

### Parau hyd at 100

Dyma gêm i ddau chwaraewr.

- ◆ Pawb yn tynnu llun 10 cylch. Ysgrifennwch rif dau ddigid gwahanol ymhob cylch – ond nid rhif 'deg' (10, 20, 30, 40...).
- ◆ Yn eich tro, dewiswch un o rifau'r chwaraewr arall.
- ◆ Mae'n rhaid i'r chwaraewr arall ddweud beth sydd angen ei ychwanegu at y rhif hwnnw i wneud 100, e.e. dewis 64, adio 36.
- ◆ Os yw'r chwaraewr arall yn gywir mae'n croesi'r rhif hwnnw allan.
- ◆ Y cyntaf i groesi 6 rhif allan sy'n ennill.

### Mygiau

Bydd angen jwg mesur 1 litr a dewis o fygiau, cwpanau neu ficeri.



- ◆ Gofynnwch i'ch plentyn lenwi mwg â dŵr.
- ◆ Arllwyswch y dŵr yn ofalus i'r jwg.
- ◆ Darllenwch y mesuriad i'r 10 mililitr agosaf.
- ◆ Ysgrifennwch y mesuriad ar ddarn o bapur.
- ◆ Gwnewch hyn ar gyfer pob cwpan neu fwg.
- ◆ Yna gofynnwch i'ch plentyn ysgrifennu'r mesuriadau yn eu trefn.

### Fesul chwech

Amserwch eich plentyn wrth iddo wneud un neu fwy o'r rhain.

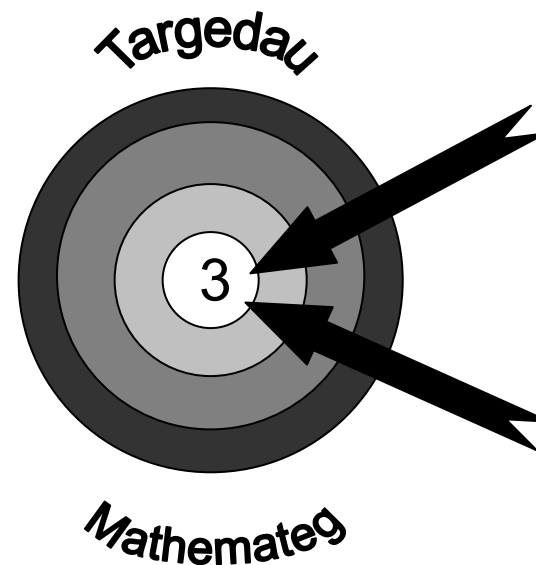
- ◆ Cyfrif fesul chwech hyd at 60.
- ◆ Cyfrif yn ôl fesul chwech o 60 i sero.
- ◆ Dechreuwch ar 4. Cyfrifwch ymlaen fesul chwech hyd at 70.
- ◆ Dechreuwch ar 69. Cyfrifwch yn ôl fesul chwech i 3.

Yr wythnos nesaf, ceisiwch wella ar y record.

6 12 18 24 30 36 42

# Targedau i ddisgyblion Blwyddyn 4

Ysgol Gymraeg Melin Gruffydd



### Llyfryn i rieni

Rhoi help llaw gyda mathemateg eich plentyn

## Targedau Blwyddyn 4 <sub>3</sub>

### Erbyn diwedd Blwyddyn 4, bydd bydd y rhan fwyaf o blant yn ...

- Gwybod tabl 2, 3, 4, 5 a 10 ar eu cof, e.e. gwybod ffeithiau fel  $7 \times 5$  a  $36 \div 4$ .
- Talgrynnu rhifau fel 672 i'r 10 neu'r 100 agosaf.
- Dangos bod ffracsiwn syml fel  $\frac{2}{6}$  yn gywerth â  $\frac{1}{3}$ .
- Cyfrifo symiau fel  $26 + 58$  a  $62 - 37$  yn eu pen.
- Gwneud symiau fel  $234 + 479$  neu  $791 - 223$  gan ddefnyddio papur a phensil a'u hysgrifennu mewn colofnau.
- Lluosi rhifau fel  $38 \hat{a}$  10 neu 100, a rhannu rhifau fel 4200 â 10 neu 100.
- Lluosi a rhannu rhifau hyd at 100 â 2, 3, 4 neu 5, a dod o hyd i'r gweddill, e.e.  $36 \times 3$ ,  $87 \div 4$ .
- Newid punnoedd yn geiniogau a chentimetrau yn fetrau, ac fel arall, e.e. gweld bod £3.45 yr un peth â 345c, a bod 3.5 metr yr un peth â 350 centimetr.
- Dweud faint o'r gloch yw hi i'r funud agosaf a defnyddio amserlen syml.
- Dewis siapiau â nodweddion tebyg, e.e. siapiau ag ochrau o'r un hyd, neu ag onglau sgwâr, neu siapiau cymesur.
- Defnyddio +, -, x, ÷ i ddatrys problemau a phenderfynu a fyddai'n well cyfrifo yn y pen neu ar bapur.

### Y targedau

Mae'r targedau hyn yn dangos rhai o'r pethau y dylai plant allu eu gwneud erbyn diwedd Blwyddyn 4.

Mae'n bosib bod targed yn fwy cymhleth mewn gwirionedd, e.e. efallai y bydd plant yn gallu tynnu 497 o 506 drwy ysgrifennu mewn colofnau heb sylweddoli ei bod yn gyflymach cyfrif ymlaen o 497 i 506 yn eu pennau.

### Gweithgareddau hwyl i'w gwneud gartref

#### Gweddillion

- ◆ Cymerwch dro i ddewis rhif dau ddigid sy'n llai na 50.
- ◆ Ysgrifennwch y rhif. Cyfrifwch ato fesul pedwar. Pa rif sy'n weddill?
- ◆ Y rhif sy'n weddill yw nifer y pwyntiau a sgoriwyd, e.e.  
Rydych chi'n dewis 27.  
Cyfrifwch: 4, 8, 12, 16, 20, 24.  
3 sy'n weddill i gyrraedd 27.  
Felly rydych wedi sgorio 3 phwynt.
- ◆ Y cyntaf i gael 12 pwynt neu fwy sy'n ennill.  
Nawr beth am chwarae'r gêm gan gyfrif fesul 3, neu fesul 5?  
Fedrwyd chi weld pa rifau fydd yn sgorio'r pwyntiau?

4 8 12 16 20 24 28 32 36 40