwyd a'r newid y byddai ef neu hi yn ei gael o £20. Gallai'r plentyn wneud bwyden a rhestr brisiau ar gyfer prydau gartref yn seiliedig ar gostau cynhwysion, a chostau am baratoi, coginio, gosod a chlirio'r bwrdd, a golchi'r llestri. Gallai ef neu hi weithio allan y bil a chyfrifo'r newid a chost y cildwrn.
- Gallai'ch plentyn wirio'r bil ar ôl ymweliad â'r archfarchnad, amcangyfrif bil yr wythnos nesaf ar sail y rhestr siopa a thrafod gwobr am fod o fewn amrediad penodol, e.e. £2 drosodd neu o dan.

Amrywiadau

Plant o unrhyw oed

- Cadwch lygaid am unrhyw sefyllfa a fyddai'n galluogi eich plentyn i fwynhau ymarfer ac arddangos ei sgiliau rhif a defnyddiwch y sefyllfaoedd hyn.
- Gosodwch fwy o heriau o fewn y gemau fel bod eich plentyn yn gwneud cynnydd.
- Ceisiwch ganfod beth mae'ch plentyn yn ei wneud yn yr ysgol a cheisiwch gysylltu'r gemau i'r sgiliau newydd y mae ef neu hi yn eu dysgu.

Hwyl gyda Rhifau

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency

Yr
Asiantaeth Sgiliau
Sylfaenol

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Cydnabyddiaethau

Crëwyd y pecyn hwn o ddeunydd a gynhyrchwyd yn wreiddiol gan Peter Moody, Cydlynnydd Blwyddyn Mathemateg 2000, y rhaglen a noddwyd gan Lywodraeth Cynulliad Cymru ac a reolwyd gan Math Cymru i hyrwyddo mathemateg. Rydym yn ddiolchgar i Peter Moody ac i Colin Johnson, Cadeirydd Math Cymru, am eu cymorth gyda'r prosiect hwn.

© Yr Asiantaeth Sgiliau Sylfaenol, Commonwealth House, 1-19 New Oxford Street, London, WC1A 1NU, 2004.

Cedwir pob hawl. Ni chaniateir llungopïo unrhyw ran o'r cyhoeddiad hwn, na'i gofnodi na'i ailgynhyrchu, ei storio mewn system adfer na'i drosglwyddo mewn unrhyw ddull neu drwy unrhyw fodd electronig neu fecanyddol heb ganiatâd blaenorol perchennog yr hawlfraint.

ISBN: 1 85990 270 7

Dylunio gan: Efen

Cyfieithiad: Trosol

Lluniau: Efen

Cyhoeddwyd: Mai 2004

Am ragor o wybodaeth, cysylltwch â:

The Basic Skills Agency, Commonwealth House,
1-19 New Oxford Street, London WC1A 1NU
Ffôn: 020 7405 4017 • Ffacs: 020 7440 7770
E-bost: ymholiadau@basic-skills.co.uk
www.sgiliau-sylfaenol-cymru.org

Am ragor o gopïau, cysylltwch â:

The Basic Skills Agency,
Admail 524,
London WC1A 1BR
Ffôn: 0870 600 2400 • Ffacs: 0870 600 2401

A1518

Hwyl gyda Rhifau

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency
Yr
Asiantaeth Sgiliau
Sylfaenol

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru

Bysiau Caerbont – Amserlen

TAITH 3

Brynoch i Gaerbont (Dydd Llun i ddydd Gwener)

Brynoch	10:17	10:37	10:57	11:17
Blaenbran	10:21	10:41	11:01	11:21
Nantddu	10:23	10:52	11:12	11:32
Pentrebach	10:40	11:00	11:20	11:40
Aberbran	10:49	11:09	11:29	11:49
Llandre	10:55	11:15	11:35	11:55
Caerbont	11:01	11:21	11:41	12:01

TAITH 3

Caerbont i Frynoch (Dydd Llun i ddydd Gwener)

Caerbont	12:24	12:59	13:34	13:59
Llandre	12:30	13:05	13:40	14:05
Aberbran	12:36	13:11	13:46	14:11
Pentrebach	12:45	13:20	13:55	14:20
Nantddu	12:53	13:28	14:03	14:28
Blaenbran	13:04	13:39	14:14	14:39
Brynoch	13:08	13:43	14:18	14:43

Hwyl gyda Rhifau

Family Programmes in Wales

The
Basic Skills
Agency

Yr
Asiantaeth Sgiliau
Sylfaenol

Cyrsiau i'r Teulu yng Nghymru