

COGYDD A B C



- Dewiswch un plentyn i chwarae rhan y 'Cogydd'. Pawb arall i sefyll mewn llinell tua 10 metr tu ôl i'r Cogydd.
- Pawb i weiddi "A, B, C, Ch, D, Dd, E, Pwy wyt ti am gael i de?"
- Mae'r Cogydd yn galw un llythyren o'r wyddor, e.e "B"
- Os yw eich enw yn cynnwys y llythyren, yna mae'n rhaid i chi symud un cam mawr ymlaen.
- Mae'r gêm yn mynd yn ei blaen tan fod rhywun yn cyrraedd y Cogydd ac yn ei daro yn ysgafn ar ei gefn.
- Mae'r Cogydd yn rhedeg ar ôl pawb. Y plentyn cyntaf i gael ei ddal yw'r Cogydd y tro nesaf.



PLISMON, PLISMON

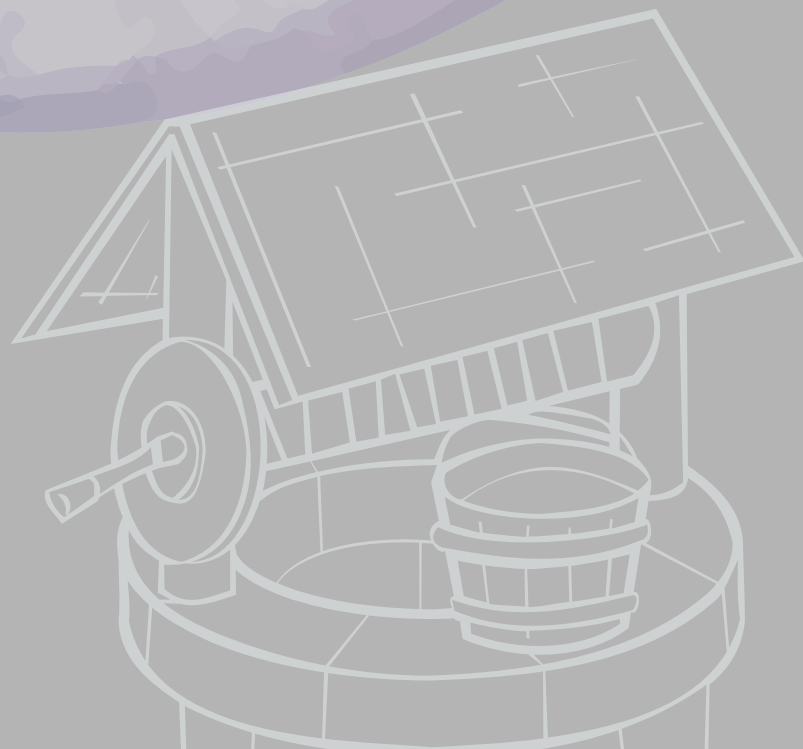


- Dewiswch un plentyn i chwarae rhan y 'Plismon'.
- Pawb arall i sefyll mewn llinell. Mae'r Plismon yn sefyll tua 2 fetr o' r llinell gyda'i gefn tuag at y plant. Mae'r Plismon yn taflu'r bêl dros ei gefn. Mae'r plentyn sy'n dal y bêl yn ei chuddio tu ôl i'w gefn / chefn.
- Mae'r plant eraill yn esgus cuddio'r bêl hefyd ac yn dweud "Plismon, Plismon, ble mae'r bêl?"
- Yna, bydd y Plismon yn troi i wynebu gweddill y disgyblion gan ddyfalu pwy sydd gyda'r bêl.
"Ydy'r bêl gen ti?" - "Nac ydy, dydy o ddim gen i!" - "Ydy, mae o gen i!"
- Os yw'r Plismon yn gywir mae'n cael tro arall.
- Os yw'r Plismon yn anghywir, mae'r plentyn sy'n cuddio'r bêl yn chwarae rhan y Plismon.

BWCI BO A'R FFYNNON



- Gwnewch gylch ar yr iard gyda sialc – dyma'r ffynnon.
- Dewiswch un o'r plant i sefyll yn y cylch fel BWCI BO.
- Dewiswch blentyn arall i fod yn Fam/Dad.
- Mae gweddill y plant yn sefyll mewn cylch o amgylch y
- ffynnon, gan weiddi "Mam, Mam/Dad, Dad, gawn ni frechdan jam?"
- Mae Mam/Dad yn ateb "Ga i weld eich dwylo?"
- Mae'r plant yn dangos eu dwylo ac mae Mam/Dad yn ateb:-
"Ych a fi. Ych a fi, ewch i'r ffynnon i'w golchi!"
- Mae'r plant yn mynd at y ffynnon a chyffwrdd â'r Bwci Bo.
- Mae'r Bwci Bo yn deffro ac yn rhedeg ar ôl y plant.
- Y plentyn cyntaf i gael ei ddal yw'r Bwci Bo y tro nesaf, a'r Bwci Bo ydy Mam / Dad.



CLAPIO



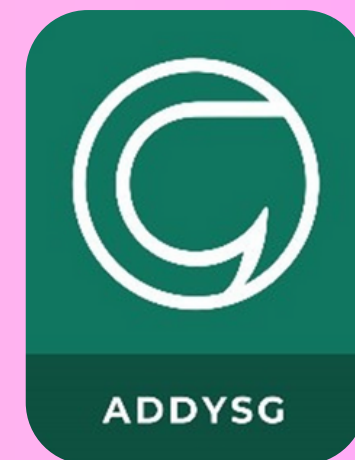
Clap i'r dde, clap i'r chwith,
Clap i'r ddwy a breichiau syth,
Clap i'r chwith, clap i'r dde,
Rowlio'r ddwy a dweud "Hwre!"



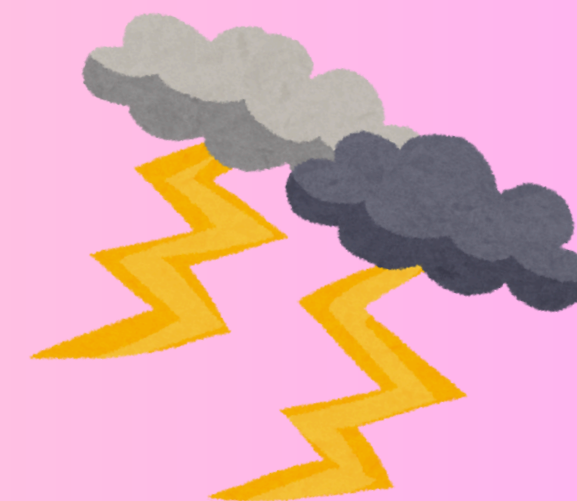
1. Pawb i ddewis partner ac wynebu'i gilydd.
2. Clapio llaw dde, clapio llaw chwith, clapio'r ddwy ac yna clapio dwylo uwchben gyda breichiau syth.
3. Ail adrodd ond y tro yma rhaid rowlio'r dwylo cyn neidio a chlapio dwylo'i gilydd gan weiddi "Hwre!"
4. Ceisiwch adrodd y pennill yn gyflymach a chyflymach pob tro!



GÊM Y TYWYDD



Mae gen i, ac gan lawer,
Gloc ar y mur i gadw amser;
Mae gan Moses, Pant y Meysydd,
Gloc ar y mur i gadw'r tywydd.



1. Ffurio cylch o ffrindiau gan ddewis un i sefyll yn y canol - dyma Moses Pant y Meysydd. Mae angen iddo roi mwgwd dros ei lygaid.
2. Pawb yn llafarganu'r pennill uchod tra mae Moses Pant y Meysydd yn troi a throi gan ddal ei fraich allan hyd ddiwedd y llafarganu.
3. Ar ddiwedd llafarganu'r pennill, mae'n dweud gair i ddisgrifio'r tywydd e.e haul, glaw, niwl a rhaid i'r person y mae'n pwyntio ato feimio'r tywydd . Ond os yw'r dweud STORM mae'n rhaid iddo dynnu ei fwgwd a rhaid i'r person mae'n pwyntio ato redeg o gwmpas y cylch gyda Moses yn ceisio ei ddal. Os yw'n cael ei ddal cyn cyrraedd yn ol i'w le bydd allan o'r gêm. Mae hyn yn parhau nes bydd un ar ôl. Dyma'r enillydd a'r Moses nesaf.

FAINT O' R GLOCH YDY HI MR BLAIDD?



1. Plant i sefyll mewn rhes yn erbyn wal, neu ar linell ar y buarth.
2. Dewiswch un plentyn i fod yn 'Mr Blaidd'.
3. Gofynnwch i Mr. Blaidd sefyll ar un pen yr ardal chwarae gyda'i gefn at y plant.
4. Mae gweddill y plant yn gwaeddi "Faint o'r gloch yw hi Mr Blaidd?"
5. Mae Mr. Blaidd yn meddwl am amser ac yn gweiddi'n uchel, e.e "Mae hi'n dri o'r gloch"
6. Mae'r plant yn cymryd tri cham i gyfeiriad Mr. Blaidd.
7. Ailadroddwch gamau 4 a 5 nes bod y plant yn agosach at Mr. Blaidd.
8. Pan mae Mr Blaidd yn gweiddi "Amser cinio", mae'n troi ac yn rhedeg ar ôl y plant.
9. Y plentyn sy'n cael ei ddal yw Mr. Blaidd yn y gêm nesaf.

MR BROGA, GA' I GROESI' R AFON?



Un plentyn i fod yn Mr Broga a'r lleill mewn rhes o'i flaen yn gofyn y cwestiwn,

“Mr Broga, ga i groesi'r afon?”

Mr Broga i ateb (e.e.)“Dim ond os wyt ti'n gwisgo sanau gwyn!”

Pawb sy'n gwisgo sanau gwyn i geisio rhedeg heibio Mr Broga.

Os ydyn nhw'n llwyddo, maent yn ddiogel am weddill y gêm.

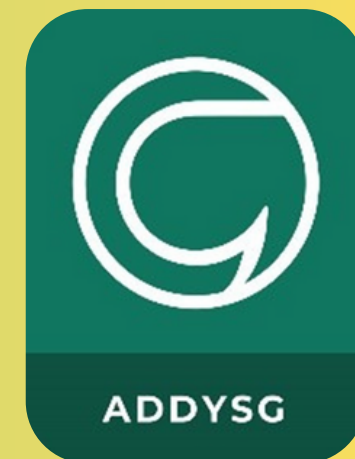
Os yw Mr Broga yn eu dal, maent allan o'r gêm.

Hyn i barhau hyd nes fydd un plentyn ar ôl.Fo/hi fydd Mr Broga yn y gêm nesaf.



PONT LLAN-ABER, PONT LLAN-ABER
AWN AM DRO, HYD Y FRO
PONT LLAN-ABER, PONT LLAN-ABER
AWN AM DRO, HYD Y FRO.

PONT LLAN-ABER



1. Dewis dau blentyn i ffurfio pont gyda'u dwylo. Pawb arall i ffurfio rhes tu ôl i'w gilydd.
2. Llafarganu'r pennill (tôn Frère Jacques)
3. Ar y gair 'fro' bydd y bont yn disgyn ac yn carcharu un o'r plant.
4. Bydd y bont yn gofyn i'r plentyn sydd wedi'i garcharu i feddwl am le sy'n dechrau gyda Llan neu Aber.
5. Os maen nhw'n llwyddiannus maen nhw'n cael eu rhyddhau. Os ddim, bydd rhaid iddynt eistedd i lawr.

