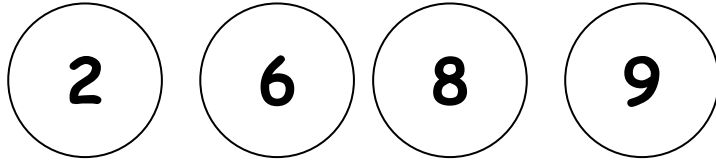


Adio cylchoedd

Bydd angen dis a phensil a phapur ar gyfer y gêm hon.

- ◆ Dylai pob un ohonoch wneud pedwar cylch ar eich papur. Ysgrifennwch rif gwahanol rhwng 2 a 12 ymhob cylch.



- ◆ Rholiwch y dis ddwywaith. Adiwch y ddau rif.
- ◆ Os yw'r cyfanswm yn un o'r rhifau yn eich cylchoedd yna gallwch ei groesi allan.
- ◆ Y person cyntaf i groesi'r pedwar cylch allan sy'n ennill.

Ceiniogau cyfrwys

Ar gyfer y gêm hon bydd angen dis a thua dau ddeg darn 10c.

- ◆ Cymerwch eich tro i rolïo'r dis ac ewch â'r nifer hynny o ddarnau 10c.
- ◆ Dyfalwch faint yw cyfanswm yr arian. Yna rhifwch yn uchel fesul deg i wirio, e.e. *dwedwch deg, dau ddeg, tri deg, pedwar deg...*
- ◆ Os ydych chi'n gwneud hyn yn gywir, cewch gadw un darn 10c.
- ◆ Y person cyntaf sy'n casglu £1 sy'n ennill.
- ◆ Peidiwch ag anghofio rhoi'r arian yn ôl!

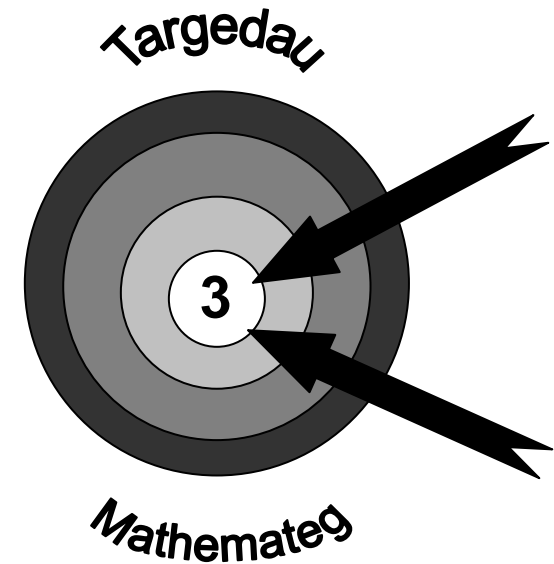
O'n cwmpas

Ar y ffordd i'r ysgol, beth am geisio gweld sawl ciwboid, sffêr a silindr welwch chi. Pa un welsoch chi fwyaf?



Targedau i ddisgyblion Blwyddyn 1

Ysgol Gymraeg Melin Gruffydd



Llyfryn i rieni

Rhoi help llaw gyda mathemateg eich plentyn

Targedau – Blwyddyn 1₃

Erbyn diwedd Blwyddyn 1, bydd y rhan fwyaf o blant yn gallu ...

- Cyfrif o leiaf 20 o bethau cyffredin.
- Cyfrif ymlaen ac yn ôl fesul un, gan ddechrau o rif bach.
- Cyfrif ymlaen ac yn ôl fesul deg (sero, deg, dau ddeg, tri deg ...)
- Darllen ac ysgrifennu rhifau hyd at o leiaf 20.
- Rhoi'r rhifau 0 i 20 yn eu trefn.
- Defnyddio'r geiriau *cyntaf, ail, trydydd...*
- Rhoi rhif o 10 i 20, dweud y rhif sydd 1 yn fwy, 1 yn llai, 10 yn fwy, 10 yn llai.
- Defnyddio'r geiriau *adio, swm, cyfanswm, tynnu, gwahaniaeth rhwng ...* mewn sefyllfaoedd ymarferol.
- Gwybod ar gof yr holl barau rhif sy'n gwneud 10, e.e. $3 + 7$, $8 + 2$.
- Adio a thynnu dau rif o dan 10.
- Cymharu dwy eitem neu gynhwysydd, a dweud p'un yw'r hiraf neu'r byrraf, neu'r trymaf neu'r ysgafnaf, neu p'un sy'n dal y mwyaf.
- Enwi a disgrifio siapiau fflat a solid syml, e.e. *Mae tri chornel ganddo.*

Y targedau

Mae'r targedau hyn yn dangos rhai o'r pethau y dylai eich plentyn allu eu gwneud erbyn diwedd Blwyddyn 1.

Mae rhai o'r targedau yn fwy anodd mewn gwirionedd, e.e. efallai y bydd plant sy'n gallu cyfrif hyd at 20 yn dal i gael trafferth i ddweud beth sy'n dod ar ôl 12. Efallai y bydd yn rhaid iddynt gychwyn ar 1 a chyfrif ymlaen.

Gweithgareddau hwyl i'w gwneud gartref

Bingo rhifau ceir

- ◆ Pob person yn dewis rhif targed, e.e. 10. Meddyliwch am y parau rhifau sy'n adio i roi eich rhif targed.
- ◆ Mae'n rhaid i chi weld car â dau rif sy'n adio i roi eich rhif targed.

K456 XWL

- ◆ Dwedwch: $4 + 6 = 10$, *bingo!*
- ◆ Newidiwch y rhif targed bob wythnos.

Gallwch ymestyn y gweithgaredd hwn drwy chwilio am dri rhif sy'n adio i roi eich rhif targed.