

## Gemau Bwrdd Cymraeg i'r Teulu Canllaw i Rien i a Thiwtoriaid

### Cynnwys

	<i>tudalen</i>
Cyflwyniad cyffredinol	3
Canllawiau Gêm	
1. Mynd i'r Ysgol	5
2. Bwyd a Diod	6
3. Y Jyngl	7
4. Y Lindys	8
5. Dillad	9
6. Crwydro Cymru	10
7. Tywydd ac Amser	12
8. Gweithgareddau Hamdden	13
9. Pwy wyt ti	14
10. Y Dre	16

## **Gemau Bwrdd Cymraeg i'r Teulu Canllaw i Rieni a Thiworiaid**

Mae'r gemau bwrdd hyn yn rhan o broject  
Cymraeg i'r Teulu a noddir gan Lywodraeth Cymru.

Cyhoeddir gan CBAC 2013

Am ragor o wybodaeth am broject  
Cymraeg i'r Teulu ac adnoddau eraill,  
cysylltwch â:

Cymraeg i Oedolion  
245 Rhodfa'r Gorllewin  
Caerdydd CF5 2YX  
neu [cymraegioedolion@cbac.co.uk](mailto:cymraegioedolion@cbac.co.uk)

Argraffwyd gan Wasg Gomer  
Argraffiad cyntaf 2013  
ISBN: 978-1-86085-687-7

**Rhybudd!** Risg Tagu oherwydd rhannau bach!  
Ddim i'w ddefnyddio gan blant dan 36 mis oed.  
Mae'r adnodd hwn wedi ei brofi i gydymffurfio â safonau  
Ewropeaidd mewn diogelwch teganau.

Cedwir pob hawl. Ni chaniateir atgynhyrchu unrhyw ran  
o'r adnodd na'i chadw mewn cyfundrefn adferadwy, na'i  
throsglwyddo mewn unrhyw ddull, na thrwy unrhyw gyfrwng  
electronig, mecanyddol, recordio nac fel arall, heb ganiatâd  
ymlaen llaw gan berchennog yr hawlfraint.

Caniateir llungopio'r fersiwn du a gwyn ar gefn  
y gemau bwrdd at ddibenion dysgu Cymraeg.

### **Cydnabyddiaeth**

Awduron: Owen Saer a Pam Evans-Hughes  
Rheolwr y Project: Emyr Davies  
Golygydd: Mandi Morse  
Dylunydd: Olwen Fowler  
Arlunwyr: Suzanne Carpenter, Brett Breckon



## Cyflwyniad cyffredinol

Mae'r pecyn gemau hwn yn rhan o gwrs Cymraeg i'r Teulu Lefel Mynediad CBAC. Lluniwyd pob gêm i gyfateb â themâu'r Cyfnod Sylfaen, a'r patrymau a'r eirfa yn y cwrs. Mae rhai gemau'n seiliedig ar y rhai sydd yn y llyfrau cwrs. Ceir amrywiaeth o fformatau i'r gemau, lefelau sgiliau sydd eu hangen, yn ogystal â'r math o iaith sydd ei angen i chwarae.

Mae'r tabl ar y dudalen nesaf yn nodi'r uned yn y llyfrau cwrs lle mae'r iaith a'r thema perthnasol yn cael eu dysgu, felly gellir chwarae'r gêm unrhyw bryd wedi dysgu'r uned honno. Pan fydd plentyn ifanc iawn yn chwarae, argymhellir ei fod yn chwarae mewn 'tîm' gyda chwaraewr hŷn. Gellir symleiddio rheolau fel y bo'r gofyn i ddechrau; wrth i'r plentyn dyfu ac wrth i'r gêm ddod yn fwy cyfarwydd, gellir cyflwyno rheolau mwy cymhleth.

Bwriedir y pecyn hwn i'r dosbarth o rieni sy'n dysgu *ac* i'w chwarae gyda'r plant gartref. Bydd y canllaw hwn yn rhoi syniad da o sut mae chwarae'r gemau, ond dylai'r tiwtor allu dangos sut maen nhw'n gweithio a pha iaith sydd ei hangen.

### Pam chwarae gemau bwrdd?

Gyda thwf mewn gemau cyfrifiadurol, nifer y sianeli teledu yn cynyddu a bywyd yn gyffredinol yn prysuro ac yn cyflymu, mae gemau bwrdd wedi mynd yn llai poblogaidd fel gweithgaredd i'r teulu. Fodd bynnag, mae lluo o resymau da dros roi cynnig arnynt:

- Maen nhw'n dod â'r teulu at ei gilydd, yn fechgyn neu'n ferched o bob oed.
- Maen nhw'n rhoi syniad i rieni o bersonoliaeth y plentyn, sut mae'r plentyn yn datblygu yn ogystal â gwybodaeth am sgiliau eraill y plentyn na fydden nhw fel arall yn eu gweld.
- Maen nhw'n gyfeillgar i'r amgylchedd: does dim angen trydan, prynu batris neu'u hailgylchu ac ati.
- Yn ogystal â'u chwarae gartre, gellir cludo gemau bwrdd i fan arall, e.e. ar wyliau, a does dim angen trydan na signal!

- Po fwyaf y mae pawb yn ymgolli yn y gêm, y mwyaf o hwyl a geir: mae gemau bwrdd yn creu atgofion da i'r teulu cyfan.
- Cymharwch y gost o chwarae gêm fwrdd â mynd i'r sinema er enghraifft; does dim dadl pa un sydd orau!

Gall gemau bwrdd helpu datblygiad plentyn mewn sawl ffordd:

- rheoli symud wrth ddefnyddio cownteri a disiau.
- eistedd yn llonydd gan ganolbwyntio ar dasg am amser hir.
- cofio.
- ymwybyddiaeth o ofod.
- adnabod lliwiau a'u gwerthfawrogi.
- sgiliau rhifedd a darllen elfennol (weithiau'n uwch na'r elfennol).
- dysgu cymryd tro a sgiliau cymdeithasu, e.e. gofyn am bethau, perswadio, diolch.
- penderfynu a gweld canlyniadau penderfyniad.
- delio'n briodol â rhwystrau a siomedigaethau.
- deall bod gan bobl eraill anghenion, dymuniadau a safbwyntiau.
- sgiliau iaith: mae plant bach yn dysgu sut i ddefnyddio iaith yn ofalus ac yn hyderus drwy wyluo oedolion yn siarad; mae'r ailadrodd cyson a geir mewn gemau'n ddefnyddiol dros ben.
- maen nhw'n dod ar draws geirfa eang, ar lafar ac yn ysgrifenedig.

Mae'r rhan fwyaf o'r gemau eisoes yn y llyfrau cwrs, ond wedi eu haddasu a'u hehangu. Mae'r rhifau uned yny tabl canlynol yn cyfeirio at unedau yn y llyfrau cwrs (Blwyddyn 1 a Blwyddyn 2). Fodd bynnag, gellir addasu'r gemau i ymarfer patrymau gwahanol, ac unedau gwahanol.

## Gemau Bwrdd

Teitl y Gêm	Disgrifiad	Thema	Uned
Mynd i'r Ysgol	Pethau i'w gwneud cyn mynd i'r ysgol	Yr ysgol a'r cartref	8
Bwyd a Diod	Gofyn am eitemau bwyd a diod a'u rhoi yn y bag	Bwyd a diod	10
Y Jyngl	Dod o hyd i'r anifeiliaid a'u cyfri	Anifeiliaid	16
Y Lindys	Casglu cownteri lliw gwahanol a'u rhoi yn y lle iawn ar y lindys	Lliwiau a chyfri	17
Dillad	Casglu set o ddillad wrth fynd o gwmpas y trac	Dillad	19
Crwydro Cymru	Teithio o gwmpas Cymru o dref i dref	Teithio	23
Tywydd ac Amser	Gêm ar ffurf 'Ludo' yn gofyn am yr amser a'r tywydd	Tywydd ac amser	32
Gweithgareddau Hamdden	Darganfod beth wnaeth y chwaraewyr eraill ddoe	Hamdden	43
Pwy ydw i?	Cael hyd i'r person yn ôl y disgrifiad (lliw gwallt ac ati)	Y corff a golwg person	50
Y Dre	Prynu eitemau mewn siopau gwahanol	Y dref a siopa	59

Cynhwysir 2 ddis a 24 cownter (4 yr un o'r lliwiau hyn: coch, glas, melyn, gwyrdd, du a gwyn) yn y pecyn hwn, i'w defnyddio yn y gemau gwahanol. Ni ddarperir 'siglwr', ond gallai fod yn ddefnyddiol cael hyd i gwpan neu rywbeth plastig i wneud hyn.

Mae'r disgrifiadau canlynol yn amlinellu nod pob gêm, y patrymau angenrheidiol, y rheolau, yr eirfa a rhai awgrymiadau am amrywiadau ar sut i'w chwarae. Fodd bynnag, mae llawer iawn o ffyrdd gwahanol o chwarae pob gêm, a llawer o agweddau ar iaith y gellir eu hymarfer. Yn bwysicach na dim, dylai cyfrwng y chwarae fod yn Gymraeg hefyd, nid y brawddegau a gynhyrchir wrth lanio ar sgwâr neu lun yn unig.

*Yn ogystal â'r uchod, yn y canllawiau Cymraeg ceir rhai nodiadau ychwanegol mewn print Eidalaidd i helpu tiwtoriaid a fydd yn modelu'r gemau hyn gyda'u dosbarthiadau.*

Bydd ymadroddion fel y rhain yn ddefnyddiol wrth chwarae pob gêm:

Pwy sy gynta?  
 Pwy sy nesa?  
 Fi sy nesa  
 Tro pwy sy nesa?  
 Fi!  
 Dy dro di  
 Fy nhro i  
 Pasia'r dis  
 Pasia'r cownter glas  
 Beth am chwarae eto?  
 Dw i wedi ennill!  
 Dim twyllo!

Ar gefn pob gêm fwrdd, mae fersiwn du a gwyn o strwythur y gêm y gellir ei lungopio a'i addasu at ddibenion dysgu Cymraeg. Gellir addasu'r rhain mewn nifer o ffyrdd, ac awgrymir rhai o'r rhain dan 'Amrywiadau' o dan y disgrifiadau unigol. Fodd bynnag, mae rhyddid i rieni a phlant ddyfeisio eu rheolau eu hunain, cyhyd â bod y rhain yn cael eu hesbonio a'u dilyn yn Gymraeg!

# Sut i chwarae

## 1. Mynd i'r Ysgol

Taflwch y dis a symud ar hyd y trac, gan gyflawni'ch tasgau boreol cyn mynd i'r ysgol. Y chwaraewr cyntaf i gyrraedd yr ysgol sy'n ennill. Does dim strategaeth, ac mae ennill yn dibynnu ar hap a damwain taflu'r dis, a dim byd arall. Fodd bynnag, mae'r gêm yn ardderchog i ddysgu'r patrymau iaith!

### Patrymau

Dw i wedi...  
Dw i ddim wedi... eto

### Rheolau

- Bydd angen cownter lliw gwahanol i bob chwaraewr, a dis.
- Pan fyddwch chi'n glanio ar droed, dwedwch 'Dw i wedi **codi**' a symud y cownter i'r droed honno.
- Os oes chwaraewr arall ar y droed honno'n barod, chewch chi ddim symud ymlaen, a rhaid i chi ddweud 'Dw i ddim wedi **codi**'.
- Os na allwch chi gofio gair neu ymadrodd yn gywir, yna chewch chi ddim symud i'r droed honno a rhaid aros am dro arall.
- Y cyntaf i gyrraedd yr ysgol sy'n ennill, gan ddweud 'Dw i wedi ennill y gêm!'
- Rhaid taflu'r rhif cywir ar y diwedd i fynd i mewn i'r ysgol.
- Os bydd y gêm ar ben yn gyflym, yna'r chwaraewr sy'n gorffen gyntaf mewn tair gêm yw'r enillydd.

Newidiwch y geiriau mewn **print trwm** fel y bo'r angen.

### Iaith angenrheidiol

codi  
'molchi  
gwisgo  
cael brechwast  
golchi'r llestri  
gwneud y gwaith cartre  
yfed y dŵr

mynd i'r tŷ bach  
glanhau esgidiau  
pacio'r bag  
tacluso  
gwisgo sgarff  
rhoi cusan/sws i Mam a Dad  
ennill y gêm

Mae'r fersiwn yma o'r gêm ychydig yn wahanol i'r fersiwn a geir yn Uned 8 yn y llyfr cwrs gan ei fod yn cynnwys geirfa ychwanegol. Yn y fersiwn a geir yn y llyfr cwrs, mae'n rhaid i chi lwyddo i daflu rhif arbennig cyn medru symud ymlaen. Er bod hynny'n wych ar gyfer ymarfer ailadrodd, gall fod yn rhwystredig i chwaraewyr!

### Amrywiadau

Mae llawer o ffyrdd o ddefnyddio'r gêm hon. Gellir ei defnyddio i ymarfer dweud y pethau y mae'n **rhaid** eu gwneud yn y bore. Gall hyn fod yn ddefnyddiol ar ôl gwneud Unedau 54 a 55 yn llyfr cwrs Blwyddyn 2. Felly, wrth lanio ar droed, rhaid i chi ddweud:

Rhaid i fi godi  
Rhaid i fi 'molchi  
Rhaid i fi wisgo  
Rhaid i fi gael brechwast  
Rhaid i fi olchi'r llestri  
ac ati

Os byddwch chi'n glanio ar droed lle mae cownter chwaraewr arall, dwedwch **does dim rhaid** gwneud y gweithgaredd hwnnw, e.e.

Does dim rhaid i fi godi  
Does dim rhaid i fi 'molchi  
Does dim rhaid i fi wisgo  
ac ati

\* Rhaid i **mi** yng Ngogledd Cymru

Ar y cefn, yn y fersiwn du a gwyn ar lungopi, gallwch ysgrifennu unrhyw beth ymhob troed, e.e. ysgrifennu amserau gwahanol ymhob troed, e.e. 7.30, 7.45, 8.10. Wrth lanio ar amser, rhaid i chi ddweud beth dych chi fel arfer yn ei wneud ar yr amser hwnnw, e.e.

Am hanner awr wedi saith, dw i'n codi.  
Am chwarter i wyth, dw i'n cael brechwast.  
Am ddeg munud wedi wyth, dw i'n pacio'r bag.

Gall fod yn ddefnyddiol wrth ymarfer Uned 32 yn llyfr cwrs Blwyddyn 2.

## I diwtoriaid

Gellir rhoi copi o'r fersiwn du a gwyn i bob dysgwr yn y dosbarth i'w chwarae gartre. Un syniad ychwanegol yw cael y plant i dynnu llun ymhob troed, a'r rhieni i ddyfalu beth yw'r gair.

Lluniwyd y gêm i osgoi defnyddio rhagenwau personol, a fyddai'n codi'n naturiol, e.e. 'Wyt ti wedi brwsio dy ddannedd? Wyt ti wedi pacio dy fag? Ar ôl cyflwyno'r patrymau hynny yn ystod Blwyddyn 2, gellir ailchwarae'r gêm.

## 2. Bwyd a Diod

Taflwch y dis a symud ar hyd y trac gan ofyn am eitemau bwyd a diod i'w rhoi yn fasged siopa.

### Patrymau

Ga' i...?  
Cei. Dyma ti / Cewch. Dyma chi.  
Na chei / chewch, sori!  
Mae'n flin gyda fi / Mae'n ddrwg gen i!

### Rheolau

- Bydd angen cownter i bob chwaraewr a dis.
- Wrth lanio ar lun, gofynnwch am y bwyd neu'r ddioid honno, gan ddefnyddio 'Ga' i \_\_ ?'
- Bydd y chwaraewyr eraill yn ateb 'Cei' pan fydd ✓, 'Na chei' pan fydd ✗.
- Bob tro y cewch chi eitem, ysgrifennwch yr enw ar bapur arall, neu 'fag'.
- Wrth lanio ar ☺ (yn y corneli) gofynnwch am unrhyw eitem a rhaid i'r chwaraewyr adael i chi ei chael.
- Y chwaraewr â'r mwyaf o eitemau bwyd neu ddioid yn y bag ar ôl cyrraedd 'Diwedd' yw'r enillydd.

### Iaith angenrheidiol

losin \*  
caws  
tatws  
brechdan  
banana  
sudd oren

grawnwin  
cacen / teisen  
llysiâu  
moron  
rholiau bara  
pasta  
tost / tôst a jam  
mefus  
dŵr  
pysgod  
llaeth / llefrith  
bisgedi  
dechrau  
diwedd

\* fferins neu da-da yng Ngogledd Cymru

### Amrywiadau

Gellir defnyddio'r gêm i ymarfer 'Dw i'n hoffi \_\_\_'  
Wrth lanio ar eitem gyda ✓, dwedwch:

Dw i'n hoffi pysgod  
Dw i'n hoffi caws  
Dw i'n hoffi tatws  
ac ati

Wrth lanio ar eitem gyda ✗, dwedwch:

Dw i ddim yn hoffi pysgod  
Dw i ddim yn hoffi caws  
Dw i ddim yn hoffi tatws  
ac ati

Rhaid cadw cofnod o'r eitemau 'hoffi'  
ac yna gellir darllen y rhestr yn uchel, e.e.  
Dw i'n hoffi llysiâu, dw i'n hoffi moron, ac ati.

Gall hwn fod yn ddefnyddiol wrth ymarfer  
Uned 5 yn llyfr cwrs Blwyddyn 1.

Fel arall, ar y llungopi du a gwyn, gellir cael  
y plant i dynnu lluniau bwydydd gwahanol yn  
y sgwariau gwag ac yna chwarae'r gêm. Gall  
fod yn hwyl dyfalu beth yw'r lluniau i fod!

## I diwtoriaid

Mae'n syniad ymarfer y treigladd meddal ar  
ôl 'Ga' i \_\_ ?' cyn chwarae'r gêm.

Os bydd y dysgwyr wedi gwneud llyfr cwrs  
Blwyddyn 2 (Uned 40), gellir defnyddio'r un  
gêm yn union i ymarfer y gorffennol, e.e.

Ces i/Mi ges i **frechdan** (glanio ar ✓)  
Ches i ddim **pasta** (glanio ar ✗)

*Gellir gwasgu rhagor o iaith allan o'r gêm drwy ddweud pa fwydydd neu ddiodydd a gasglwyd bob tro, e.e. Mi ges i gaws, mi ges i fanana, mi ges i gacen... ac yn y blaen.*

### 3. Y Jyngl

Cael hyd i'r anifeiliaid yn y jyngl a'u cyfrif o fewn terfyn amser. Mae gweithgaredd tebyg iawn yn llyfr cwrs Blwyddyn 1, Uned 16. Mae'r fersiwn hwn yn fwy cymhleth ac yn cynnwys mwy o anifeiliaid.

#### Patrymau

Sawl **eliffant** sy yn y jyngl?

Newidiwch y geiriau mewn **print trwm** fel y bo'r angen.

#### Rheolau

- Bydd angen rhywbeth i amseru 30 eiliad, fel oriawr, ffôn bach neu amserydd berwi wy.
- I bob chwaraewr yn ei dro, bydd y dyfarnwr (y tiwtor neu'r rhiant) yn dewis anifail o'r rhestr ganlynol. Yn ddelfrydol, gellir rhoi enwau'r anifeiliaid ar ddarnau o bapur, eu rhoi mewn het a'u tynnu ar hap.
- Rhaid i'r chwaraewr (y dysgwr neu'r plentyn) bwyntio at yr anifail a chyfrif yn uchel, (fel bod y chwaraewyr eraill yn gwybod nad ydych chi'n twyllo!).
- Dwedwch liw'r anifail bob tro, e.e. un parot glas, dau barot glas... (gellir hepgor y cam hwn i wneud y gêm yn haws i blant bach iawn).
- Pan fydd yr amser ar ben, dylid gwneud nodyn o nifer yr anifeiliaid y mae'r chwaraewr wedi eu cyfrif ar daflen.
- Yr enillydd yw'r un sydd wedi cael hyd i'r mwyaf o anifeiliaid ar ôl pedwar cynnig.

#### Iaith angenrheidiol

un  
dau / dwy  
tri / tair  
pedwar / pedair  
pump

chwech  
saith  
wyth  
naw  
deg  
un ar ddeg / un deg un  
deuddeg / un deg dau

#### Atebion

1 x eliffant glas  
2 x llew melyn  
4 x mwnci brown  
2 x sebra du a gwyn  
2 x epa du  
8 x aderyn melyn  
6 x broga gwyrdd  
1 x draig goch  
2 x teigr oren a gwyn  
1 x rheinoseros glas  
9 x parot glas  
5 x neidr frown  
2 x llewpart oren a du  
4 x fflamingo pinc  
3 x hipopotamws brown  
3 x jiraff melyn a brown  
10 x pili pala porffor  
4 x llygoden ddu  
7 x lindysyn oren a du  
2 x malwoden frown  
1 x camel melyn  
3 x octopws porffor  
5 x crocodeil gwyrdd

#### Amrywiadau

Mae'r gêm hon yn wahanol i'r gemau bwrdd neu drac arferol. Fersiwn llawer symlach yw chwarae 'ble / lle mae'r anifail', e.e.

Ble / Lle mae'r **parot**?  
Dyma fe / fo!  
neu  
Wyt ti'n gallu / medru gweld **parot**?  
Ydw, dyma fe / fo!

Rhaid i'r plentyn bwyntio bys at yr anifail wrth ymateb.

Ymateb mwy cymhleth yw dweud ble mae'r anifail mewn perthynas â phethau eraill, gan ddefnyddio arddodiaid fel **ar, dan, ar bwys/ger**, ac ati.

Er enghraifft,

Mae'r mwnci ar y goeden.  
Mae'r octopws yn yr afon.

Mae'r fersiwn du a gwyn yn ddelfrydol i'w liwio a gellir gwneud hyn fel gêm, e.e.

Lliwiwch bob octopws yn felyn!  
Lliwiwch bob parot yn goch!

Fel gweithgaredd ychwanegol, gellir torri'r llun â siswrn a defnyddio'r darnau gwahanol fel jig-so. Dyma rai ymadroddion defnyddiol wrth roi jig-so ynghyd:

Ble / Lle mae'r darn yma'n mynd?  
Mae'r darn yn ffitio yma  
Dyw / Dydy hwn ddim yn ffitio

Os yw'r plentyn ychydig yn hŷn, gellir gwneud copi o'r tabl isod. Mae ganddyn nhw bum munud i lenwi'r tabl i gyd. Dyma gyfle i wneud symiau hefyd, e.e. Adiwch y fflamingos a'r jiraffs!

Anifail	Faint?
eliffant glas	
llew melyn	
mwnci brown	
sebra du a gwyn	
epa du	
aderyn melyn	
broga gwyrdd	
draig goch	
teigr oren a gwyn	
rheinoseros glas	
parot glas	
neidr frown	
llewpart oren a du	
fflamingo pinc	
hipopotamws brown	
jiraff melyn a brown	
pili pala porffor	
llygoden ddu	
lindysyn oren a du	
malwoden frown	
camel melyn	
octopws porffor	
crocodeil gwyrdd	

## I diwtoriaid

Mae lluosai enwau'n gallu bod yn anodd, e.e. eliffantod, adar, nadredd felly awgrymir osgoi'r patrwm '**Faint o** \_\_\_ sy yn y llun?' Mae '**Sawl** \_\_\_ sy yn y llun?' gymaint yn haws. Dyma gyfle hefyd i bwysleisio mai enw unigol sy'n dod ar ôl rhif yn Gymraeg, gan fod dilyn patrwm y Saesneg yn gamgymeriad cyffredin, e.e. tri sebras.

Mae modd defnyddio'r fersiwn du a gwyn fel gweithgaredd gwrando a deall. Hynny yw, mae'r tiwtor neu'r rhiant yn dweud brawddegau fel:

Mae'r llew'n goch... Mae'r fflamingos yn felyn... ac yn y blaen, a phawb yn lliwio yn ôl y gorchymyn.

## 4. Y Lindys

Taflwch y dis, ac os cewch chi'r lliw iawn, rhowch y cownter cyfatebol yn y lle iawn ar y lindysyn. Mae 6 lliw gwahanol ac mae'r cownteri'n matsio'r lliwiau ar y lindys.

### Patrymau

Pa liw wyt ti eisiau\*?  
Mae tri yn goch.  
Ga' i gownter coch, plis?  
Cei. Dyma ti!

Newidiwch y geiriau mewn print trwm fel y bo'r angen.

\* isio yng Ngogledd Cymru

### Rheolau

- Mae angen dis a chownteri lliw gwahanol.
- Mae angen dau neu fwy o chwaraewyr (un neu fwy o chwaraewyr i bob lindysyn).
- Taflwch y dis, pawb yn ei dro.
- Os cewch chi 3, rhowch gownter coch ar '3', nes bod cownter ar bob rhan.
- Y cyntaf i lenwi pob lliw yn y lindys sy'n ennill.



## laith angenrheidiol

coch  
glas  
melyn  
gwyrdd  
du  
gwyn

## Amrywiadau

Mae hwn yn amrywiad ar gêm gyfarwydd iawn, a gellir ei defnyddio i ymarfer patrymau gwahanol, e.e. gellir ei defnyddio i ymarfer meddu ar liw arbennig e.e.

<i>De Cymru</i>	<i>Gogledd Cymru</i>
Mae <b>coch</b> gyda fi	Mae gen i <b>goch</b>
Does dim <b>melyn</b> gyda fi	Does gen i ddim <b>melyn</b>
Oes <b>glas</b> gyda ti?	Oes gen ti <b>las</b> ?

Defnyddiwch y fersiwn du a gwyn i ymarfer lliwiau gwahanol ar ôl cael eich plentyn neu'ch plant i liwio'r lindys eu hunain.

Fel arall, gellir defnyddio strwythur y gêm i ymarfer themâu a phatrymau eraill. Er enghraifft, ysgrifennwch eiriau'n gysylltiedig â'r teulu ymhob rhan: mam, tad, brawd, chwaer, mam-gu, tad-cu (nain a taid yng Ngogledd Cymru). Wedi taflu'r dis, rhaid dweud brawddeg am y person yn y rhan honno, e.e.

### **mam**

Enw fy mam i yw / ydy Eirlys.

### **brawd**

Mae fy mrawd i'n hoffi pêl-droed.

### *ac ati*

Os yw'r frawddeg yn gywir, (ym marn y rhiant neu'r chwaraewyr eraill), yna caiff y chwaraewr gownter i fynd i'r rhan honno. Gall fod yn ddefnyddiol wrth ymarfer Uned 33 yn llyfr cwrs Blwyddyn 2.

## I diwtoriaid

*Ar y fersiwn du a gwyn, mae modd rhoi unrhyw air neu lun yn y rhannau gwahanol, e.e. bwydydd, teganau, geiriau i'w cynnwys mewn brawddeg. Gellir gwneud hynny gyda*

*mathau o dywydd, e.e. rhoi'r geiriau canlynol yn y rhannau gwahanol:*

1. braf, 2. oer, 3. poeth,
4. gwyntog, 5. diflas a 6. gwlyb

*Taflu 1 = Mae hi'n braf (dweud brawddeg gadarnhaol a rhoi ✓ yn y bwlch)*

*Taflu 1 eto = Dyw/Dydy hi ddim yn braf (dweud brawddeg negyddol)*

*Y cyntaf i ddweud brawddeg gadarnhaol am bob gair gwahanol sy'n ennill y gêm, (Uned 13).*

## 5. Dillad

Y syniad yw mynd o gwmpas y trac, gan gasglu 6 dilledyn gwahanol. Y cyntaf i gasglu'r 6 sy'n ennill ond rhaid bod yn ofalus i beidio glanio ar y sgwâr olaf, neu rhaid mynd yn ôl i'r dechrau a rhoi'r dillad i gyd yn ôl yn y cwpwrdd.

## Patrymau

Mae **crys** gyda fi'n barod

Mae gen i **grys** yn barod

Does dim **crys** gyda fi eto

Does gen i ddim **crys** eto

Newidiwch y geiriau mewn **print trwm** fel y bo'r angen.

## Rheolau

- Bydd angen cownter i bob chwaraewr, a dis.
- Mae pawb yn dechrau ar y 'Dechrau'.
- Pan fydd chwaraewr yn glanio ar sgwâr, rhaid dweud 'Does dim \_\_ gyda fi eto / Does gen i ddim \_\_ eto', neu 'Mae \_\_ gyda fi'n barod / Mae gen i \_\_ yn barod'.
- Dylai'r chwaraewyr gyfri'n uchel wrth symud eu cownteri.
- Yr enillydd yw'r cynta i gasglu 6 eitem wahanol o ddillad, felly rhaid i chi wneud nodyn o'r dillad a gasglwyd wrth fynd ymlaen.
- Os glaniwch chi ar wyneb sy'n gwenu, gellwch ddewis unrhyw ddilledyn; os glaniwch chi ar wyneb sy'n gwgu, rhaid dewis un dilledyn i'w ddychwelyd i'r cwpwrdd dillad.

- Os cyrhaeddwch chi'r diwedd heb y chwe dilledyn, rhaid i chi fynd â'r dillad yn ôl i'r **Dechrau** eto a rhoi'r dillad yn ôl yn y cwpwrdd.

### laith angenrheidiol

esgidiau  
sanau  
trywsus  
crys  
siwmpwr  
het  
yn barod  
eto  
cwpwrdd dillad

Gall fod yn ddefnyddiol defnyddio nodyn sgorio sy'n cynnwys rhestr o'r dillad, felly pan fydd chwaraewr yn glanio ar sgwâr ac yn dweud brawddeg gywir, dim ond ticio'r eitem honno o'r rhestr sydd angen, e.e.

Dillad ✓	Dillad ✓
esgidiau	esgidiau
sanau	sanau
trywsus	trywsus
crys	crys
siwmpwr	siwmpwr
het	het

### Amrywiadau

I wneud y gêm yn fwy anodd, gellir creu rheol ychwanegol – bod rhaid cael dillad o'r un lliw. Felly, pan fydd dis yn cael ei daflu, rhaid i'r chwaraewr benderfynu a ddylid symud ai peidio – os bydd wedi pasio dilledyn arbennig, ni ellir ei gasglu heblaw wrth lanio ar un o'r wynebau hapus.

Mae'r fersiwn du a gwyn yn cynnwys grid gwag, a gellir defnyddio hwn i ymarfer llawer o batrymau a'u hadolygu. Er enghraifft, gellir chwarae gêm eirfa syml. Ar y llungopi, ysgrifennwch eiriau sydd wedi codi'n ddiweddar yn y cwrs yn Saesneg – un gair ymhob sgwâr. Rhaid i bob chwaraewr gyfieithu'r gair ar y sgwâr a'i roi mewn brawddeg er mwyn aros yno. Mae glanio ar wyneb hapus yn rhoi'r hawl i chwaraewr ddewis unrhyw air ar y grid; mae glanio ar wyneb sy'n gwgu'n golygu bod y chwaraewr eraill yn cael dewis gair (anodd iawn) o'r grid!

### I diwtoriaid

Gellir defnyddio'r gêm i adolygu patrymau eraill hefyd wrth gwrs, e.e.

1. Ymarfer lliwiau. Wrth lanio ar sgwâr, rhaid i'r chwaraewr ofyn cwestiwn fel:  
*Pa liw yw / ydy'r crys?*  
*Pa liw yw / ydy'r esgidiau?*  
*a phawb arall i ateb fel y bo'r angen, e.e. Mae e / o'n goch. (Uned 17)*
2. Ymarfer y gorffennol. Wrth lanio ar sgwâr, rhaid i'r chwaraewr ddweud:

*Prynais i siwmpwr ddu / Mi wnes i brynu siwmpwr ddu*

*Rhaid cofio wrth symud ymlaen pa ddillad a brynwyd, e.e.*

*Prynais i siwmpwr ddu, prynais i esgidiau melyn, prynais i siwmpwr goch...*

*Mi wnes i brynu siwmpwr ddu, mi wnes i brynu esgidiau melyn, mi wnes i brynu siwmpwr goch...*

*Mae hyn yn haws os bydd un person yn cadw cofnod o'r dillad a brynwyd. Os bydd chwaraewr yn methu cofio, rhaid mynd yn ôl deg sgwâr. (Uned 43)*

*Yn y fersiwn du a gwyn ar lungopi, gellir rhoi unrhyw beth yn y sgwariau gweigion e.e. geiriau, ymadroddion, lluniau (fel gyda Gêm 1 neu 2), gan ailddyfeisio'r rheolau yn ôl y gofyn.*

## 6. Crwydro Cymru

Dewiswch unrhyw le yng Nghymru i ddechrau'r daith. Y person cyntaf i fynd o gwmpas Cymru, gan ddefnyddio'r treigl ar ôl 'i' yn gywir yw'r enillydd!

### Patrymau

Dw i'n mynd o **Gonwy** i **Landudno**.

Dw i wedi cyrraedd!

Newidiwch y geiriau mewn **print trwm** fel y bo'r angen.

## Rheolau

- Mae angen dau neu fwy o chwaraewyr.
- Mae pob chwaraewr yn dewis tre neu bentre i ddechrau'r daith, gan deithio gyda'r cloc.
- Wrth fynd o un lle i'r llall, rhaid defnyddio brawddeg a defnyddio'r treigladd cywir. I ymarfer mwy, gellir dweud brawddeg am bob tre wrth gyfri!
- Rhaid i'r chwaraewyr eraill (neu'r tiwtor neu'r rhiant) benderfynu a fydd y chwaraewr wedi dweud y frawddeg yn gywir. Os nad yw wedi gwneud, rhaid aros yn yr un dre ac aros am dro arall.

Caergybi  
Amlwch  
Bangor  
Blaenau Ffestiniog  
Betws-y-coed  
Llanrwst  
Conwy  
Llandudno  
Bae Colwyn  
Y Rhyl  
Dinbych  
Rhuthun  
Y Bala  
Llangollen  
Yr Wyddgrug  
Cei Conna  
Wrecsam  
Croesoswallt  
Y Trallwng  
Llanfair Caereinion  
Y Drenewydd  
Llanidloes  
Rhaeadr  
Llandrindod  
Llanelwedd  
Llanwrtyd  
Y Fenni  
Trefynwy  
Pont-y-pŵl  
Cas-gwent  
Casnewydd  
Cwmbrân  
Caerdydd  
Y Barri  
Caerffili  
Tredgar  
Merthyr Tudful  
Pontypridd

Pen-y-bont ar Ogwr  
Porth-cawl  
Castell-nedd  
Abertawe  
Llanelli  
Rhydaman  
Llandeilo  
Caerfyrddin  
Doc Penfro  
Aberdaugleddau  
Hwlfordd  
Tyddewi  
Aber-gwaun  
Castellnewydd Emlyn  
Aberteifi  
Llanbedr Pont Steffan  
Tregaron  
Pontarfynach  
Aberystwyth  
Machynlleth  
Dolgellau  
Harlech  
Porthmadog  
Pwllheli  
Llanberis  
Caernarfon  
Llangefni

## Amrywiadau

Mae map ag enwau lleoedd yn ddefnyddiol bob amser. Gall fod yn ymarfer ynganu da. Rhaid i bob chwaraewr gymryd tro i daflu'r dis a glanio ar dre neu bentre. Y rhiant (neu'r tiwtor) neu'r chwaraewyr eraill sydd i farnu wedyn a yw'r ynganu'n dderbyniol; os nad yw'n dderbyniol, rhaid mynd yn ôl.

Gellir defnyddio'r fersiwn du a gwyn i wneud llawer o weithgareddau. Mae hon yn gêm i barau: llungopiö hanner y map (naill ai'r Gogledd neu'r De) a rhoi copi i bawb. Rhaid i bob chwaraewr ddewis lle i fyw ynddo o'r map. Yna, rhaid i'r partner arall ofyn cwestiynau i gael hyd i ble mae'r partner cyntaf wedi ei ddewis. Mae hon yn gêm yn null 'battleships', a'r chwaraewr yn cymryd tro i ofyn cwestiwn, e.e.

- A. Wyt ti'n byw yng Nghaergybi?  
B. Nac ydw.  
B. Wyt ti'n byw ym Mangor?  
A. Ydw!

ac ati

## I diwtoriaid

Mae pob math o bosibiliadau yn deillio o'r map. Gellir gofyn i'r chwaraewyr ddweud eu bod yn mynd **drwy'r** trefi a'r pentrefi gwahanol ar y ffordd ymlaen, e.e.

Dw i'n mynd o Ferthyr Tudful, drwy Bontypridd, drwy Borth-cawl i Ben-y-bont ar Ogwr.

Yn y llungopi du a gwyn, does dim saethau, felly mae modd addasu'r map mewn ffyrdd eraill, e.e.

Fel ymarfer gwrando a deall, mae'r tiwtor (neu'r rhiant) yn dweud eu bod yn mynd i lefydd gwahanol a rhaid i'r dysgwyr (neu'r plant) wrando a thynnu llinellau cyfatebol ar y map.

Tiwtor/Rhiant: Mae Gwen yn mynd i Lanidloes, yna mae hi'n mynd i Fangor, yna mae hi'n mynd i Aberteifi; Mae Colin yn mynd i Gaerdydd, yna mae e/o'n mynd i Ddolgellau, yna mae e/o'n mynd i Lanrwst.... ac yn y blaen.

Ar ôl rhestru teithiau 5 o bobl, rhaid i bawb adrodd hanes y teithiau i gyd yn ôl, gan ddefnyddio'r llinellau a dynnwyd ganddynt ar y map. Gellir chwarae'r un gêm gan ddefnyddio'r amser gorffennol hefyd. (Uned 39)

Wrth gwrs, mae'r map yn cynnwys trefi go iawn a bydd tiwtor da yn gweld y cyfle i sbarduno sgwrs go iawn, annibynnol am y llefydd hynny.

## 7. Tywydd ac Amser

Atebwch gwestiynau am y tywydd a'r amser wrth geisio cael y cownteri i'r lleoliadau gorffen cywir. Ond byddwch yn ofalus! Os bydd cownter chwaraewr arall yn glanio arnoch chi... yn ôl â chi i'r dechrau!

### Patrymau

Sut mae'r tywydd?

Mae hi'n **wyntog**

Faint o'r gloch yw / ydy hi?

Mae hi'n **dri o'r gloch**

Newidiwch y geiriau mewn **print trwm** fel y bo'r angen.

## Rheolau

- Mae hon yn gêm i 2-4 chwaraewr.
- Bydd angen 4 cownter o'r un lliw (coch, glas, gwyrdd neu felyn) i bob chwaraewr ac un dis.
- Yr ardal ddechrau yw'r 4 cylch y tu allan i'r cylch mawr, neu 'gartre': y chwaraewr coch sy'n gosod y cownteri ar y cylchoedd 'cartre' coch, y chwaraewr glas ar y cylchoedd 'cartre' glas ac yn y blaen.
- Rhaid taflu chwech i ddechrau, ac ymuno â'r cylch mawr.
- Dylid symud gyda'r cloc o gwmpas y bwrdd, gan anelu am y cylchoedd 'gorffen' o'r lliw cywir, h.y. y 4 cylch sy'n arwain i'r canol.
- Wedi glanio ar gylch amser neu dywydd, rhaid i'r chwaraewyr eraill ofyn 'Sut mae'r tywydd?' neu 'Faint o'r gloch yw/ydy hi?' yn ôl y llun.
- Os na fydd y chwaraewr yn gallu ateb, mae'r cownter hwnnw'n mynd yn ôl i'r dechrau.
- Os bydd chwaraewr yn glanio ar gylch lle bydd rhywun yno'n barod, mae'r cownter sydd yno'n barod yn gorfod mynd yn ôl i'r ardal ddechrau.
- Os bydd chwaraewr yn taflu chwech, mae'n gallu dechrau cownter newydd ar ei siwrnai, neu symud unrhyw un o'i gownteri sydd eisoes ar y bwrdd. Gall ddewis pa un o'r cownteri ar y bwrdd i'w symud unwaith y maen nhw ar y prif gylch.
- Yr enillydd yw'r cyntaf i gael pob un o'r pedwar cownter i'r safle gorffen.

### Iaith angenrheidiol

Mae (hi)'n...

bwrw glaw

o'r gloch

bwrw eira

hanner awr wedi

wyntog

bum munud wedi / i

braf

ddeg munud wedi / i

niwlog

chwarter wedi / i

stormus

ugain munud wedi / i  
oer  
bum munud ar hugain wedi / i  
Yn ôl i'r dechrau!  
Fi sy'n ennill!

### Amrywiadau

Mae fformat 'Ludo' yn weddol gyfarwydd er ei fod yn gallu edrych yn gymhleth i ddechrau. Dim ond strwythur y 'Ludo' sydd yn y fersiwn du a gwyn, a gellir ei ddefnyddio i ymarfer patrymau a geiriau gwahanol. Er enghraifft, gallwch ysgrifennu prisiau gwahanol ymhob cylch glanio, a rhaid i'r chwaraewr ddweud hyn yn gywir wrth lanio ar y cylch, e.e. 40c, £2.20, £500, £7.95. Gall hyn fod yn ddefnyddiol wrth ymarfer Uned 52 yn llyfr cwrs Blwyddyn 2.

### I diwtoriaid

*Gellir amrywio'r amserau er mwyn cymhlethu'r iaith, e.e. gofyn i'r dysgwyr / plant ddweud:*

*Roedd hi'n braf  
Roedd hi'n dri o'r gloch*

*neu*

*Bydd / Mi fydd hi'n wyntog  
Bydd / Mi fydd hi'n hanner awr wedi un  
ac yn y blaen.*

## 8. Gweithgareddau Hamdden

Rhaid gofyn cwestiynau amrywiol i ddarganfod pa 5 gweithgaredd wnaeth y chwaraewr arall ddoe. Mae hyn yn seiliedig ar y gêm gyfarwydd 'battleships'.

### Patrymau

Newidiwch y geiriau mewn **print trwm** fel y bo'r angen.

*De Cymru*

**Beintiaist ti lun** ddoe?  
Do! **Peintiais i lun** ddoe.  
Naddo! **Pheintiais i ddim llun** ddoe.

### Gogledd Cymru

Wnest ti **beintio llun** ddoe?  
Do! Mi wnes i **beintio llun** ddoe.  
Naddo! Wnes i ddim **peintio llun** ddoe.

### Rheolau

Mae hon yn gêm i barau neu ddau dîm yn eistedd gyferbyn â'i gilydd.

- Rhaid i bob chwaraewr (neu dîm) ddewis 5 gweithgaredd o'r lluniau a'u hysgrifennu ar ddarn o bapur, gan ofalu nad yw'r chwaraewr (neu'r tîm) arall yn ei weld.
- Mae'r chwaraewr yn cymryd tro i ofyn cwestiynau i'w gilydd (dim cwestiynau'n dechrau â Be' / Beth...?).
- Pan fydd chwaraewr wedi gofyn cwestiwn am lun arbennig, gellir defnyddio'r cownteri, ceiniogau neu ddarnau o bapur i gadw cofnod o'r gweithgareddau a ddefnyddiwyd mewn cwestiwn.
- Pan fydd yr ateb yn gadarnhaol, caiff yr holwr gwestiwn ychwanegol.
- Yr enillydd yw'r chwaraewr cyntaf i ddarganfod y pum gweithgaredd a ddewiswyd gan y gwrthwynebydd.

### Iaith angenrheidiol

I ateb y cwestiynau mewn brawddegau llawn, dylid edrych ar y rheolau treiglo yn Uned 44, llyfr cwrs Blwyddyn 2.

*De Cymru*

Est ti i fowlio deg?  
Est ti i gadw'n heini?  
Ganaist ti gân?  
Est ti i siopa?  
Ganaist ti'r gitâr?  
Est ti â'r ci am dro?  
Gerddaist ti i'r parc?  
Est ti allan ar y beic?  
Gest ti barti?  
Gwrddaist ti â ffrindiau?  
Gysgaist ti ar y sofffa?  
Wnest ti'r garddio?  
Chwaraeaist ti ar y cyfrifiadur?  
Wrandawaist ti ar gerddoriaeth?  
Chwaraeaist ti dennis?

Wyliaist ti'r teledu?  
Ddarllenaist ti lyfr?  
Nofiaist ti?  
Ddawnsiaist ti?  
Beintiaist ti lun?

#### Gogledd Cymru

Est ti i fowlio deg?  
Est ti i gadw'n heini?  
Wnest ti ganu cân?  
Est ti i siopa?  
Wnest ti ganu'r gitâr?  
Est ti â'r ci am dro?  
Wnest ti gerdded i'r parc?  
Est ti allan ar y beic?  
Gest ti barti?  
Wnest ti gyfarfod ffrindiau?  
Wnest ti gysgu ar y sofffa?  
Wnest ti'r garddio?  
Wnest ti chwarae ar y cyfrifiadur?  
Wnest ti wrando ar gerddoriaeth?  
Wnest ti chwarae tennis?  
Wnest ti wyllo'r teledu?  
Wnest ti ddarllen llyfr?  
Wnest ti nofio?  
Wnest ti ddawnsio?  
Wnest ti beintio llun?

#### Amrywiadau

Gellir defnyddio'r un egwyddor i ymarfer llawer o batrymau gwahanol. Er enghraifft, fersiwn symlach o'r un gêm fyddai dewis 5 gweithgaredd y mae'r chwaraewr yn ei hoffi, neu eisiau ei wneud, e.e.

- A. Wyt ti'n hoffi chwarae tennis?
- B. Nac ydw.
- B. Wyt ti'n hoffi canu?
- A. Ydw!

Ar gefn y gêm, mae'r fersiwn du a gwyn yn cynnwys yr un lluniau â'r fersiwn lliw. Gellir copïo'r rhain a'u torri'n gardiau unigol. Gellir rhoi'r cardiau wedyn wyneb i lawr ar fwrdd a rhaid i bob chwaraewr ddewis cardiau sy'n paru, (mae hyn yn amrywiad ar belmaniaeth neu 'pelmanism').

#### I diwtoriaid

*Gellir torri'r lluniau allan o'r llungopi a'u defnyddio fel cardiau chwarae, e.e. chwarae 'chwap' neu 'snap' a dweud brawddeg bob tro y caiff cerdyn ei roi i lawr. Mae modd i'r plant liwio'r lluniau wrth gwrs. Gweithgaredd syml arall yw rhoi'r cardiau mewn dau bentwr:*

**Dw i wedi... Dw i ddim wedi...**

*Gall gweithgaredd syml felly fod yn sbardun i siarad rhydd gyda'r dysgwyr neu'r plant yn siarad yn naturiol am brofiadau go iawn.*

## 9. Pwy ydw i?

Y nod yw darganfod pwy mae'r gwrthwynebydd wedi ei ddewis, drwy ofyn gwestiynau am olwg y bobl yn y lluniau.

#### Patrymau

*De Cymru*

**Dyn** yw e?  
Ie / Nage  
Oes **gwallt syth** gyda hi?  
Oes / Nac oes  
**Rhys** yw e?

*Gogledd Cymru*

**Dyn** ydy o?  
Ia / Naci  
Oes gynni hi **wallt syth**?  
Oes / Nac oes  
**Rhys** ydy o?

Newidiwch y geiriau mewn **print trwm** fel y bo'r angen.

#### Rheolau

- Mae dau chwaraewr (neu ddau dîm) yn wynebu ei gilydd. Rhaid i bob chwaraewr ddewis un enw o'r bwrdd a'i ysgrifennu ar ddarn o bapur heb i'r gwrthwynebydd ei weld.
- Rhaid i bob chwaraewr gymryd ei dro i ofyn cwestiwn, gan guddio'r bobl ar y bwrdd gyda chownteri, ceiniogau neu ddarnau o bapur wrth fynd ymlaen, (e.e. wrth ddarganfod bod y person a ddewiswyd heb het, gellir cael



gwared â phawb sy'n gwisgo het drwy eu cuddio â chownter neu wrthrych arall).

- Dim ond cwestiynau caeedig a ganiateir.
- Ni ellir gofyn am fwy nag un nodwedd mewn un cwestiwn, e.e. Oes gwallt hir coch gyda hi? / Oes gynni hi wallt hir coch?.
- Wrth gael ateb cadarnhaol, gall y chwaraewr sy'n holi gael tro arall.
- Y chwaraewr cyntaf i adnabod yr enw a ddewiswyd gan y gwrthwynebydd sy'n ennill.

### laith angenrheidiol

sbectol  
het  
gwallt  
barf  
mwstash  
llygaid  
dyn  
menyw / dynes  
brown  
melyn  
glas  
gwyrdd  
coch  
du  
syth  
cyrliog  
byr  
hir

### Amrywiadau

Gellir chwarae'r un gêm lle bo'r chwaraewr sy'n ateb yn esgus bod yn un o'r bobl ar y grid, felly mae'r cwestiynau yn yr ail berson (ti/chi), a'r atebion yn y person cyntaf (fi), e.e.

#### De Cymru

**Dyn** wyt ti?  
**Rhys** wyt ti?  
Ie / Nage  
Oes gwallt syth gyda ti?  
Oes / Nac oes

#### Gogledd Cymru

**Dyn** wyt ti?  
**Rhys** wyt ti?  
Ia / Naci  
Oes gen ti wallt syth?  
Oes / Nac oes

Gan ddefnyddio'r llungopi du a gwyn, gall un plentyn mewn grŵp (neu'r rhiant) roi gorchmynion anuniongyrchol i eraill. Mae hwn yn ymarfer gwranddo da, e.e.

#### De Cymru

Mae gwallt coch gyda Rhys  
Mae het frown gyda Manon  
Mae barf gyda Cynwal

#### Gogledd Cymru

Mae gan Rhys wallt coch  
Mae gan Manon het frown  
Mae gan Cynwal farf

Rhaid i'r chwaraewyr eraill ufuddhau i'r disgrifiwr a lliwio'r lluniau du a gwyn, neu ychwanegu nodweddion wyneb, yn ôl y disgrifiadau a roddir.

### I diwtoriaid

*Does dim cymaint o amrywiadau posibl yma, ond mae'n syniad modelu'r gweithgaredd sawl gwaith yn y dosbarth ymlaen llaw. Gall y tiwtor ddefnyddio brawddegau, yn hytrach na chwestiynau, er mwyn amrywio.*

#### Fersiwn y de

*Dyn yw e*  
*Mae gwallt du gyda fe*  
*Mae sbectol gyda fe*  
*Does dim het gyda fe*  
*Mae mwstash du*  
*gyda fe*

#### Fersiwn y gogledd

*Dyn ydy o*  
*Mae gynno fo wallt du*  
*Mae gynno fo sbectol*  
*Does gynno fo ddim het*  
*Mae gynno fo fwstash du*

*Ar ôl modelu'r gweithgaredd, gellir gofyn i un o'r dysgwyr (neu un o'r plant) ddisgrifio yn lle'r tiwtor neu'r rhiant.*

## 10. Y Dre

Mynd i lefydd gwahanol yn y dre wrth fynd o gwmpas y bwrdd, gan gyflawni negeseuon ar y rhestr ar y ffordd. Dyma'r un gêm ag a geir yn Uned 59, llyfr cwrs Blwyddyn 2.

### Patrymau

Dw i'n mynd i'r llyfrgell i gael llyfr

Newidiwch y geiriau mewn **print trwm** fel y bo'r angen.

### Rheolau

- Mae hon yn gêm i 2-4 chwaraewr.
- Bydd angen cownter i bob chwaraewr, (coch, gwyrdd, melyn, glas) a dis.
- Bydd angen 'rhestr' dasgau i bob chwaraewr (gw. isod).
- Rhaid teithio gyda'r cloc o gwmpas y bwrdd, yn cwblhau'r tasgau yn y drefn a nodir.
- Rhaid i'r *Chwaraewr Coch* fynd i'r llefydd â ffrâm goch, y *Chwaraewr Glas* fynd i'r llefydd â ffrâm las ac yn y blaen.
- Wrth daflu dis, rhaid i'r chwaraewyr ddweud i ble maen nhw'n mynd a pham.
- All chwaraewyr ddim symud oni bai bod yr union rif yn cael ei daflu.
- Y person cyntaf i gyflawni pob tasg yw'r enillydd.

### Iaith angenrheidiol

amgueddfa  
archfarchnad  
banc  
caffi  
canolfan arddio  
canolfan hamdden  
capel  
castell  
coleg  
eglwys  
garej  
gorsaf  
gwesty  
llyfrgell  
maes chwarae  
maes parcio  
maes rygbi  
marchnad  
meddygfa  
meithrinfa

parc  
pwll nofio  
sinema  
siop ddillad  
siop fara  
siop lysiau  
siop flodau  
siop losin / fferins  
siop lyfrau  
swyddfa'r post  
theatr  
ysbyty

benthyca llyfr  
bwydo'r adar  
cael gwers nofio  
cael paned  
chwarae ar y siglen  
chwilio am anrheg i'r plant  
codi arian / pres  
codi prospectws  
codi tabledi  
codi'r plant  
cwrdd â / cyfarfod Mrs Tucker-Bowles  
gadael y car  
gweld y deinosoriaid  
gwrando ar hanes y dre  
gwrando ar y côr  
gwylio drama  
gwylio ffilm dda  
gwylio'r plant yn chwarae  
nôl bwyd i'r gwningen  
nôl Mam-gu / Nain  
postio dau lythyr  
prynu cacen ben-blwydd  
prynu gwisg nofio  
prynu lilis gwyn i Mam-gu / Nain  
prynu llysiâu  
prynu pysgod  
prynu teganau  
prynu tocyn trê  
prynu Victory Vs i Tad-cu / Taid  
rhoi petrol yn y car  
siarad â / efo'r ficer  
ymlacio yn y jacuzzi  
gorffen

Bydd rhaid ysgrifennu 'cerdyn tasgau' i bob chwaraewr, neu gopio'r cardiau ar y dudalen nesaf.

Rhaid cyflawni pob tasg (yna ticio ar y cerdyn) drwy lanio ar y sgwâr perthnasol. Felly rhaid i'r chwaraewyr ofyn cwestiynau a'u hateb fel y bo'r angen, e.e.

*De Cymru*

*Gogledd Cymru*

Ble dych chi'n mynd nawr? Lle dach chi'n mynd rŵan? Dyn ni'n mynd i'r gwesty. Dan ni'n mynd i'r gwesty.

Y cyntaf i gwblhau'r tasgau sy'n ennill y gêm.



### Chwaraewr Coch

llyfrgell  
siop losin / fferins  
gwesty  
swyddfa'r post  
caffi  
coleg  
capel  
archfarchnad

✓

i fenthyca llyfr  
prynu Victory V i Tad-cu / Taid  
cwrdd â / cyfarfod Mrs Tucker-Bowles  
postio dau lythyr  
cael paned  
codi prosbectws  
gwrando ar y côr  
prynu teganau

**Gorffen**

### Chwaraewr Glas

parc  
marchnad  
garej  
pwll nofio  
meddygfa  
castell  
theatr  
gorsaf

✓

bwydo'r adar  
prynu pysgod  
rhoi petrol yn y car  
cael gwerau nofio  
codi tabledi  
gwrando ar hanes y dre  
gwylïo drama  
prynu tocyn trên

**Gorffen**

### Chwaraewr Melyn

meithrinfa  
maes chwarae  
eglwys  
siop ffrwythau  
amgueddfa  
sinema  
canolfan arddio  
siop ddillad

✓

codi'r plant  
chwarae ar y siglen  
siarad â'r / efo'r ficer  
prynu llysiâu  
gweld y deinosoriaid  
gwylïo ffilm dda  
nôl bwyd i'r gwningen  
prynu gwisg nofio

**Gorffen**

### Chwaraewr Gwyrdd

maes parcio  
siop lyfrau  
canolfan hamdden  
banc  
siop flodau  
maes rygbi  
ysbyty  
siop fara

✓

gadael y car  
chwilio am anrheg i'r plant  
ymllacio yn y *jacuzzi*  
codi arian / pres  
prynu lilis gwyn i Mam-gu / Nain  
gwylïo'r plant yn chwarae  
nôl Mam-gu / Nain  
prynu cacen ben-blwydd

**Gorffen**

## Amrywiadau

Fel y mae, mae'r gêm hon yn fwy cymhleth na'r lleill ac yn gofyn am fwy o eirfa. Fodd bynnag, mae modd ei chwarae mewn ffordd symlach. Er enghraifft, mae pob chwaraewr yn cymryd ei dro i daflu dis a glanio ar sgwâr a dweud:

Dw i'n mynd i'r llyfrgell  
Dw i'n mynd i'r maes chwarae  
Dw i'n mynd i'r theatr  
ac ati

Os oes mwy o iaith gan y chwaraewyr, gallan nhw greu eu rhesymau eu hunain dros fynd i'r lleoliad hwnnw, yn lle'r tasgau a restrir, e.e.

Dw i'n mynd i'r parc... i fynd â'r ci am dro  
Dw i'n mynd i'r garej... i brynu coffi  
Dw i'n mynd i'r pwll nofio... i chwarae polo  
ac ati

Gellir torri'r fersiwn du a gwyn yn gardiau a'u defnyddio fel gêm ddyfalu mewn parau. Rhaid cael set i bob pâr a'u gosod wyneb i lawr mewn tomen. Rhaid i bob chwaraewr gymryd ei dro i godi cerdyn, ac mae gan y llall dri chyfle i ddyfalu i ble mae'r chwaraewr cyntaf yn mynd, e.e.

- A. Wyt ti'n mynd i'r llyfrgell?
- B. Nac ydw.
- A. Wyt ti'n mynd i'r orsaf?
- B. Nac ydw.
- A. Wyt ti'n mynd i'r siop flodau?

Os nad yw'r chwaraewr yn dyfalu o fewn tri chyfle, mae'r chwaraewr cyntaf yn cadw'r cerdyn. Y nod yw cael cymaint o'r cardiau â phosib. Dylai fynd yn haws dyfalu wrth i'r gêm fynd yn ei blaen, a'r dewisiadau'n llai niferus.

## I diwtoriaid

*Mae'r lleoliadau yn y lluniau'n hynod o ddefnyddiol, ac yn anodd eu cyfleu mewn lluniau neu ffotograffau cyffredin.*

*Wedi torri'r cardiau, gellir dewis 5 ar y tro a'u rhoi mewn strïbed ar y ddesg. Dyna wedyn drefn y gweithgareddau a wnaethpwyd ddoe, e.e.*

*Es i i'r ganolfan hamdden; ar ôl mynd i'r ganolfan hamdden, es i i'r amgueddfa; ar ôl mynd i'r amgueddfa, es i i'r gêm rygbi... ac yn y blaen.*

Mae cannoedd o ffyrdd gwahanol o chwarae'r gemau hyn a'u defnyddio i ymarfer pob math o batrymau a geirfa. Y peth pwysig yw bod y dysgwyr (neu'r plant) yn mwynhau ac yn defnyddio'r Gymraeg wrth wneud hynny.

# nodiauddau

Lined writing area consisting of 25 horizontal lines.

# nodiodau

A series of horizontal lines for writing notes, starting from the top of the page and extending to the bottom, with a slight gap at the very end.