Cyfoeth Naturiol Cymru
Natural Resources Wales

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

PLANT, ADDYSG, DYSGU GYDOL OES A SGILIAU
www.cyfoethnaturiol.cymru/dysgu

Noddir gan **Lywodraeth Cymru**
Sponsored by **Welsh Government**

Cyfoeth Naturiol Cymru
Natural Resources Wales

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

Cynnwys

GWEITHGAREDD 1 Arogleuon Natur 4
GWEITHGAREDD 2 Dilyn dy Drwyn 5
GWEITHGAREDD 3 Lindys Cuddliw 6
GWEITHGAREDD 4 Cylch Clywed 7
GWEITHGAREDD 5 Bodio'r Bagiau 7
GWEITHGAREDD 6 Mapiau Sain 8
GWEITHGAREDD 7 Teimlo, Disgrifio 9
GWEITHGAREDD 8 Snap Anifeiliaid 10
GWEITHGAREDD 9 Crwydro'r Canopi 11
GWEITHGAREDD 10 Wiwera 12
GWEITHGAREDD 11 Tywyll Heno 12
GWEITHGAREDD 12 Cwrdd â Choeden 13
GWEITHGAREDD 13 Lein Natur 14
GWEITHGAREDD 14 Helfa Sborion 15

Angen mwy o adnoddau dysgu, data a gwybodaeth?

E-bostiwch: **addysg@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk**
neu ewch i: **www.cyfoethnaturiol.cymru/dysgu**

Fersiwn/iaith arall neu brint bras:
ymholiadau@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk // 0300 065 3000

Noddir gan Lywodraeth Cymru
Sponsored by Welsh Government

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

Cyd-destun

Mae'r llyfryn hwn yn pwysleisio pwysigrwydd rheoli ein hadnoddau naturiol yn gynaliadwy, gan ganolbwyntio ar ddefnyddio'r synhwyrau i archwilio byd natur.

Diben Cyfoeth Naturiol Cymru yw hyrwyddo dulliau cynaliadwy o reoli'n hadnoddau naturiol ym mhob elfen o'n gwaith. Mae hynny'n golygu gwarchod yr aer, tir, dŵr, bywyd gwyllt, planhigion a'r pridd i wella llesiant Cymru, a darparu dyfodol gwell i bawb.

Cyflwyniad

Gallwch addasu'r holl weithgareddau canlynol a llawer mwy i'w defnyddio mewn coedwigoedd, ar hyd yr arfordir, mewn parciau lleol, ar dir yr ysgol ac ati.

Daw'r gweithgareddau o ffynonellau amrywiol sydd wedi'u hamrywio a'u haddasu ar hyd y blynyddoedd.

Mae'r holl adnoddau naturiol sydd eu hangen i gyflawni'r gweithgareddau yn hawdd i'w casglu o leoliadau natur lleol, os nad ydynt ar gael yn eich lleoliad.

Gwnewch yn siwr fod eich gweithgareddau yn defnyddio adnoddau cynaliadwy nad ydynt yn effeithio fawr ddim ar yr amgylchedd naturiol

Er enghraifft:

- Cadwch lygad am blanhigion pigog, gwenwynig
- Diogelwch unrhyw rywogaeth a warchodir ar y safle
- Peidiwch â gorddefnyddio un ardal
- Peidiwch â gadael dim byd ond ôl eich troed ar y safle

// *EWCH ATI I DDEWIS A DETHOL o'r gweithgareddau canlynol er mwyn archwilio'r amgylchedd i ddatblygu naws am le ymhellach, annog gweithgaredd corfforol a hybu lles.*

NOD

Annog pawb i dreulio amser yn cysylltu â natur trwy brofiadau ymarferol cadarnhaol.

Helpu i ddatblygu'r sgiliau trawsgwricwlaidd a'r wybodaeth sydd eu hangen i fodloni pedwar diben Cwricwlwm Cymru.

Cyfoeth Naturiol Cymru
Natural Resources Wales

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

GWEITHGAREDD 1

AROGLEUON NATUR

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn caniatáu i'r dysgwyr ddefnyddio eu synnwyr arogli, gweld a chyffwrdd er mwyn creu coctels drewllyd.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Cynwysyddion bach fel potiau iogwrt gwag neu gasys ffilm camera.

Brigau bach neu rywbeth tebyg i droi.

Beth i'w wneud...

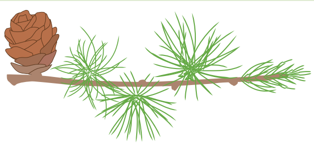
1. Rhowch gynhwysydd bach i bob dysgwr. Gofynnwch iddyn nhw gasglu gwrthrychau naturiol fel dail, petalau ac ati, gan gofio ystyried yr amgylchedd.
2. Gofynnwch iddyn nhw astudio a malu neu dorri eu heitemau rhwng eu bysedd a'u harogli.
3. Sut fath o arogl yw e? Pleserus neu annymunol?
4. Rhowch yr eitemau yn y potyn wedyn. Pan fyddan nhw wedi casglu digon o bethau, dylai'r dysgwyr ddefnyddio brigyn bach i droi a stwnsio'r gymysgedd i greu un arogl.
5. Ar ôl gorffen gwneud hyn, gallant rannu ac arogli coctels ei gilydd i brofi pob math o arogleuon a'u cymharu a'u disgrifio.

Gall DYSGWYR LLAI ABL gydweithio gan ddefnyddio powlen neu fwced i greu arogl naturiol ar raddfa fawr.

Gall DYSGWYR MWY ABL chwarae "Ffactor Ogleuon," a dewis panel o feirniaid i benderfynu pa arogl naturiol sydd orau.

GWEITHGAREDD ESTYNEDIG

- **Gofyn i'r dysgwyr gasglu nifer penodol o eitemau o liw, gwead neu arogl.**
- **Trafod pa anifeiliaid all gael eu denu gan eu creadigaethau.**
- **Pe bai'r arogl naturiol yn foddion hud, beth fyddai ei swyn arbennig?**
- **Rhoi enw i'r arogl neu'r persawr a chreu rysáit ysgrifenedig neu ar ffurf llun.**
- **Dylunio pecyn a chynllunio ymgyrch farchnata ar gyfer yr arogleuon gwahanol.**
- **Cadw'r coctels/moddion hud a sylwi ar newidiadau dros amser.**
- **Ceisio creu coctels gwahanol e.e. coctel yr hydref neu'r haf, arogl ffiaidd ar gyfer cymeriad drwg mewn stori, defnyddio deunydd naturiol o leoliadau natur gwahanol, e.e. arfordir, coedwig, glaswelltir.**



Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

GWEITHGAREDD 2

DILYN DY DRWYN

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn meithrin ymwybyddiaeth o sut mae creaduriaid eraill yn defnyddio eu synhwyrau i ddod o hyd i fwyd, ei gilydd a'u cartref.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Sawl perarogl/rhinflas gwahanol (di-liw yn ddelfrydol)

Gwlân cotwm

Beth i'w wneud...

1. Crëwch nifer fach o beli gwlân cotwm, e.e. 10.
2. Cyflwynwch beraroglau gwahanol i bob un, ond gan ailadrodd ambell un hefyd.
3. Cuddiwch y peli gwlân cotwm ar hyd a lled yr ardal.
4. Gofynnwch i'r dysgwyr chwilio am y peli gwlân cotwm, arogli pob un heb eu symud o'u lleoliad a gweld faint o arogleuon gwahanol allan nhw eu cyfri.
5. Trafodwch y ffaith fod gan bawb synnwyr arogli gwahanol. Pa mor hawdd neu anodd oedd adnabod yr arogleuon gwahanol? Oedd un yn haws i'w adnabod na'r llall? Disgrifiwch yr arogleuon.
6. Ffordd arall o chwarae'r gêm hon yw cael yr un nifer o beli gwlân cotwm â'r dysgwyr.
7. Rhannwch y peraroglau'n gymaint o grwpiau posib.
8. Cuddiwch y gwlân cotwm o amgylch yr ardal a gwahodd pob dysgwr i ddefnyddio ei synnwyr arogli i bigo un belen gotwm.
9. Unwaith i bawb ffeindio pelen gwlân cotwm, gofynnwch i'r dysgwyr ddefnyddio eu synnwyr arogli i ddod o hyd i eraill sy'n arogli'r un fath, a chysylltu â breichiau ei gilydd i greu "teulu o arogleuon."

GWEITHGAREDD ESTYNEDIG

- **Rhoi'r un faint o berargolau wrth foncyff coeden neu rhywbeth arall tebyg a gofyn i bob "teulu o arogleuon" ddod o hyd i'w 'cartref'.**
- **Ymchwilio i ba anifeiliaid a phryfed sy'n defnyddio eu synnwyr arogli ac ar gyfer beth? Er enghraifft, mae moch daear yn ei ddefnyddio i arogli eu hysglyfaeth yn y nos, ac mae morgrug yn defnyddio llwybrau arogli i ffeindio eu ffordd yn ôl adref a gwahaniaethu rhwng ffrind a gelyn.**

Cyfoeth Naturiol Cymru
Natural Resources Wales

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

GWEITHGAREDD 3

LINDYS CUDDLIW

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn helpu i ddatblygu sgiliau arsylwi a gwytnwch, ac yn cyflwyno pwnc anifeiliaid yn addasu, yn enwedig cuddliwio.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Darnau bach o lanhawyr pibell lliw, gwlân neu rywbeth tebyg.

Cuddliw: cuddwisg sy'n gwneud i unigolyn neu anifail ymddangos fel yr hyn sydd o'u cwmpas.

Beth i'w wneud...

1. Rhowch nifer o lanhawyr pibell o liwiau gwahanol, gwlân neu bethau tebyg o amgylch eich safle naturiol – gan greu lindys.
2. Cadwch un o'r darnau lliw mwyaf naturiol sy'n addas i bob ardal a ddefnyddir e.e. gwyrdd, brown, du, lliwiau tymhorol.
3. Gadewch bob lindysyn mewn man amlwg mewn llefydd gwahanol, ar uchder amrywiol o fewn cyrraedd y dysgwyr e.e. lefel y ddaear, hanner ffordd i fyny, lefel uchel.
4. Gwnewch nodyn meddyliol o ble i osod y darnau â'r lliwiau mwyaf naturiol, e.e. "lindysyn" brown ar domen o ddail.
5. Eglurwch fod angen dod o hyd i'r lindys – dangoswch enghraifft.
6. Dywedwch wrth eich dysgwyr, bob tro y byddan nhw'n darganfod un, bod angen ei ddychwelyd i'r Arweinydd cyn parhau i chwilio.
7. Wrth i'r 'lindys' gyrraedd yn ôl, lapiwch bob darn o amgylch ffon fach.
8. Fel arfer, bydd y dysgwyr yn dod o hyd i'r lliwiau mwy llachar, llai naturiol, yn gyntaf – felly efallai bydd angen cliwiau i ddod o hyd i leoliad y lliwiau naturiol.

Gall DYSGWYR LLAI ABL gyfri'r lindys ac enwi'r lliwiau.

Gall DYSGWYR MWY ABL edrych ar ddilyniant y 'lindys' a gasglwyd ar y ffon a thrafod pam mai'r rhai mwyaf lliwgar a llai naturiol gafodd eu darganfod yn gyntaf.

Meddyliwch sut mae llawer o greaduriaid yn defnyddio cuddliwiau i guddio rhag eu hysglyfaethwyr neu eu hysglyfaeth.

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

GWEITHGAREDD 4

CYLCH CLYWED

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn canolbwyntio ar sgiliau gwrando'n astud er mwyn deall gweithgareddau naturiol a dynol yr ardal.

Beth i'w wneud...

1. Gan sefyll mewn cylch, gofynnwch i bawb ddal eu dwylo i fyny fel dyrnau.
2. Dylai'r dysgwyr gau eu llygaid a gwrando am gyfnod penodol (yn dibynnu ar eu gallu), a chodi bys bob tro maen nhw'n clywed sŵn gwahanol.
3. Trafodwch y synau maen nhw'n eu clywed.

Gall DYSGWYR LLAI ABL sefyll mewn cylch a gwrando. Trafodwch pa synau glywson nhw. Ai synau naturiol neu synau gwneud?

Gall DYSGWYR MWY ABL ail-greu'r gweithgaredd hwn mewn amryw o gynefinoedd gwahanol a chreu banc sŵn er mwyn cadw cyfrif ohonynt i ddangos y synau mwyaf cyffredin mewn ardal benodol.

GWEITHGAREDD 5

BODIO'R BAGIAU

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn annog dysgwyr i archwilio adnoddau naturiol trwy amrywiaeth o synhwyrau.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Bag neu focs casglu

Beth i'w wneud...

1. Casglwch eitemau naturiol gwahanol o'ch ardal natur.
2. Rhowch nhw yn y bag neu'r bocs.
3. Gyda llygaid ar gau neu fwgwd, gofynnwch i un dysgwr ar y tro ddewis eitem i'w thynnu allan.
4. Dylen nhw archwilio'r eitem neu'r gwrthrych trwy ddefnyddio cymaint o synhwyrau â phosib, heblaw am eu llygaid, gan ddisgrifio sut mae'r gwrthrych yn teimlo, arogli, swnio ac ati, a cheisio dyfalu beth yw e.

Synhwyrau Naturiol
// Gemau a Gweithgareddau

GWEITHGAREDD 6

MAPIAU SAIN

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn canolbwyntio ar ddatblygu clyw cyfeiriadol.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Clipfyrddau, darnau o bapur neu gerdyn, pensiliau

Beth i'w wneud...

1. Rhowch glipfwrdd gyda cherdyn/papur a phensel i bob dysgwr, a gofyn iddyn nhw wneud eu hunain yn gyfforddus e.e. pwyso yn erbyn coeden, eistedd ar y glaswellt, i ffwrdd o bawb arall.
2. Gofynnwch iddyn nhw roi smotyn neu dynnu llun ohonyn nhw eu hunain ar ganol y papur.
3. Mae hwn yn cynrychioli eu lleoliad ar hyn o bryd.
4. Gofynnwch iddyn nhw gau eu llygaid a gwrando ar y synau am amser penodol.
5. Wrth glywed sŵn, dylen nhw feddwl am symbol neu lun i'w gynrychioli, er enghraifft llinellau tonnog ar gyfer y gwynt. Dywedwch wrthyn nhw am dynnu'r llun/symbol ar y "map", yn ôl o ble ddaeth y sŵn mewn perthynas â lle maen nhw.

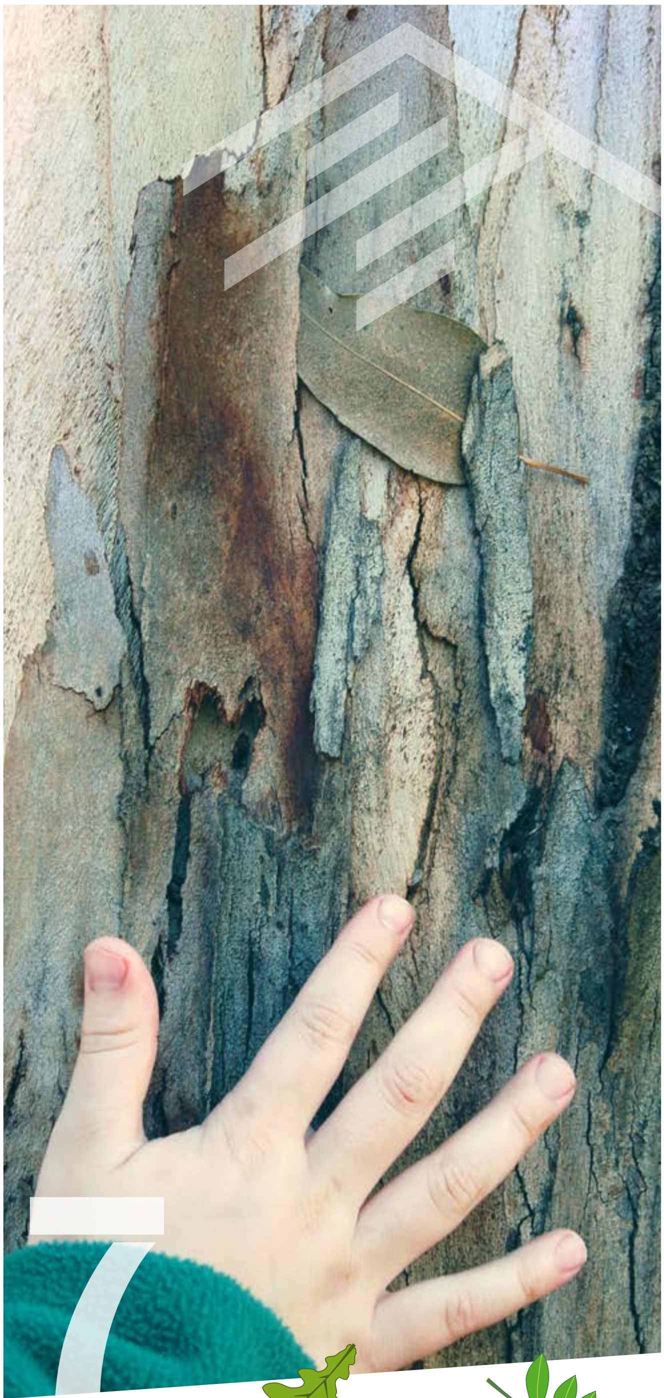
Gall DYSGWYR LLAI ABL wrando a phwyntio at gyfeiriad pob sŵn.

Gall DYSGWYR MWY ABL weithio gyda'i gilydd gan ddefnyddio'r mapiau sain a grëwyd i ffurfio un map sain enfawr o'r ardal. Ail-grëwch y gweithgaredd mewn ardaloedd natur eraill a chreu map sain o'r ardal ehangach. Pa synau sydd fwyaf cyffredin??

Cyfoeth Naturiol Cymru
Natural Resources Wales

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 7

TEIMLO, DISGRIFIO

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn canolbwyntio ar ddarganfod weadau: gweadau yn yr amgylchedd naturiol.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

// *CARDIAU ADNODDAU: Cosi a phigo*
DEWISOL – Cynwysyddion casglu, e.e. hufen iâ

Beth i'w wneud...

1. Rhannwch eich dysgwyr yn barau neu'n grwpiau bach.
2. Rhowch bâr o gardiau adnoddau *Cosi a Phigo* i bob pâr/grŵp bach.
3. Gofynnwch iddyn nhw gydweithio i chwilio am dri gwrthrych naturiol sy'n dangos y gwead neu'r ansoddair e.e. llyfn a garw, crensiog a meddal ac ati.
4. Pan fyddwch yn barod, ffeindiwch bâr neu grŵp arall a chymryd tro i feddwl pa ansoddeiriau sy'n cael eu disgrifio gan y gwrthrychau.
5. Y nod yw ceisio dyfalu dau air y pâr neu'r grŵp arall.
6. Gallwch barhau â'r gêm tan fod pawb wedi eu hadnabod.

Gallwch roi cynwysyddion i DDYSGWYR LLAI ABL fel hen focsys wyau gyda geiriau gwead wedi'u hysgrifennu ar waelod pob darn. Casglwch sampl o bob un.

Gall DYSGWYR MWY ABL greu eu rhestr eu hunain o weadau ac ansoddeiriau neu gwblhau'r gweithgaredd yn unigol.

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

GWEITHGAREDD 8

SNAP ANIFEILIAID

Crynodeb

Dyma ffordd hwyliog i archwilio sŵn a chlyw. Gorau oll os chwaraewch chi'r gêm hon mewn criw mawr.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

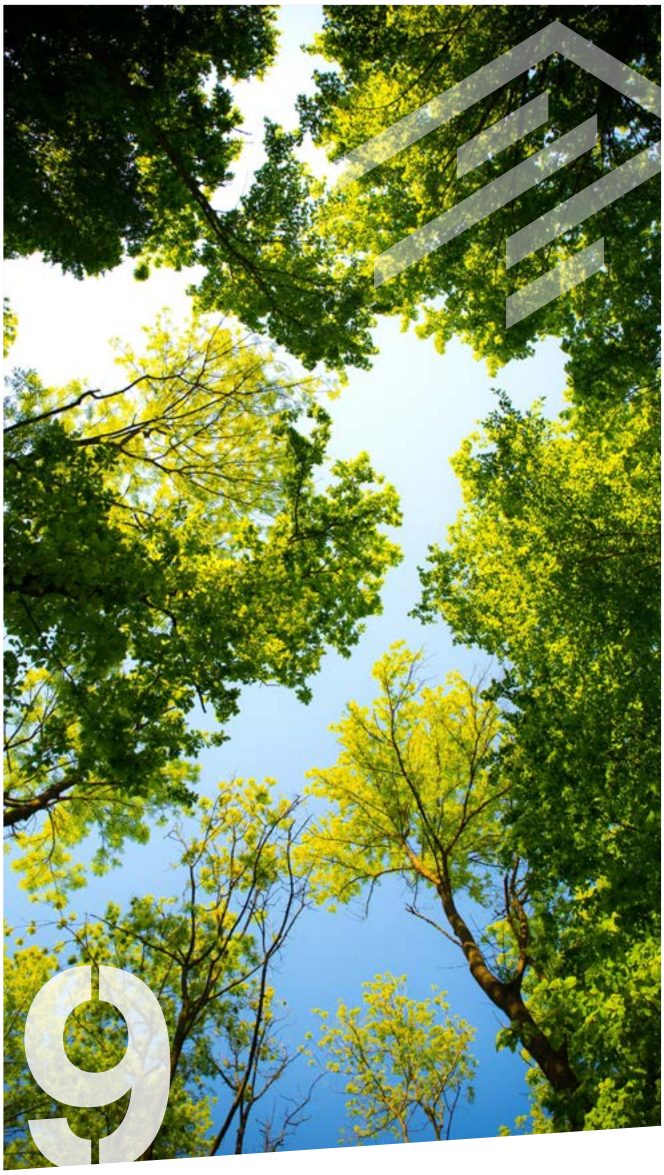
// *CARDIAU ADNODDAU: Snap anifeiliaid*

Beth i'w wneud...

1. Cyn dechrau chwarae, gofalwch fod gennych chi un cerdyn i bob dysgwr, a set mor gyfartal â phosib o'r gwahanol greaduriaid sy'n cael eu cynrychioli. Gadewch set allan os oes angen, ond cofiwch gymysgu'r cardiau'n iawn. Er enghraifft, mewn dosbarth o ugain, defnyddiwch 5 cerdyn o 4 creadur gwahanol.
2. Wrth gyflwyno'r gweithgaredd hwn, trafodwch y math o greaduriaid y gallech eu gweld yn eich ardal leol.
3. Ystyriwch yr anifeiliaid ar y cardiau a gofyn pa fath o synau maen nhw'n eu gwneud.
4. O fewn y grŵp mewn cylch, esboniwch eich bod am gyflwyno cerdyn â llun i bob dysgwr.
5. Gallai'r unigolion edrych ar eu cardiau ond ddim eu dangos i neb arall.
6. Ar orchymyn yr Arweinydd, gofynnwch i'r dysgwyr wneud sŵn eu hanifail cyn gadael y cylch i ddod o hyd i eraill sy'n gwneud yr un sŵn â nhw er mwyn creu 'teulu'r anifail'.
7. Gallwch ofyn i ddysgwyr cael mewn i'w teulu anifail i weithgareddau eraill er mwyn hybu cymdeithasu.

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 9

CRWYDRO'R CANOPI

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn annog dysgwyr i ystyried yr amgylchedd naturiol o safbwyntiau newydd.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Drychau diogel maint A5

Beth i'w wneud...

1. Mae angen gosod y gweithgaredd hwn o dan ganopi coeden i sicrhau'r effaith orau.
2. Dangoswch sut i lywio a defnyddio'r drychau yn ofalus ar ddechrau'r gweithgaredd.
3. Yn dibynnu ar allu, gofynnwch i'r dysgwyr rannu'n grwpiau o ddau neu dri.
4. Gofynnwch i'r parau neu'r grwpiau bach afael yn dynn ym mreichiau ei gilydd er mwyn cynnal ei gilydd yn gadarn wrth symud o gwmpas.
5. Rhowch ddrych ddiogel i bob grŵp. Gallant ddewis pwy sy'n rhoi'r cynnig cyntaf ar y drych, a phwy fydd yn eu llywio'n ddiogel.
6. Mae angen dal y drych ar lefel gên, fel bod golygfa dda o'r canopi uwchben wrth edrych i lawr y drych – felly caniatewch ddigon o amser i arbrofi gyda'r olygfan gorau.
7. Yna, gallai'r "tywyswyr" fynd â'r sawl sy'n dal y drych am dro drwy'r coed, o dan ganopi y goeden/perth.
8. Mae'r dysgwr â'r drych yn gallu disgrifio'r hyn mae'n gallu ei weld a sut mae'n teimlo.
9. Gadewch i bawb ddal y drych yn eu tro.

Gallwch ESTYN Y GWEITHGAREDD drwy symud y drych i safleoedd gwahanol.

YR OLYGFA I CHWILEN – symudwch y drych fymryn o dan y llygaid ac edrychwch i lawr ar y drych. Mae hyn yn rhoi golygfa o'r canopi coed o safbwynt chwilen ar lawr y goedwig.

YR OLYGFA I FONCATH - daliwch y drych ychydig uwchben eich llygaid (lefel eich aeliau) ac edrych i fyny i weld llawr y goedwig o safbwynt boncath.

YR OLYGFA I GWNINGEN – daliwch y drych yn erbyn eich trwyn i weld beth sy'n digwydd y tu ôl i chi – sgil arbennig sydd gan gwningod i synhwyro ysglyfaethwyr sy'n sleifio y tu ôl iddyn nhw.

Cyfoeth Naturiol Cymru
Natural Resources Wales

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

GWEITHGAREDD 10

WIWERA

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn helpu hybu datblygiad gydbwysedd, gweithgaredd corfforol a gwytnwch.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Cangen fawr wedi torri, boncyff coeden neu logiau

Beth i'w wneud...

1. Trafodwch sut mae wiwerod wedi addasu i fyw mewn coed trwy gael crafangau cryf i ddringo a chynffon fawr flewog i gydbwyso.
2. Holwch y grŵp sut mae pobl yn defnyddio rhannau o'u corff i gydbwyso e.e. dal breichiau allan
3. Heriwch y dysgwyr i gymryd eu tro i weld a allan nhw gadw eu cydbwysedd trwy gerdded o un pen o'r pren i'r llall.
4. Os ydyn nhw'n disgyn, anogwch nhw i drïo eto.

D.S. Gall pren fod yn llithrig, yn enwedig os yw'n wlyb.

GWEITHGAREDD 11

TYWYLL HENO

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn archwilio amgylchedd heb ymdeimlad o olau, a gallwch ei ddefnyddio i gyflwyno creaduriaid nad ydynt yn dibynnu ar eu golwg e.e. creaduriaid y nos a rhai sy'n byw yn y pridd, fel pryfed genwair.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Rhaff, llinyn neu debyg.

DEWISOL - mygydau

Beth i'w wneud...

1. Lapiwch y rhaff o amgylch sawl coeden hyd at lefel ysgwyddau eich dysgwyr, gan sicrhau nad oes unrhyw rwystrau sylweddol ar lefel y traed na'r corff.
2. Clymwch y ddau ben yn ofalus fel bod y rhaff mor dynn â phosib.
3. Un ar y tro, gyda digon o fwlch rhyngddyn nhw, gofynnwch i'r dysgwyr roi dwy law ar y rhaff a chau eu llygaid neu wisgo mwgwd.
4. Yna, gallant ddefnyddio eu dwylo a'u traed i symud ar eu liwt eu hunain ar hyd y rhaff.
5. Rhowch 'helpiwr' ar ben arall y rhaff er diogelwch.

Cyfoeth Naturiol Cymru
Natural Resources Wales

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

GWEITHGAREDD 12

CWRDD Â CHOEDEN

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn annog pawb i archwilio coed trwy eu cyffwrdd.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

DEWISOL – mygydau

Beth i'w wneud...

1. Yn dibynnu ar eu gallu, gofynnwch i'r dysgwyr rannu'n grwpiau o ddau neu dri.
2. Gofynnwch i'r parau neu'r grwpiau afael ym mreichiau ei gilydd er mwyn sicrhau eu bod yn cael eu cynnal yn gadarn wrth symud o gwmpas – efallai yr hoffech ddangos sut i wneud hyn.
3. Rhowch fwgwd i un o'r parau neu'r person canol yn y grŵp a gofyn iddo/iddi gau ei lygaid.
4. Gofynnwch i'ch dysgwyr dywys y sawl sydd â mwgwd ar daith fer at goeden o'u dewis. Wrth wneud hyn, dylent ystyried iechyd a diogelwch y sawl sydd â mwgwd a'i rybuddio am unrhyw newidiadau yn y tir. Gallant roi cyfarwyddiadau rhifol, e.e. tro i'r dde a chymryd pum cam mawr.
5. Pan rydych chi ar fin cyrraedd y goeden, dywedwch "dwylo allan" er mwyn osgoi taro yn ei herbyn.
6. Yna, gall y dysgwr 'dall' archwilio'r goeden gyda'i ddwylo a'i freichiau, i lawr ac mor uchel â phosib, gan geisio canfod unrhyw nodweddion amlwg.
7. Yna, dychwelwch i'r man cychwyn.
8. Gallwch dynnu'r mwgwd wedyn, a gofyn i'r dysgwr chwilio am ei goeden ar sail y nodweddion.
9. Daliwch ati hyd nes bod pawb wedi cael ei dro.

Synhwyrau Naturiol

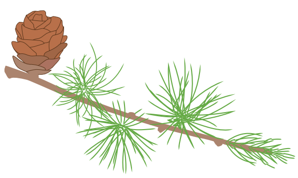
// Gemau a Gweithgareddau

GWEITHGAREDD 13

LEIN NATUR

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn annog pawb i archwilio gweadau a datblygu sgiliau echddygol.



Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Llinyn a siswrn

Cynwysyddion casglu, e.e. tybiau hufen iâ

Beth i'w wneud...

1. Codwch 'lein ddillad' fach ar gyfer pob grŵp trwy glymu darn o linyn rhwng dwy goeden, postyn neu reilen.
2. Dylai'r dysgwyr weithio mewn grwpiau bach i gasglu'r gwrthrychau o'r ardal gyfagos a'u grwpio yn ôl gwead.
3. Dylent ddisgrifio gwead pob set o wrthrychau a'u his-grwpio wedyn yn wrthrychau naturiol a rhai gwneud.
4. Dylid clymu un gwrthrych o bob categori i'r 'lein ddillad'
5. Yna, gofynnwch i bob grŵp gymryd eu tro i edrych ar lein ddillad y lleill a cheisio dyfalu'r gweadau a'r categorïau.

Synhwyrau Naturiol

// Gemau a Gweithgareddau

GWEITHGAREDD 14

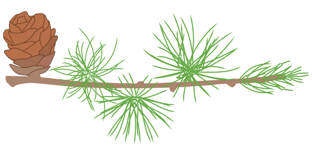
HELFA SBORION

Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn archwilio'r amgylchedd naturiol trwy gyfrwng lliw, gwead, sŵn ac ati.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

// *CARDIAU ADNODDAU: Cardiau arfordirol*
CARDIAU ADNODDAU: Cardiau'r tir



Beth i'w wneud...

1. Yn dibynnu ar allu, rhannwch gardiau chwarae helfa sborion i unigolion, parau neu grwpiau.
2. Gofynnwch i'ch dysgwyr gasglu cymaint ag sy'n bosib o'r eitemau ar y rhestr.
3. Os na ellir symud eitemau, gellir tynnu llun neu wneud nodyn o'r lleoliad.
4. Unwaith mae pob grŵp wedi gorffen hela, gofynnwch iddyn nhw ddychwelyd eu casgliad i'r man cychwyn a mynd drwy'r eitemau a gasglwyd.
5. DEWISOL – rhowch bwyntiau am bob eitem a gasglwyd.

Gall DYSGWYR LLAI ABL gael cymorth oedolyn, rhestr luniau o'r pethau i'w hela, fersiwn symlach o'r rhestr, a chael rhywun arall i adrodd enwau'r eitemau i'w casglu fesul un.

Gall DYSGWYR MWY ABL gael rhestr fwy cymhleth, creu eu rhestr eu hunain a defnyddio'r eitemau a gasglwyd i greu celf naturiol neu stori sy'n cynnwys pob un ohonyn nhw.