

GWEITHGAREDDAU SIARTER IAITH





DYDD LLUN: SOMBIS SEREN

Mae'n fore dydd Llun, ac mae **haid o sombis** wedi torri ar draws frecwast **Seren**, ac yn gwneud eu gorau i **ddwyn ei thost**.

Am anghyfleus.

Yn y gêm yma, bydd un chwaraewr yn chwarae rôl Seren, a phawb arall yn chwarae sombis. Bydd Seren yn troi a **wynebu'r wal**, gyda **phentwr o 'dost'** y tu ôl iddi - gall hwn gael ei gynrychioli gan bensiliau, llyfrau, peli tenis, conau, neu unrhyw beth arall sydd o gwmpas y dosbarth.

Yn ystod y gêm, bydd y sombis yn symud tuag at Seren - **fel sombis**, yn araf ac yn herciog, gan riddfan. Bob hyn a hyn, bydd Seren yn troi, a rhaid i'r sombis stopio'n stond. Os ydy Seren yn dal rhywun yn symud, mae'r chwaraewr yna allan o'r gêm. Bwriad y sombis yw cipio darn o 'dost' Seren, a dianc gyda fo yn ôl i ben arall y dosbarth. Os ydy un sombi yn llwyddo gwneud hyn, maen nhw'n ennill, a Seren yn mynd heb frecwast.

DYDD MAWRTH: RHESTR CHWARAE TARAN

Mae staff **Radio Twrw** wedi gwneud **Taran** yn fos am ddiwrnod. O, diar.

Yn amlwg, mae hi angen eich help.

Allwch **chi** enwi cymaint o fandiau i'w chwarae ar y radio â phosib? Er mwyn gwneud, **eisteddych mewn cylch**. Bydd y chwaraewr cyntaf yn dweud y geiriau hud:

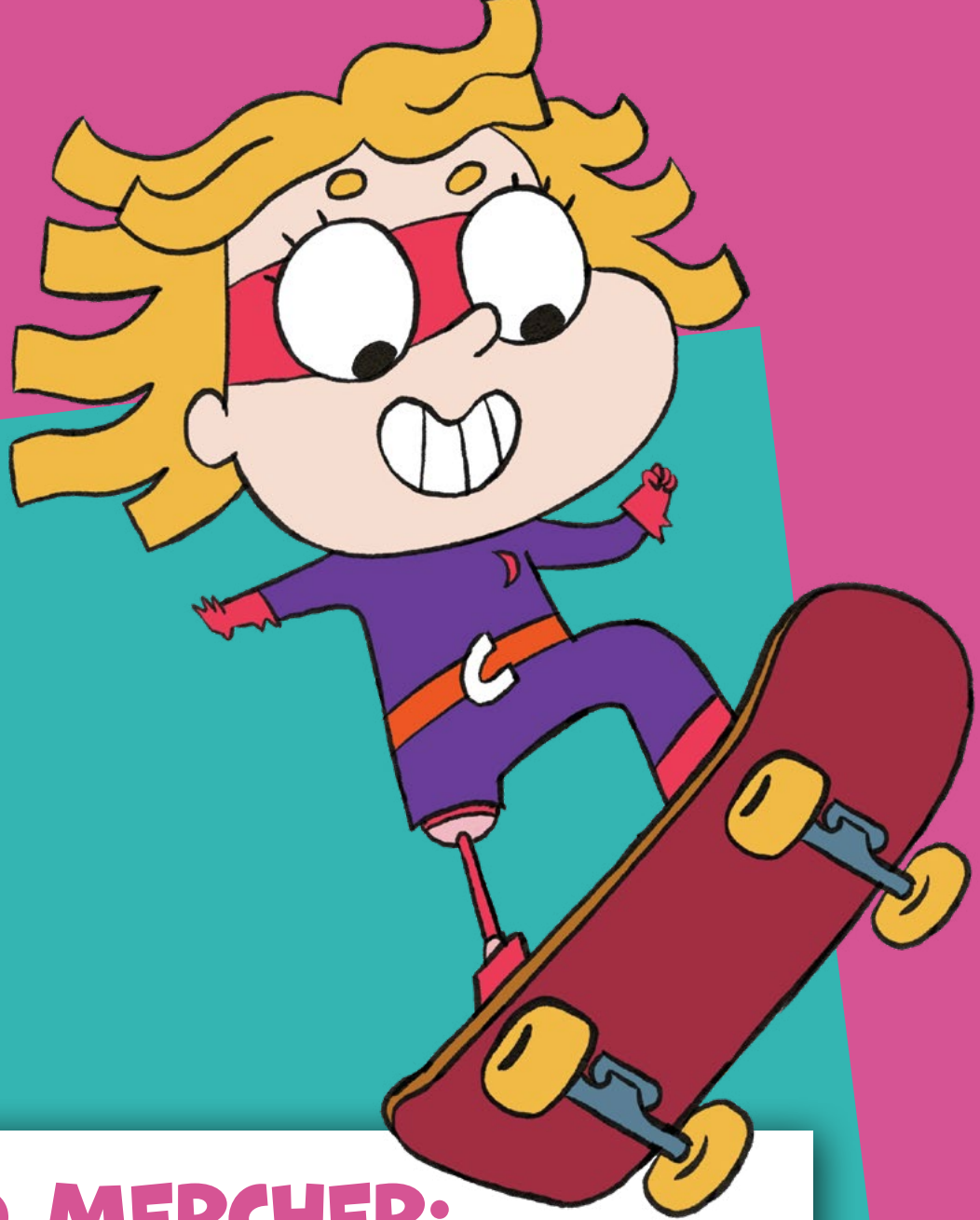
'Dwi'n mynd i Radio Twrw ac yn chwarae cân gan...' - ac yna'n enwi band neu artist. Yna, bydd y chwaraewr nesaf yn ailadrodd y geiriau hud, a'r artist - ac yna'n ychwanegu un ei hun. Y chwaraewr cyntaf i anghofio'r rhestr o artistiaid (fydd yn tyfu'n fwy ac yn fwy), neu'n methu enwi un, sy'n colli ac yn **cael y sac**.

Er mwyn gwneud pethau'n anoddach, beth am:

- Enwi artistiaid yn nhrefn yr wyddor?
- Enwi artistiaid sy'n ferched?
- Enwi artistiaid, ac yna un o'u caneuon?

Dyna ni - nawr ewch i rocio!





DYDD MERCHER: GWAITH Tŷ LLOER

Mae **Lloer** wedi trefnu bod pawb yn gwneud **gwaith tŷ** - ond mae gweddill y criw yn cuddio er mwyn osgoi gwneud unrhyw beth. Eich tasg chi: **dod o hyd iddyn nhw!**

Bydd eich athro / cynorthwydd dosbarth yn cuddio dau lun yr un o **Seren, Sbarc, Taran, Storm a Lloer** - deg llun i gyd - o dan gonau ar lawr. Yna, bydd y dosbarth yn rhannu'n **ddau dîm**.

Ar yr un pryd, bydd **un o bob tîm** yn mynd ati i sbecian ar **ddau lun** o dan y conau. Os ydy'r ddau lun o'r un cymeriad, bydd y cymeriad yna'n **cael ei ddal**, ac yn gorfod gwneud y gwaith tŷ. Os ddim, mae'r chwaraewr yn dychwelyd at y tîm, gan ofalu peidio sôn wrth bawb arall pa gymeriadau sy'n cuddio yn ble.

Y tîm cyntaf i ddod o hyd i **dri** o'r cymeriadau sy'n ennill - neu, os oes awydd gêm hirach arnoch chi, daliwch ati nes i bob cymeriad gael eu dal.

DYDD IAU: PEIRIANT STRAEON STORM

Mae **Storm** wedi bod yn gweithio'n galed, yn creu **peiriant sy'n adrodd straeon**.

Yn anffodus, aeth y trydan i ffwrdd ar y foment waethaf un, ac mae rhai o'r **geiriau wedi eu colli**.

Bydd eich athro / cynorthwydd dosbarth yn darllen y stori, gan adael bylchau lle mae'r geiriau coll. Gwnewch restr o'r geiriau rydych chi'n meddwl all lenwi'r bylchau. Yna, bydd eich athro yn darllen y stori, gan ddefnyddio syniadau pawb i greu'r **STORI ORAU ERIOED**.*

* efallai



Un dydd, roedd Storm wrthi'n **[berf]**.
Pasiodd Taran heibio, gan **[berf]** yn
[ansoddair].

"Faint o'r gloch ydy hi?" meddai Taran.

"**[rhif]** o'r gloch," atebodd Storm, a
[berf] tuag at y **[lleoliad]**.

Rhedodd Taran ar ei ôl, yn teimlo'n
[emosiwn] - ac yno roedd Seren, Sbarc
a Lloer, oll yn **[berf]** ac yn dawnsio yn
[ansoddair].

"Beth yw ystyr hyn?" gofynnodd Taran.

"Syml," atebodd pawb. "**[lysgrifennwch
unrhyw beth dach chi eisiau!]**."

DYDD GWENER: BARBECIW SBARC

Mae **Sbarc** wedi gwahodd eich dosbarth cyfan i'w **farbeciw!** Hwrê!

Ond mae rhywun wedi **dwyn y cŵn poeth** i gyd! O, na!

Ar gyfer y gêm yma, bydd un o'r dosbarth yn cael eu dewis i fod yn **dditectif**, yn ceisio darganfod pwy yw **lleidr y cŵn poeth**. Bydd y ditectif yn gadael yr ystafell, a'r dosbarth yn dewis ymysg ei gilydd pwy ydy'r **lleidr**. Yna, gyda'r ditectif yn ôl yr yr ystafell, rhaid i bawb eistedd mewn cylch.

Bydd y ditectif yn gofyn i bawb yn y cylch **ble oedden nhw** adeg dwyn y cŵn poeth - e.e. "Ro'n i'n golchi fy ngwallt" neu "Ro'n i ar wyliau yng Nghaerffili." Wedyn, rhaid i'r ditectif ofyn i bawb eto - ond bydd y lleidr, a'r lleidr yn unig, yn newid ei stori ac yn dweud rhywbeth gwahanol. Rhaid i'r ditectif gofio beth ddwedodd pawb er mwyn darganfod y lleidr, a chael y cŵn poeth yn ôl.

Pob lwc, ditectif!

