

Gweithgaredd y Cyfnod Sylfaen

Her y Cylchyn Hwla

Am ba mor hir y gall eich disgyblion ddefnyddio cylchyn hwla? Gosodwch yr her hon i'ch disgyblion i gael yr ateb.

Beth fydd ei angen arnoch:

- Cylchyn hwla
- Amserydd

Beth i'w wneud:

- Bydd disgyblion yn defnyddio cylchyn hwla yn eu tro.
- Amserwch am ba mor hir y gall pob disgybl ddefnyddio cylchyn hwla, hyd at funud.

- Dylid gosod y canlyniadau ar ffurf tabl mewn trefn restrol.

Cyngor:

- Efallai y byddwch yn dymuno cynnig sesiwn ymarfer i'ch disgyblion cyn i'r her gychwyn. Mae cyfarwyddiadau ar sut i ddefnyddio cylchyn hwla ar gael ar brif dudalen *Rownd a Rownd* mathcymru.
- Efallai y byddwch yn dymuno nodi'r amser gorau allan o dri chynnig ar gyfer pob disgybl.

Cysylltiadau Cwricwlaidd ar gyfer yr Her a Gweithgareddau Estynedig

Sgiliau

Datrys problemau mathemategol

- Dewis a defnyddio syniadau, offer a deunyddiau mathemategol priodol i ddatrys problemau ymarferol.
- Nodi, casglu a threfnu gwybodaeth mewn cyd-destunau pwrpasol.
- Datblygu dulliau a strategaethau mathemategol amrywiol.

Cyfathrebu'n fathemategol

- Datblygu eu hiaith fathemategol ym maes mathemateg yn gyffredinol, a'i defnyddio yn eu chwarae rôl ac wrth gyfathrebu/siarad ag oedolion am eu gwaith.

Amrediad

Nifer

Dylid rhoi cyfleoedd i'r disgyblion:

- Datblygu diddordeb mewn rhifau.
- Deall rhifau a nodiant rhifau:
 - Defnyddio enwau rhifau yn gywir, gan gyfateb y symbol i'r sain.
 - Cyfrif, darllen, ysgrifennu a chymharu rhifau a'u gosod mewn trefn, a gwerthfawrogi cadw rhifau.
 - Defnyddio rhifau yn naturiol wrth chwarae ac yn eu gweithgareddau bob dydd.
- Cyfrifo mewn ffyrdd amrywiol:

- Dechrau datblygu eu strategaethau cyfrif pen yn ystod gweithgareddau cyfrif a grwpio, gemau a thrwy weithgareddau ystafell ddosbarth o ddydd i ddydd.

- Gwneud gwelliant o gyfrif ymlaen neu yn ôl mewn camau, i fathemateg pen yn cynnwys pob un o'r pedwar gweithrediad, gyda rhifau bach, gan ddefnyddio'u dulliau eu hunain i gofnodi eu cyfrifiadau.

- Ymchwil i batrymau a chydberthnasau:

- Dechrau deall y gydberthynas rhwng adio a thynnu, rhwng lluosu a rhannu, a rhwng haneru a dyblu.

Mesurau ac arian

Dylid rhoi cyfleoedd i'r disgyblion:

- Deall a defnyddio mesurau:
 - Deall treigl amser mewn perthynas â gweithgareddau bob dydd a digwyddiadau bywyd.

Siâp, safle a symudiad

Dylid rhoi cyfleoedd i'r disgyblion:

- Chwarae gyda siapiau.
- Deall a defnyddio priodweddau safle a symud:
 - Datblygu ymwybyddiaeth o safle a symudiad yn ystod eu gweithgareddau corfforol eu hunain.
 - Dilyn cyfarwyddiadau a rhoi cyfarwyddiadau ar gyfer symudiadau syml.

Gweithgaredd y Cyfnod Sylfaen

Gweithgaredd Estynedig 1: Nifer o Droelliadau

Nawr eich ba wedi amseru am ba hyd y gall eich disgyblion droelli cylchyn hwla, sawl gwaith y gallant eu troelli? Mae gan bobl dechnegau gwahanol iawn ar gyfer defnyddio cylchyn hwla, mae rhai'n troelli'r cylchyn yn arafach nag eraill. Beth yw'r nifer fwyaf o droelliadau y gall eich disgyblion eu gwneud?

Beth fydd ei angen arnoch:

- Cylchyn hwla
- Tâp gludiog lliw

Beth i'w wneud:

- Gosodwch strïbed bach o dâp gludiog lliw ar y cylchyn. Bydd hwn yn dangos pan fydd y cylchyn wedi'n droelli un waith.
- Bydd disgyblion yn defnyddio cylchyn hwla yn eu tro.
- Cyfrifwch nifer y troelliadau a wneir gan bob disgybl, hyd at drideg o droelliadau. Mesurir un troelliad pan fydd y nod ar y cylchyn yn dychwelyd i'w safle cychwynnol. Er mwyn ei gwneud yn haws i gyfrif, argymhellir y dylai'r nod fod ar flaen y cylchyn ar ddechrau pob cynnig.
- Dylid cofnodi'r canlyniadau mewn tabl mewn trefn restrol.



Cyngor:

- Efallai y byddwch yn dymuno nodi'r nifer fwyaf o droelliadau allan o dri chynnig ar gyfer pob disgybl.
- Gellir cynnal y gweithgaredd hwn dan do neu yn yr awyr agored, cyhyd â bod digon o le i droelli.

Gweithgaredd Estynedig 2: Gêm y Cylchyn Hwla

Mae'r gêm egniol hon yn dangos defnydd amgen ar gyfer y cylchynnau hwla. Mae'n cyfuno cyfrifo mathemategol syml â chwarae ar gyfer profiad dysgu sy'n hwyl.

Beth fydd ei angen arnoch:

- Tri chylchyn hwla
- Nifer o beli plastig lliw

Beth i'w wneud:

- Lluniwch rai problemau mathemategol syml ymlaen llaw.
- Gosodwch y cylchynnau mewn rhes ar y ddaear, gyda phellter cyfartal rhyngddynt.
- Pan roddir cyfrifiad i'r plant (er enghraifft, 2 adio 3), mae angen iddynt osod dwy bêl yn y cylchyn cyntaf, tair pêl yn yr ail gylchyn a'r ateb yn y trydydd.
- Bydd angen i'r plant weithio allan yr ateb i bob cyfrifiad ymysg ei gilydd. Bydd hyn yn galw am waith fîm a chydweithio.
- Ceisiwch ychwanegu cylchyn arall i gymhlethu



pethau (er enghraifft, 2 adio 3 adio 5) neu rhwch derfyn amser iddynt.

- Gall fod yn haws i'r plant os ydych yn gosod cerdyn ar y llawr yn dangos y gweithrediad rhwng y cylchyn cyntaf a'r ail, a cherdyn gydag arwydd 'yn hafal i' rhwng yr ail a'r trydydd.