

CHWARAE



Pecyn Addysg



*Theatr Iolo yw cwmni theatr blant blaenllaw Cymru,
yn creu profiadau graenus sy'n symbylol, sy'n synnu
ac sy'n ystyrlon i blant a'u hoedolion.*

Mae Theatr Iolo ar flaen y gad ym maes theatr i blant ers dros ddeng mlynedd ar hugain, yn traddodi perfformiadau a gweithdai i fabanod, plant, y glasoed, rhieni, disgyblion ac athrawon drwy hyd a lled Cymru, gwledydd Prydain a gwledydd y byd.

Rydym yn creu ac yn cynhyrchu'r gwaith gorau i blant a phobl ifanc yn gymorth iddyn nhw gael pen llinyn ar y byd o'u cwmpas a'u lle ynddo. Rydym yn gweithio gyda'r artistiaid, yr awduron a'r creadigolion gorau, i danio creadigedd a'r dychymyg yn y Gymraeg ac yn Saesneg ill dwy.

Gwerthoedd Theatr Iolo yw:

- **Ffydd:** Pan ddewch i un o gynyrchiadau Theatr Iolo, gallwch fod yn ffyddiog y bydd eich profiad o'r radd flaenaf. Gallwch ddibynnu arnon ni i wneud i chi deimlo'n rhan ohonom, i gael eich ysbrydoli a'ch difyrru.
- **Uchelgeisiol:** Rydym am i chi deimlo her a gobeithio y gallwn eich helpu i chwilio achosion perthnasol rydych yn eu hwynebu ac yn dod i'r afael â nhw. Mae arnom eisiau helpu pobl ifanc i ymagor a dysgu amdanyn nhw'u hunain a'r byd lle maen nhw'n byw.
- **Cydweithredol:** Mae arnom eisiau cyrraedd cynifer o bobl ifanc ag y bo modd ac yn neilltuol y rheini na fu theatr fyw o fewn eu cyrraedd o'r blaen. Mae arnom eisiau creu gwaith sy'n berthnasol i bobl ifanc a gwnawn ein gorau glas i ddeall ac i ddarlunio natur amrywiol y straeon hynny.
- **Creadigol:** Mae arnom eisiau tanio creadigedd a'r dychymyg yn yr holl blant rydym yn eu cyrraedd ac yn gweithio gyda nhw, yn y Gymraeg ac yn Saesneg ill dwy. Mae arnom eisiau cynnig cyfleoedd gyda'r mwyaf creadigol, symbylol a syfrdanol sy'n herio disgwyladau.
- **Dilys:** Ein nod yw cynrychioli plant o bob cefndir a phrofiad bywyd a mynd i'r afael â'r heriau sy'n dod i ran ein cynulleidfaoedd yn eu bywydau ar hyn o bryd. Mae'n nod gennym chwalu rhwystrau mynychu a gwneud ein gorau glas i gynnig cyfleoedd go iawn a chynhwysol.

Cyflwyniad

Theatr Iolo a Pontio yn cyflwyno

CHWARAE

Gan Elgan Rhys

Mae bachgen yn chwarae yng nghwmni'i fam. Eu gêm nhw yn unig ydy hon. Maen nhw'n ymgolli yn eu byd dychmygol a does dim byd arall yn bwysig. Ond yn sydyn, mae'r gêm yn newid...

Mae'r bachgen ar fin wynebu gêm fwyaf a phwysicaf ei fywyd. Ond does neb wedi egluro'r rheolau iddo, a dydy'i fam ddim o gwmpas bellach i'w roi ar ben ffordd. Ydy'r bachgen yn ddigon dewr i chwarae? Fydd o'n gallu dod o hyd i'r hyn mae o'n chwilio amdano? A beth fydd yn digwydd unwaith y bydd y gêm ar ben?

A hithau'n dilyn taith un bachgen wrth iddo gael ei hyrddio'n annisgwyl o un byd i'r llall, mae **Chwarae** yn sioe llawn rhyfeddod sy'n trafod pwysigrwydd a hwyl chwarae. I gyfeiliant cerddoriaeth fyw a digon o symud, bydd y cynhyrchiad Cymraeg hwn yn edrych ar sut y gall chwarae helpu plant i oresgyn heriau bywyd. Bydd gofyn i'r gynulleidfa ymuno yn yr hwyl, gyda chyfle iddyn nhw chwarae hefyd!

Datblygwyd **Chwarae** ar y cyd â Pontio a theluoedd yn y gogledd drwy raglen Plattform Theatr Iolo.

Rydyn ni'n gobeithio'n fawr i chi fwynhau sioe 'Chwarae' a'i bod yn fan cychwyn ichi arbrofi gyda gemau a dysgu trwy chwarae.

Mae'r pecyn yma wedi'i greu er mwyn rhoi syniadau ichi pan fyddwch yn mynd yn ôl i'r dosbarth ar ôl gwyllo'r sioe. Themâu'r sioe sydd wedi ysbrydoli'r gweithgareddau, ac mae yma awgrymiadau ar gyfer creu'r awyrgylch gorau i'r plant chwarae ac archwilio emosiynau a sefyllfaoedd anodd.

Cefndir Elgan Rhys

Mae Elgan Rhys yn wneuthurwr theatr dwyieithog yng Nghaerdydd; mae'n gweithio fel awdur, cyfarwyddwr a pherfformiwr. Astudiodd Elgan ym Mhrifysgol De Cymru lle enillodd ei radd BA Anrhydedd mewn Drama (Theatr a'r Cyfryngau). Gan ddefnyddio proses aml-ddisgyblaethol, bydd Elgan yn archwilio profiadau personol a'r cyflwr dynol wrth ofyn cwestiynau a dathlu ein gweithredoedd, yn ogystal â'u canlyniadau emosiynol.

Mae Elgan yn Gyd-sylfaenydd a Chyd-Gyfarwyddwr Artistig Cwmni Pluen Company yn ogystal â bod yn Artist Cyswllt i Gwmni'r Frân Wen.

Pwysigrwydd sicrhau mai'r plant sy'n arwain y chwarae

Wrth greu'r sioe 'Chwarae', roedd pwyslais enfawr ar roi'r awenau i blant arwain y chwarae ac unrhyw weithgareddau. Y nod oedd annog yr oedolion i ddweud 'iawn/ie/cei' wrth y plant, rhoi ffydd yn chwarae'r plant, a datblygu sgiliau arwain y plant. Ond yn bennaf, y nod oedd sicrhau bod pawb ar yr un lefel, yn gydradd wrth chwarae.

Mae chwarae yn gallu bod yn brofiad dwys i blant ac mae dyletswydd ar oedolion i neilltuo'r amser hwn iddyn nhw, gan greu awyrgylch diogel ac anturus iddyn nhw archwilio. Dylai oedolion hefyd ymuno â phlant wrth iddyn nhw chwarae.

Mae creadigrwydd y plentyn wrth wraidd y gweithgareddau a'r chwarae sydd yn y pecyn yma – wrth i chi weithio trwyddyn nhw, ceisiwch annog y plant i wneud penderfyniadau, i gymryd yr awenau ac i gynnig awgrymiadau.

*“Mae chwarae'n hanfodol i blant ar gyfer eu hwyl a'u hapusrwydd,
ynghyd â'u hiechyd a'u lles.*

Mae plant yn elwa fwyaf pan fyddan nhw'n cymryd yr awenau wrth chwarae. Pan fydd plant yn dewis beth i'w chwarae, gyda phwy i chwarae a sut i drefnu'r chwarae, maen nhw'n mwynhau eu hunain fwy, ac maen nhw'n cefnogi eu dysgu, eu datblygiad a'u lles eu hunain.

Mae plant yn dweud wrthyn ni fod cael llefydd croesawgar, digon o amser a chwmni pobl eraill i chwarae bob dydd yn bwysig i bob plentyn ac i bobl yn eu harddegau – mae angen i ninnau'r oedolion greu amgylcheddau sy'n cefnogi hyn.'

Mike Greenaway, Cyfarwyddwr Chwarae Cymru

Cefndir y sioe

Gwreiddiau'r sioe yma yw sut y gall chwarae helpu i ddatblygu hyder, sgiliau creadigol a chyfathrebu ynghyd â bod yn ymarfer defnyddiol wrth helpu plant i wynebu problemau neu sialensau, i ddatrys sefyllfaoedd anodd ac i feddwl drostyn nhw eu hunain.

Ar ddechrau'r sioe, mae Elgan yn hapus braf yn rhigol ei fyd bach. Pan ddaw tro ar fyd, nid yw'n rhy siŵr sut i ddelio â'r broblem felly mae'n mynd ar antur ddewr i ddysgu sut i wneud hynny, drwy chwarae gemau newydd gyda ffrindiau newydd.

Y Cymeriadau

Elgan

Mae Elgan yn byw gyda Mam ac yn mwynhau chwarae gêm gyda'i fam. Yn sydyn mae'n byw gyda Dad, ac mae Dad yn gwneud pethau ychydig yn wahanol i sut roedd Mam yn eu gwneud. Mae Elgan yn mynd ar siwrne o ddarganfod sut mae delio â'r galar o golli Mam a delio â byd newydd, gwahanol gyda Dad.

Mam a Dad

Mae cymeriad Mam yn cynrychioli diogelwch – trefn a sicrwydd. Mae cymeriad Dad yn cynrychioli'r newid sy'n digwydd ym mywyd Elgan, sy'n dod â theimlad o ddryswch ac ofn arferion newydd. Y newid yma sy'n gorfodi Elgan i fentro allan o'i fyd arferol, ar antur, i ddatblygu'r gallu i chwarae gêm newydd gyda Dad ac i ddelio â'r loes o golli Mam.

Y Bydau Gwahanol

Foxy – Yn y byd cyntaf mae Elgan yn cwrdd â Foxy. Mae byd Elgan yn fach ac yn saff, does dim byd yn newid ac mae'n hapus â'r drefn honno. Mae Foxy yn annog Elgan i fentro allan o'i fyd bach ac yn ei helpu i ddatblygu'r hyder i chwilio am antur – am gêm newydd.

Themâu: Antur / cymryd risg / datblygu hyder

So-Ball – Nesaf, mae Elgan yn cyrraedd byd prysur, lliwgar a chwareus y cymeriad So-Ball. Dydy So-Ball ddim yn siarad fel Elgan felly mae angen iddyn nhw ddarganfod sut i gyfathrebu â'i gilydd yn gyntaf. Mae So-Ball yn brysur yn chwarae ei gêm a phan fydd Elgan yn ceisio cymryd gêm So-Ball iddo'i hun, mae So-Ball yn ceisio'i annog i feddwl y tu allan i'r bocs a defnyddio'i greadigrwydd i greu ei gêm ei hun, cyn ei anfon i'r byd nesaf.

Themâu: Bod yn unigryw / creadigrwydd / rhoi cynnig ar bethau newydd / cyfathrebu heb iaith

Lucas – Ym myd digidol Lucas, mae Elgan yn dysgu sut i feddwl y tu allan i'r bocs – defnyddio ei ddychymyg. Mae Elgan yn dechrau teimlo ar goll erbyn hyn ac yn ysu i fynd yn ôl i'w fyd diogel, ond mae Lucas yn ei ddysgu i ymgolli yn y llawenydd o fod ar goll mewn antur ac i fanteisio ar brofiadau newydd.

Themâu: Defnyddio dychymyg / meddwl y tu allan i'r bocs / cyfathrebu

Y Dywysoges Seren – Dyma ran olaf siwrne Elgan trwy'r bydau gwahanol. Mae'n cwrdd â'r Dywysoges Seren sy'n annog Elgan i ddelio â'r broblem sydd yn ei ofidio. Dyma ble mae Elgan yn dysgu i beidio ag ofni y newid sydd o'i flaen ond i fod yn barod i addasu wrth iddo fynd o antur i antur.

Themâu: Wynebu emosiynau / adnabod newid / addasu / bod yn hyblyg

Ar ôl gwyllo'r sioe

Yr Hawl i Chwarae – Sgwrs Dosbarth

Mae'n bwysig bod plant yn cael y rhyddid, y gofod a'r amser i chwarae er mwyn datblygu sgiliau pwysig fel cyfathrebu, datrys problemau, meddwl yn annibynnol, hyder a chreadigrwydd. Gan ddefnyddio'r sioe yn sbardun, dyma restr fer o gwestiynau i annog sgwrs â'r plant ynglŷn â'r hawl i chwarae. Gall y sgwrs yma roi syniad gwell i chi fel addysgwyr o'r hyn sy'n bwysig i'r plant pan fyddan nhw'n chwarae a'r hyn sydd o bosib ar goll yn eu bydoedd nhw.

Paratoi

- Paratowch amlinell o goeden fawr ar ddarn o bapur mawr
- Gofynnwch i'r plant greu amlinelliad o'u dwylo ar bapur lliw i edrych fel dail

Cwestiynau ynglŷn â'r sioe a'r hawl i chwarae:

- Beth yn y sioe sydd yn atal Elgan rhag chwarae?
- Beth sy'n eich atal chi rhag chwarae?
- Beth mae Elgan yn hoffi'i chwarae?
- Beth ydych chi'n hoffi'i chwarae yn y tŷ?
- Hefo pwy mae Elgan yn hoffi chwarae?
- Hefo pwy rydych chi'n hoffi chwarae? Pam?
- Beth sydd ei angen arnoch i chwarae?
- Beth sydd yn gwneud gêm dda?

Gofynnwch y cwestiynau i'r plant a gofyn iddyn nhw ysgrifennu eu hatebion ar y dail dwylo. Ar ôl gofyn y cwestiynau, anogwch y plant i feddwl am ddatrysiad i'r hyn sy'n eu hatal rhag chwarae. Yna gallwch osod y dail ar y goeden hardd.

Sut mae hyn yn cysylltu â Chwricwlwm y Cyfnod Sylfaen *

Datblygiad Personol a Chymdeithasol, Lles ac Amrywiaeth Ddiwylliannol

- Ystod
 - Gweithgareddau sy'n caniatáu iddynt ddatrys problemau a thrafod canlyniadau
 - Gwahanol fathau o weithgareddau chwarae ac ystod o weithgareddau a gaiff eu cynllunio, gan gynnwys y rheiny a gychwynnir gan y plant
- Sgiliau
 - Datblygiad personol: mynegi a chyfleu gwahanol deimladau ac emosiynau – rhai eu hunain yn ogystal â rhai pobl eraill
 - Lles: Datblygu diddordeb cynyddol yn y byd o'u cwmpas a deall yr hyn sydd gan eu hamgylchedd i'w gynnig iddynt pan fyddant yn chwarae ar eu pen eu hunain a gydag eraill

Sgiliau Iaith, Llythrennedd a Chyfathrebu

- Llafaredd
 - Eifen: Datblygu a chyflwyno gwybodaeth a syniadau
 - Siarad: ymateb i ddrama y maent wedi ei gwyllo ac ysgogiadau creadigol eraill
 - Gwrandd: Ailadrodd stori, gwybodaeth neu naratifau y maent wedi'u clywed
 - Cydweithio a thrafod: cyflwyno gwybodaeth a syniadau
 - Cydweithio a thrafod
 - Cymryd rhan mewn trafodaeth gyda phlant eraill ac oedolion

Chwarae yn y Dosbarth

Mae chwarae yn gallu digwydd unrhyw le – yn y cartref, y dosbarth, allan ar yr iard neu hyd yn oed mewn cornel fach. Dyma restr fer o'r math o bethau y gallwch chi eu gwneud i greu awyrgylch braf er mwyn chwarae:

- Gofod sydd yn gyfarwydd, yn gyffrous ac yn ddiogel
- Adnoddau sy'n annog dyfeisio a chwarae rôl
- Gofod sydd yn lân ac yn drefnus, ble mae adnoddau chwarae yn hawdd i'w cyrraedd a'u cynnal
- Mannau lle gall plant chwarae gyda'i gilydd neu yn unigol
- Chwarae cerddoriaeth

Cynhesu

Dyma esiamplau o gemau y gallwch chi eu chwarae yn yr ysgol i gynhesu'r corff a'r dychymyg.

Taflu'r Clic

Gêm gorfforol yw hon sydd hefyd yn cynhesu'r dychymyg. Gallwch ei chwarae fel grŵp mawr, grwpiau bach neu mewn partneriaid – mae angen digon o le i symud o gwmpas.

- Mae un person yn taflu clic (neu glap) at berson arall
- Mae'r person sy'n dal y clic yn penderfynu sut a ble mae'n dal y clic – er enghraifft gall ddal y clic yn uchel yn yr awyr, neu yn bownsio ar y llawr, yn isel i'r llawr, a gyda pha ran o'r corff
- Yna mae'n taflu'r clic at berson arall
- Ceisiwch annog y plant i ddefnyddio lefelau gwahanol a ffyrdd gwahanol o ddal a thaflu'r clic
- Mwyaf o ymarfer mae'r plant yn ei wneud gyda'r gêm yma, mwyaf hyderus fyddan nhw yn ei chwarae

Pasio'r Gwrthrych Dirgel

Gêm sy'n datblygu'r dychymyg, creadigrwydd corfforol a chanolbwyntio yw hon. Gallwch ei chwarae fel un grŵp mawr.

- Mae pawb yn sefyll mewn cylch ac mae'r person sy'n dechrau yn pasio rhywbeth anweledig i'r person drws nesaf
- Rhaid iddyn nhw ddychmygu a dangos drwy feim beth maen nhw'n ei basio
- Mae'r gwrthrych yn newid o berson i berson
- Does dim rhaid i'r gwrthrych fod yn wir a does dim angen i bobol ddyfalu beth yw'r gwrthrych

Cwestiynau i feddwl amdanyn nhw wrth chwarae:

Sut mae'r gwrthrych dirgel yn teimlo?

Beth yw pwysau'r gwrthrych? Ydy'r gwrthrych yn drwm neu'n ysgafn?

Ydy'r gwrthrych yn symud? Sut?

Sut mae'r gwrthrych yn aroglu neu'n blasu?

Ydy'r gwrthrych yn symud yn sydyn neu'n araf?

Cerdded fel...

Dyma gêm hwyliog i annog plant i ddefnyddio'r corff a'r dychymyg. Mae angen digon o le i symud o gwmpas.

- Mae pawb yn cerdded yn arferol o gwmpas y gofod
- Mae un person yn gorchymyn sut i gerdded, er enghraifft: 'Pawb i gerdded fel... broga!' – yna mae pawb yn cerdded fel broga
- Gall y gorchymyn fod yn orchymyn i gerdded fel unrhyw fath o anifail, person neu gymeriad, a gall oedolyn neu blentyn alw'r gorchymyn

Enghreifftiau

Neidr	Arwr	Mwydyn	Dawnsiwr	Crocodeil
Pryfyn	Llygoden	Cawr	Pysgodyn	Gofodwr

Tableau

Gall y gêm yma gael ei chwarae mewn grwpiau bach neu fel un neu ddau grŵp mawr. Mae angen digon o le i symud o gwmpas. Mae'r gêm yn gweithio orau dros amser byr e.e. 30 eiliad fel bod y plant yn gweithio ar eu traed yn syth ac mae angen iddyn wrando ar syniadau ei gilydd.

- Mae rhywun yn galw ffurf i'r grŵp greu gyda'u cyrff e.e. Robot
- Mae angen i'r grŵp weithio fel tîm i greu un robot gan ddefnyddio'u cyrff yn unig – dim propiau!
- Gall un person fod yn ben, person arall yn goesau a pherson arall yn freichiau ac yn y blaen
- Yna pan ddaw'r amser i ben, mae'n rhaid iddyn nhw rewi yn y ffurf neu fe allwch ofyn iddyn nhw geisio symud gyda'i gilydd!

Enghreifftiau

Coeden	Tractor	Eliffant	Jac Codi Baw	Bws
Deinosor	Awyren	Beic	Llong	Cawr

Gweithgareddau

Mae'r gweithgareddau yma wedi eu hysbrydoli gan y sioe **Chwarae** a'r elfennau mae Elgan yn eu harchwilio yn ystod ei siwrne. Mae'r gweithgareddau yn ceisio datblygu sgiliau cyfathrebu, dyfeisio, sgiliau creadigol a datrys problemau.

1. Creu Cymeriad

Gweithgaredd chwarae rôl a dyfeisio yw hwn. Gallwch chwarae'r gêm yma fel unigolyn, gyda phartner neu mewn grwpiau bach. Mae'r gêm yma wedi ei hanelu at greu cymeriad allan o ddim byd neu gyda gwrthrychau ar hap. Ceisiwch annog y plant i weld y gwrthrychau fel pethau y tu hwnt i'r pwrpas gwreiddiol.

Beth sydd ei angen?

- Bocs llawn gwisgoedd arbennig (neu bentwr o gotiau, hetiau, sgarffiau ac yn y blaen)
- Gwrthrychau gwahanol (gall y rhain amrywio o gwpan blastig i rolyn o dâp selo! Beth bynnag sydd gyda chi wrth law ond y mwyaf od y gorau!)

Sut i chwarae?

Cymerwch un darn o wisg ac un gwrthrych, yna creu cymeriad newydd yn defnyddio'r eitemau yma fel ysbrydoliaeth! Gall yr eitemau gael eu defnyddio yn wahanol i sut maen nhw fel arfer yn cael eu defnyddio. Os byddwch chi'n chwarae mewn partner neu grŵp – gofynnwch i un plentyn wisgo'r llall ac yna gyfnewid. Yna gallan nhw gyd-chwarae i ddatblygu'r cymeriadau newydd.

Gofynnwch i'r plant i feddwl am y pethau canlynol:

Beth yw enw'r cymeriad?

Beth mae nhw'i ofn?

Beth yw eu pŵer hud nhw?

Sut mae nhw'n cyfathrebu?

Beth mae nhw'n ei garu?

Lle mae nhw'n byw?

Sut mae hyn yn cysylltu â Chwricwlwm y Cyfnod Sylfaen *

Datblygiad Personol a Chymdeithasol, Lles ac Amrywiaeth Ddiwylliannol

- Ystod
 - Gweithgareddau sy'n caniatáu iddynt fabwysiadu ystod o rolau, gan gynnwys rôl arweinydd mewn grŵp bach, gwaith dysgu mewn pâr neu waith a wneir mewn tîm
 - Gweithgareddau sy'n caniatáu iddynt ddefnyddio eu synhwyrau a bod yn greadigol a dychmygus
- Sgiliau:
 - Datblygiad Cymdeithasol: ffurfio perthnasoedd a theimlo'n ddigon hyderus i gyd-chwarae a chydweithio ag eraill
 - Lles: Datblygu diddordeb cynyddol yn y byd o'u cwmpas a deall yr hyn sydd gan eu hamgylchedd i'w gynnig iddynt pan fyddant yn chwarae ar eu pen eu hunain a gydag eraill

Sgiliau Iaith, Llythrennedd a Chyfathrebu

- Llafaredd
 - Elfen: Datblygu syniad a chyflwyno gwybodaeth a syniadau
 - Siarad: Cyfrannu i weithgareddau chwarae rôl / Defnyddio iaith berthnasol
 - Gwranddo: Ateb cwestiynau Pwy? Beth? Pam?
 - Cydweithio a thrafod: Cymryd rhan mewn gweithgareddau

Datblygiad Creadigol

- Celf, Crefft a Dylunio: Archwilio amrywiaeth o dechnegau a defnyddiau ac arbrofi â hwy
- Gwneud dewisiadau wrth ddewis defnyddiau ac adnoddau

2. Creu Symudiad

Dyma weithgaredd sy'n defnyddio'r corff a'r meddwl. Mae symud yn elfen bwysig o'r sioe ac yn ddyfais i gymeriadu, cyfleu teimlad a dweud stori. Mae'r gweithgaredd yma yn ddilyniant o'r gweithgaredd Creu Cymeriad ond gallwch hefyd ei chwarae yn annibynnol. Gallwch chwarae hwn fel un grŵp mawr neu fel dau grŵp llai.

Beth sydd ei angen?

- Cerddoriaeth
- Digon o le i symud o gwmpas

Sut i chwarae?

Gofynnwch i'r plant sefyll mewn cylch ac i feddwl am eu cymeriad. Gofynnwch iddyn nhw ddyfeisio symudiad sy'n disgrifio'u cymeriad yn gorfforol. Gall y symudiad fod yn syml ac yn fach neu'n gyfres o symudiadau ac yn fawr. Wrth fynd o gwmpas y cylch, ail-adroddwch y symudiad wedi i'r plentyn ddangos eu symudiad nhw. Ar ôl bod o gwmpas y cylch unwaith – ewch rownd eto fel bod pawb yn cofio eu symudiadau.

Gofynnwch i'r plant i feddwl am y pethau canlynol cyn dechrau:

Sut bersonoliaeth sydd gan eu cymeriad? Sut allan nhw ddangos hyn gyda'u cyrff?

Ydy'r cymeriad yn egniol?

Ydy'r cymeriad yn ddiog?

Ydy'r cymeriad yn symud yn gyfrwys neu'n blwmp ac yn blaen?

Y cam nesaf yw rhoi'r holl beth at ei gilydd – ceisiwch glymu'r holl symudiadau at ei gilydd mewn un rwtîn neu gyfres o fotiffau. Dechreuwch rifo'r symudiadau a'r curiadau fel bod pawb yn symud gyda'i gilydd. Gallwch berfformio'r rwtîn i amrywiaeth o gerddoriaeth wahanol i weld beth sy'n gweithio orau.

Sut mae hyn yn cysylltu â Chwricwlwm y Cyfnod Sylfaen *

Sgiliau Iaith, Llythrennedd a Chyfathrebu

- Llafaredd: Datblygu syniad a chyflwyno gwybodaeth a syniadau
 - Siarad: Cyfrannu i weithgareddau chwarae rôl / Defnyddio iaith berthnasol
 - Gwrando: Ateb cwestiynau Pwy? Beth? Pam?
 - Cydweithio a thrafod: Cymryd rhan mewn gweithgareddau

Datblygiad Corfforol

- Personol
 - Datblygu sgiliau cydsymud a hyder
 - Rheoli symudiadau'r corff
 - Cysylltu'r gweithrediadau syml mewn dilyniant
- Chwarae anturus a chorfforol
 - Datblygu dealltwriaeth o'r modd y mae eu cyrff yn symud
 - Cysylltu'r gweithrediadau syml mewn dilyniant

Datblygiad Creadigol: Symud Creadigol

- Archwilio a mynegi ystod o hwyliu a theimladau drwy gyfrwng amrywiaeth o symudiadau
- Datblygu eu hymatebion i wahanol ysgogiadau
- Datblygu eu rheolaeth drwy gysylltu symudiadau
- Gweithio ar eu pen eu hunain a gydag eraill i esgus, ymateb yn fyrfyr a meddwl yn ddychmygus

3. Creu Byd

Gweithgaredd creu a chreffft yw hwn. Gall y plant wneud hyn yn unigol, mewn partneriaid neu gall fod yn weithgaredd grŵp. Gall hwn fod yn ddilyniant o'r gweithgaredd cyntaf neu gall weithio fel gweithgaredd annibynnol. Mae gofyn i'r plant fod yn greadigol gyda deunyddiau di-ddim yr olwg, gan ddatrys problemau strwythurol ac adeiladol, gweithio mewn tîm a chyfathrebu yn dda.

Beth sydd ei angen?

- Deunyddiau di-liw fel cardfwrdd, papur gwyn a phapur newydd
- Deunyddiau strwythurol fel bocsys grawnfwyd, bocsys wyau, roliau papur tŷ bach ac yn y blaen. Gofynnwch i'r plant a'u gofawyr i ddod â deunydd ailgylchu gyda nhw i'r ysgol neu ewch i'ch siop sbarion lleol
- Tap masgio a/neu lud PVA

Sut i chwarae?

Gofynnwch i'r plant ddychmygu'r byd lle byddai eu cymeriad yn byw. Gallan nhw ddefnyddio amrywiaeth o'r deunydd ailgylchu i greu amgylchfyd lle byddai eu cymeriad yn byw a bod. Unwaith iddyn nhw orffen strwythuro'u darnau, gallan nhw eu paentio neu orchuddio mewn papur lliw. Os byddwch chi'n chwarae hwn fel gweithgaredd annibynnol – gofynnwch i'r plant greu tŷ gwallgof neu hudolus!

Gofynnwch i'r plant i feddwl am y pethau canlynol:

- Sut fyddai eu byd nhw yn edrych?
- Sut fyddai'r byd yn swnio?
- Sut fyddai'r byd yn teimlo?
- Sut fyddai'r byd yn symud?

Anogwch y plant i ddatrys eu problemau eu hunain wrth greu, neu i ofyn am help gan eu ffrindiau yn hytrach na gofyn i oedolyn roi'r ateb.

Sut mae hyn yn cysylltu â Chwricwlwm y Cyfnod Sylfaen *

Sgiliau Iaith, Llythrennedd a Chyfathrebu

- Llafaredd: Datblygu syniad a chyflwyno gwybodaeth a syniadau
 - Siarad: siarad am bethau y maent wedi'u llunio
 - Gwrando: Ateb cwestiynau Pwy? Beth? Pam?
 - Cydweithio a thrafod: Cymryd rhan mewn gweithgareddau

Gwybodaeth a Dealltwriaeth o'r Byd

- Ystod
 - Dysgu am sut a pham y mae pobl a lleoedd yn perthyn i'w gilydd
 - Ymchwilio i sut y mae lleoedd yn newid
- Sgiliau
 - Meddwl yn greadigol a dychmygus
 - Meddwl am beth allai ddigwydd pe bai...

Datblygiad creadigol

- Celf, Crefft a Dylunio:
 - Archwilio amrywiaeth o dechnegau a defnyddiau ac arbrofi â hwy
 - Gwneud dewisiadau wrth ddewis defnyddiau ac adnoddau

4. Creu Gêm Newydd

Gweithgaredd dyfeisio yw hwn ar gyfer partneriaid neu grwpiau bach. Mae gofyn iddyn nhw weithio fel tîm a defnyddio eu dychmyg.

Beth sydd ei angen?

- Bag o beli lliwgar neu gallwch greu peli o bapur newydd wedi ei sgrwntio
- Digon o le i symud o gwmpas

Sut i chwarae?

Gyda'r bag o beli mae rhaid i'r plant ddyfeisio gêm newydd sy'n defnyddio'r peli mewn rhyw ffordd. Mae'n rhaid cael 3 rheol i'r gêm. Mae'n bwysig peidio â rhoi gormod o gyfyngiadau ar y chwarae yn y gweithgaredd yma fel eu bod yn teimlo'n rhydd i greu a dychmygu.

Gofynnwch iddyn nhw esbonio eu gêm newydd i grŵp neu bartner arall gan ddefnyddio sain a symudiadau yn unig – hynny yw heb eiriau. Sylwch ar sut maen nhw'n cyfathrebu â'i gilydd.

Sut mae hyn yn cysylltu â Chwricwlwm y Cyfnod Sylfaen *

Sgiliau Iaith, Llythrennedd a Chyfathrebu

- Llafaredd: Datblygu syniad a chyflwyno gwybodaeth a syniadau
 - Gwrando: Gwrando ar bobl eraill ac ymateb iddynt
 - Gwrando: Gwrando ar gyfarwyddyd a'i ddilyn
 - Cydweithio a thrafod: Cymryd rhan mewn gweithgareddau

Datblygiad Corfforol

- Personol
 - Datblygu sgiliau cydsymud a hyder
 - Rheoli symudiadau'r corff
 - Cysylltu'r gweithrediadau syml mewn dilyniant
- Chwarae anturus a chorfforol
 - Deall rheolau ac elfennau gemau, a gallu chwarae gemau cydweithredol a chystadleuol syml
 - Datrys problemau syml gyda phartner, megis sut i ddefnyddio, dod o hyd, cael yn ôl neu cario gwrthrychau, sgorio pwyntiau ac ati.
 - Cysylltu'r gweithrediadau syml mewn dilyniant

Datblygiad Creadigol: Symud Creadigol

- Archwilio a mynegi ystod o hwyliau a theimladau drwy gyfrwng amrywiaeth o symudiadau
- Datblygu eu hymatebion i wahanol ysgogiadau
- Datblygu eu rheolaeth drwy gysylltu symudiadau
- gweithio ar eu pen eu hunain a gydag eraill i esgus, ymateb yn fyrfyfyr a meddwl yn ddychmygus

Myfyrio

Ar ôl chwarae'r gemau a'r gweithgareddau yma, mae'n gyfle gwych i fyfyrion ar yr hyn maen nhw wedi ei wneud, ei ddysgu, ei chwarae, a'i ddarganfod. Drwy ysgrifennu neu ddarlunio yn syml gyda darn o bapur a phensiliau neu adrodd yn ôl ar lafar, gofynnwch i'r plant ymateb i'r gemau a'r gweithgareddau.

Gofynnwch i'r plant feddwl am y pethau canlynol:

Sut oedden nhw'n teimlo ar ôl chwarae gêm neu weithgaredd?

Beth oedden nhw'n ei hoffi?

Beth oedd yn anodd?

Beth wnaethon nhw ei ddysgu?

Beth oedden nhw'n meddwl wnaethon nhw yn dda?

Dolenni Defnyddiol

Chwarae Cymru

<https://www.playwales.org.uk/>

Y Gymdeithas Chwarae Ryngwladol (IPA)

<http://ipaworld.org/>

Plant yng Nghymru

<http://www.childreninwales.org.uk/>

Playful Childhoods

<https://www.playfulchildhoods.wales>

Nature Play

<http://www.nature-play.co.uk/>

*Mae'r cysylltiadau â'r Cwricwlwm yn y ddogfen hon yn ceisio dangos y prif feysydd dysgu a'r sgiliau mwyaf perthnasol y gellir eu datblygu. Gallai'r gweithgareddau hyn hefyd roi sylw i sgiliau mewn meysydd eraill yn y cwricwlwm, ac efallai yr hoffech chi edrych yn fanylach ar hynny.