



**Anifeiliaid a  
Chynefinoedd**

// Gemau a Gweithgareddau

PLANT, ADDYSG, DYSGU GYDOL OES A SGILIAU  
[www.cyfoethnaturiol.cymru/dysgu](http://www.cyfoethnaturiol.cymru/dysgu)



Noddir gan  
Lywodraeth Cymru  
Sponsored by  
Welsh Government



# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau

## Contents

GWEITHGAREDD 1	<b>Y Dylluan a'r Llygoden</b> .....	4	GWEITHGAREDD 14	<b>Gwe Bywyd</b> .....	16
GWEITHGAREDD 2	<b>Arth, Eog, Gwybedyn</b> .....	5	GWEITHGAREDD 15	<b>Gwneud Cadwyn Fwyd</b> ...	17
GWEITHGAREDD 3	<b>Nodweddion</b>		GWEITHGAREDD 16	<b>Gwe Pry Cop</b> .....	17
	<b>Creaduriaid</b> .....	6	GWEITHGAREDD 17	<b>Liif Egni</b> .....	18
GWEITHGAREDD 4	<b>Adeiladu Nyth</b> .....	7	GWEITHGAREDD 18	<b>Archwilwyr Cynefin</b> .....	19
GWEITHGAREDD 5	<b>Cartrefi Anifeiliaid</b> .....	8	GWEITHGAREDD 19	<b>Dipio Pwll a Nant</b> .....	20
GWEITHGAREDD 6	<b>Hudo Mwydod</b> .....	9	GWEITHGAREDD 20	<b>Saffari Bwystfilod</b>	
GWEITHGAREDD 7	<b>Abwydfa</b> .....	9		<b>Bychain</b> .....	21
GWEITHGAREDD 8	<b>Gêm y Gaeafgysgwyr</b> ....	10	GWEITHGAREDD 21	<b>Ceirw'n Casglu</b> .....	22
GWEITHGAREDD 9	<b>Arbenigwr Anifeiliaid</b> .....	11	GWEITHGAREDD 22	<b>Cuddstôr y Wiwer</b> .....	23
GWEITHGAREDD 10	<b>Arogl Anifail</b> .....	12	GWEITHGAREDD 23	<b>Rhew sy'n Lleihau</b> .....	24
GWEITHGAREDD 11	<b>Beth ydw i?</b> .....	13	GWEITHGAREDD 24	<b>Coed ac Adar</b> .....	25
GWEITHGAREDD 12	<b>Ystlum a Gwyfyn</b> .....	14	GWEITHGAREDD 25	<b>Bingo Bwystfilod</b>	
GWEITHGAREDD 13	<b>Ditectif y Gadwyn</b>			<b>Bychain</b> .....	26
	<b>Fwyd</b> .....	15			

## Angen mwy o adnoddau dysgu, data a gwybodaeth?

E-bostiwch: [addysg@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk](mailto:addysg@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk)  
neu ewch i [www.cyfoethnaturiolcymru/dysgu](http://www.cyfoethnaturiolcymru/dysgu)

Fersiwn/iaith arall neu brint bras:  
[ymholiadau@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk](mailto:ymholiadau@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk) // 0300 065 3000



# Anifeiliaid a Chynefinoedd

## // Gemau a Gweithgareddau

### Cyd-destun

Mae'r llyfryn hwn yn pwysleisio pwysigrwydd rheoli ein hadnoddau naturiol yn gynaliadwy, gan ganolbwyntio ar archwilio sut mae anifeiliaid yn addasu i'w hamgylchedd a beth sydd ei angen arnynt i fyw.

Diben Cyfoeth Naturiol Cymru yw hyrwyddo dulliau cynaliadwy o reoli'n hadnoddau naturiol ym mhob elfen o'n gwaith. Mae hynny'n golygu gwarchod yr aer, tir, dŵr, bywyd gwylt, planhigion a'r pridd i wella llesiant Cymru, a darparu dyfodol gwell i bawb.

### Cyflwyniad

Gallwch addasu'r holl weithgareddau canlynol a llawer mwy i'w defnyddio mewn coedwigoedd, ar hyd yr arfordir, mewn parciau lleol, ar dir yr ysgol ac ati.

Daw'r gweithgareddau o ffynonellau amrywiol sydd wedi'u hamrywio a'u haddasu ar hyd y blynyddoedd.

Mae'r holl adnoddau naturiol sydd eu hangen i gyflawni'r gweithgareddau yn hawdd i'w casglu o leoliadau natur lleol, os nad ydynt ar gael yn eich lleoliad.

**Gwnewch yn siŵr fod eich gweithgareddau yn defnyddio adnoddau cynaliadwy nad ydynt yn effeithio fawr ddim ar yr amgylchedd naturiol.**

Er enghraifft:

- Cadwch lygad am blanhigion pigog, gwenwynig
- Diogelwch unrhyw rywogaeth a warchodir ar y safle
- Peidiwch â gorddefnyddio un ardal
- Peidiwch â gadael dim byd ond ôl eich troed ar y safle



**EWCH ATI I DDEWIS A DETHOL** o'r gweithgareddau canlynol er mwyn archwilio'r amgylchedd i ddatblygu synnwyr o le, annog gweithgaredd corfforol a hybu lles.

### NOD

Annog pawb i dreulio amser yn cysylltu â natur trwy brofiadau ymarferol cadarnhaol.

Helpu i ddatblygu'r sgiliau trawsgwricwlaidd a'r wybodaeth sydd eu hangen i fodloni pedwar diben Cwricwlwm Cymru.







# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



## GWEITHGAREDD 1

# Y DYLLUAN A'R LLYGODEN

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn edrych ar sut mae anifeiliaid yn defnyddio tactegau arbenigol i hela ac osgoi ysglyfaethwyr. Yn yr achos hwn, sut mae tylluan yn defnyddio clyw manwl i ddod o hyd i fwyd a sut mae'n rhaid i anifeiliaid ysglyfaethus fod yn gyfrwys er mwyn osgoi cael eu bwyta.



### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Mwgwd i fynd dros y llygaid neu rywbeth tebyg

### Beth i'w wneud...

- 1 Gofyn i'r dysgwyr sefyll yn dawel mewn cylch, yn wynebu i mewn.
- 2 Dewis 'tylluan' i gael mwgwd dros y llygaid a gofyn iddo/iddi sefyll neu eistedd yng nghanol y cylch.
- 3 Gwasgaru ychydig o hadau neu gnau e.e. mes, cnau cyll, concyrs ayyb o gwmpas y 'dylluan'.
- 4 Pwyntiwch at 'lygoden' yn y cylch.
- 5 Eglurwch bod rhaid i'r 'llygoden' sleifio ymlaen i gymryd peth o'r 'bwyd' a dychwelyd i'r cylch, heb i'r 'dylluan' glywed dim.
- 6 Dewiswch 'llygoden' arall ac ailadrodd.
- 7 Os yw'r dylluan yn clywed 'llygoden' yn symud o gwmpas, mae angen i'r 'dylluan' bwyntio i gyfeiriad y sŵn.
- 8 Os yw'n gywir, mae'r 'llygoden' sydd wedi ei dal yn troi'n 'dylluan' ar gyfer y rownd nesaf.





# Anifeiliaid a Chynefinoedd

## // Gemau a Gweithgareddau



### GWEITHGAREDD 2

# ARTH, EOG, GWYBEDYN



### Crynodeb

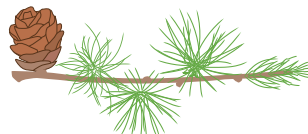
Mae'r gweithgaredd hwn sy'n ymwneud â'r gadwyn fwyd wedi'i seilio ar y gêm carreg, papur, siswrn.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Marcwyr safle cartref, e.e. darnau o raff, baneri, sialc

### Beth i'w wneud...

- 1 Dewis lleoliad addas, fflat a chreu dau farc sy'n dynodi 'safle cartref', un ymhob pen o'ch ardal dysgu awyr agored, gan ddefnyddio rhaff, baneri, sialc ayyb.
- 2 Trafod y gadwyn fwyd o'ch dewis a phenderfynu ar symudiadau ac/neu synau ar gyfer pob un, e.e.
  - **ARTH = dwylo fel craffangau dros y pen a chwyrnu**
  - **EOG = gwneud symudiadau 'pysgodyn' gyda'r geg a'r dwylo**
  - **GWYBEDYN = suo a symudiadau fel adenydd**
- 3 Rhannu'r dysgwyr yn ddau grŵp cyfartal ac anfon pob un i sefyll yn ymyl un o'r marcwyr safle cartref.
- 4 Dweud wrth bob grŵp am weithio gyda'i gilydd fel grŵp er mwyn dewis un o greaduriaid y cadwyni bwyd yn dactegol, a gofyn iddynt gyfarfod ei gilydd yng nghanol y gofod.
- 5 Ar ôl cyfrif i 3, gofyn i bob grŵp wneud symudiadau/synau yr anifail o'u dewis.
- 6 Bydd yr 'anifeiliaid' sy'n uwch yn y gadwyn fwyd yn rhedeg ar ôl y tîm arall yn ôl i'w llinell gartref.
  - **Mae EIRTH yn bwyta eog**
  - **Mae EOG yn bwyta gwybed**
  - **Mae GWYBED yn cnoi eirth**
- 7 Os bydd anifail sy'n uwch yn y gadwyn fwyd yn cyffwrdd ag unrhyw aelod o'r tîm sy'n dianc, bydd y rhai sy'n dianc yn symud i'r tîm arall.
- 8 Parhau gyda'r gêm tan fod pawb yn yr un tîm neu tan i'r grŵp flino ar y gêm.





# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 3

## NODWEDDION CREADURIAID

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd chwarae rôl hwn yn edrych ar nodweddion corfforol creaduriaid cynhenid.

Gallwch ESTYN Y GWEITHGAREDD trwy edrych ar sut mae'r creadur wedi addasu i'w amgylchedd; adeiladu model o'r creadur neu greu ac enwi creadur ffuglen gyda nodweddion ac addasiadau arbennig.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Lluniau o grŵp creaduriaid e.e. pryfed, morol neu mamaliaid y goedwig (defnyddiwch y we, llyfrau adnabod neu gardiau â lluniau arnynt).

### Beth i'w wneud...

- 1 Gofyn i'r dysgwyr rannu eu hunain yn grwpiau bach a dewis un creadur o'r set lluniau.
- 2 Gall y grŵp archwilio'r creadur ac adnabod gwahanol rannau'r corff, e.e. pen, thoracs, cynffon, adenydd ayyb.
- 3 Gan weithio gyda'i gilydd, gall pob grŵp geisio creu anifail cyfan. Dylai pob aelod chwarae rôl gwahanol ran o'r corff. Dylid rhoi amser i'r grŵp ymarfer ac addasu eu hunain.
- 4 Yn eu tro, mae pob grŵp yn dynwared y creadur wrth geisio symud o amgylch y safle.
- 5 Ydy'r grwpiau eraill yn gallu dyfalu pa greadur mae'r grŵp yn ceisio'i ddynwared?



# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



## GWEITHGAREDD 4

# ADEILADU NYTH

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn edrych ar ddylunio ac adeiladu nyth a'r deunyddiau sy'n cael eu defnyddio, ynghyd â'r addasiadau sydd eu hangen ar anifeiliaid ac adar i wneud hyn.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Deunydd naturiol fel broc môr/brigau sydd wedi disgyn, tywod, mwd a dail

**DEWISOL:** sanau, gefel fach, wyau wedi'u berwi'n galed a teganau meddal

### Beth i'w wneud...

- 1 Trafod pa fath o greaduriaid sy'n adeiladu nyth, e.e. adar, ymlusgiaid, wiwerod a chreaduriaid chwedlonol fel dreigiau.
- 2 Pa fath o greaduriaid fyddai'n debygol o adeiladu nyth lle rydych chi?
- 3 Ble fydddech chi'n debygol o ddod o hyd i nyth, e.e. ar y ddaear, mewn coeden neu mewn clawdd mwd?
- 4 Ystyried diben y nyth, e.e. i fagu rhai bach a paratoi lloches. Trafodwch enwau gwahanol nythod/catrefi e.e. enw cartref mochyn daear yw gwâl.
- 5 Rhannwch y lluniau o wahanol fathau o nyth. Trafodwch eu dyluniad hefo eich dysgwyr.

Gall **DYSGWYR LLAI ABL** weithio mewn paru neu grwpiau bach i greu nyth gan ddefnyddio'r deunyddiau naturiol sydd i'w canfod yn y lleoliad. Gellir cefnogi hyn drwy ddarparu rhywogaeth benodol fel adeiladu nyth i aderyn a rhoi tegan meddal o'r creadur hwnnw i roi cyd-destun.

Gall **DYSGWYR MWY ABL** ddewis pa greadur y maen nhw am adeiladu nyth iddo, a gellir rhoi cyfres o safonau iddynt e.e. lleoliad diogel, cysur, estheteg, cadernid yr adeiladu a rhoi pwyntiau am bob nodwedd er mwyn cael y nyth orau yn y dosbarth.

Gellir rhoi wy i grŵp ofalu amdano yn ystod y cyfnod adeiladu ac er mwyn profi eu nyth ar ôl gorffen. Er enghraifft, sicrhau bod y nyth yn wastad ac na fydd yr wy yn rholio allan ohono.

Ar gyfer adeiladu nyth i aderyn, gellir gofyn i bob dysgwr ddefnyddio dim ond un llaw (dewisol - gellid rhoi hosan dros y llaw), neu ddefnyddio gefel fach i gynrychioli pig aderyn i ddangos sut mae anifeiliaid yn addasu pethau i'w anghenion.





# Anifeiliaid a Chynefinoedd

## // Gemau a Gweithgareddau



### GWEITHGAREDD 5

## CARTREFI ANIFEILIAID



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn edrych ar ymddygiad adeiladu mamaliaid, adar, pryfed ac arachnidau.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Deunyddiau naturiol fel broc môr, brigau sydd wedi disgyn tywod, mwd neu dail.

**DEWISOL:** teganau meddal sy'n anifeiliaid

**DEWISOL:** **NODYN GWYBODAETH**

- Pentyrrau cynefin a chartrefi bonion coed

**DEWISOL:** **NODYN GWYBODAETH** - Her gwâl dyfrgi



### Beth i'w wneud...

- 1 Trafodwch pam bod anifeiliaid yn adeiladu cynefinoedd eu hunain - ar gyfer lloches, diogelwch rhag ysglyfaethwyr, at ddiben cael nyth, i ddal, storio a hyd yn oed tyfu bwyd.
- 2 Trafodwch pa fath o anifeiliaid sydd efallai'n byw yn yr ardal leol.
- 3 Ble maen nhw'n creu eu cartrefi, e.e. twll yn y ddaear, mewn coed neu mewn strwythur wedi'i adeiladu fel gwâl dyfrgi?
- 4 Gwneud gwaith ymchwil ar enwau cartrefi anifeiliaid fel ffau, tyrchfa, gwe, gwâl, nyth, cwningar a brochfa.
- 5 Pa ddeunyddiau a ddefnyddir i greu'r cartrefi hyn a sut mae'r anifeiliaid yn addasu i'w creu nhw? e.e. mae gan dyrchod daear bawennau mawr iawn i symud pridd.
- 6 Sut caiff y cartrefi hyn eu adeiladu? Gan un anifail neu fel grŵp e.e. nyth morgrug.

Gall **DYSGWYR LLAI ABL** weithio mewn grwpiau bach i greu cartref i degan meddal sy'n anifail gan ddefnyddio deunyddiau naturiol.

Gall **DYSGWYR MWY ABL** weithio mewn paru neu grwpiau bach i adeiladu cartref priodol i anifail sbesiffig gan ddefnyddio deunyddiau naturiol.

Ar ôl i'r gwaith adeiladu gael ei gwblhau, gofyn i'r dysgwyr weithio gyda'i gilydd i ddatblygu neges werthu ar ddyluniad a nodweddion unigryw eu cartref fel pe baent yn asiantau tai. Dylid rhoi amser i bob grŵp 'werthu' eu cartref i'r grwpiau eraill. Pa gartref oedd y grwpiau eraill yn teimlo oedd y gorau? Gellid cynnal 'ocsiwn' i weld pa gartref yw'r un mwyaf poblogaidd.

Gellir **ESTYN Y GWEITHGAREDD** trwy greu pentyrrau cynefin neu gartref bonyn coeden i annog creaduriaid i ddod i'ch gofod natur.

Gallwch hefyd drïo'r **HER GWÂL DYFRGI**.



# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 6

## HUDO MWYDOD



**Crynodeb**

Mae'r gweithgaredd cadwyn fwyd hwn yn efelychu sut mae rhai adar yn cymryd mwydod yn ysglyfaeth.

**Beth i'w wneud...**

Yn ddelfrydol, mae'r gweithgaredd hwn yn gweithio orau pan fo'r pridd ychydig yn wlyb ac ar ddechrau neu ddiwedd y dydd. Mae mwydod yn sensitif i gryniadau sain ac maen nhw'n dod i'r arwyneb os ydyn nhw'n clywed y math iawn o sŵn. Mae adar yn taro'u traed ar ardaloedd glaswelltog i ddenu mwydod i'r arwyneb, ble gallant wedyn eu dal nhw fel bwyd.

- 1 Mewn grwpiau bach neu fawr, gofynnwch i'ch dysgwyr wneud symudiadau adar a tharo'u traed dro ar ôl tro ar y glaswellt. Efallai y bydd angen ychydig o amser ond dylai'r mwydod ddechrau ymddangos ar yr arwyneb.
- 2 Dylid bod yn ofalus i beidio â chamu ar unrhyw fwydod sy'n ymddangos a dylid cyfrif faint sy'n cael eu gweld.



GWEITHGAREDD 7

## ABWYDFA



**Crynodeb**

Creu abwydfa syml i astudio ymddygiad mwydod.

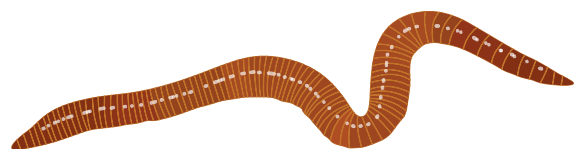
**Gwybodaeth ac adnoddau ategol:**

*NODYN GWYBODAETH* - Adeiladu abwydfa

*NODYN GWYBODAETH* - Mwydod

**Beth i'w wneud...**

- 1 Dilyn y cyfarwyddiadau i adeiladu abwydfeydd tymor byr unigol.
- 2 Cadw'r abwydfa mewn cyflwr da ac arsylwi ar ymddygiad y mwydod am gyfnod byr cyn eu rhyddhau nhw'n ôl i'r ardal gasglu wreiddiol.





# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



Creadur	Cysgu yn y gaeaf	Ddim yn cysgu yn y gaeaf
Draenog	✓	
Wiwer goch		✓
Ystlum	✓	
Neidr y gwair	✓	
Pathew	✓	
Mochyn daear		✓
Wiwer lwyd		✓
Gwenyn	✓	
Madfall	✓	
Twrch daear	✓	
Gwiber	✓	
Pili pala mantell goch		✓
Buwch goch gota	✓	
Llwynog		✓
Broga	✓	
Dyfrgi		✓
Pili pala paen	✓	
Neidr ddefaid	✓	

GWEITHGAREDD 8

## GÊM Y GAFAFGYSGWYR



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn astudio sut mae rhai anifeiliaid gwaed cynnes yn defnyddio gaeafgysgu fel tacteg ar gyfer goroesi.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Poteli plastig bach neu debyg

Siapiau bychain sy'n sticio neu peniau

DEWISOL: lliw bwyd coch

DEWISOL: cwis gaeafgysgu ai beidio

(defnyddiwch y tabl gyferbyn)

### Beth i'w wneud...

- 1 Dechrau trwy ofyn i'r dysgwyr tynnu llun o wyneb llygoden ar eu potel blastig.
- 2 Llenwi'r poteli gyda dŵr poeth ac ychwanegu ychydig ddiferion o liw bwyd coch. Gwneud yn siŵr bod y caeadau wedi eu cau'n dynn.
- 3 Mae angen i'r 'llygod' gadw'n gynnes dros y gaeaf, felly gofynnwch i'r dysgwyr ddod o hyd i le addas tu allan i'w llygoden ar gyfer y gaeafgysg. Gallai hyn fod o dan bentwr o ddail, o dan berth neu tu mewn i foncyff coeden. Rhaid sicrhau bod pob 'llygoden' yn gynnes a chlyd! Nawr gadewch yr ardal am gyfnod penodol, o leiaf awr.
- 4 Byddai nawr yn amser da i ddarllen stori am anifail sy'n mynd i gysgu yn y gaeaf neu ddod o hyd i luniau o anifeiliaid sy'n cuddio yn yr ardal er mwyn cynnal cwis sydyn ar ba anifeiliaid sy'n cysgu, pa rai sy'n teithio i wlad arall a pha rai sy'n aros yn effro yn ystod y gaeaf.
- 5 Ydy'r 'llygod' wedi goroesi'r gaeaf? Beth sydd wedi digwydd i dymheredd y dŵr? Ydy'r dŵr yn gynnes neu ydy e wedi oeri? Beth sydd gan lygoden nad sydd gan botel? Ydych chi'n meddwl bod anifeiliaid wir yn dod i'r ardal hon ar gyfer gaeafgysgu?





# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



## GWEITHGAREDD 9

# ARBENIGWR ANIFEILIAID

### Crynodeb

Gall y gweithgaredd hwn gael ei chwarae fel gêm redeg er mwyn paru anifeiliaid gyda'u cartrefi.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

**CARDIAU ADNODD** - Paru anifeiliaid

### Beth i'w wneud...

- 1 Torri'r cardiau adnodd paru anifeiliaid a'u lamineiddio os oes angen. Cymysgu a gwasgaru gymaint o setiau o gardiau adnodd ag sydd angen o gwmpas ardal addas.
- 2 Rhannu'r dysgwyr yn grwpiau o faint addas a gofyn iddynt sefyll mewn llinell.
- 3 Gall y gweithgaredd hwn gael ei chwarae fel ras gyfnewid. Mae'r dysgwyr cyntaf yn rhedeg i'r man canol, yn codi cerdyn ac yn mynd ag ef yn ôl i'r grŵp cyn symud i gefn y llinell.

Mae'r dysgwr nesaf yn mynd i ddod o hyd i gerdyn ayyb.

Mae'r grŵp yn gweithio fel tîm i drefnu'r cardiau yn ôl yr anifail cywir.

Ailadroddwch y cyfan nes bod yr holl gardiau wedi'u casglu a'u didoli i set lawn fesul anifail (8 cerdyn i bob anifail).

Y tîm cyntaf i gyd-fynd â'u cardiau adnoddau paru anifeiliaid sydd yn ennill.

Gellir **ESTYN Y GWEITHGAREDD** trwy wobrwyo pwyntiau ar gyfer pob anifail a enwir yn gywir ac a roir yn y cartref cywir. Gellir gofyn cwestiynau cwis sydd wedi'u seilio ar y cardiau ffeithiau teulu er mwyn gwobrwyo pwyntiau ychwanegol. Gellir gofyn i bob grŵp astudio'r wybodaeth am un anifail fel eu bod yn gallu chwarae rôl 'arbenigwr' a rhoi cyflwyniad byw am yr anifail.

Gall **DYSGWYR LLAI ABL** weithio gyda'i gilydd i enwi'r anifeiliaid yn y lluniau a'u paru nhw gyda'u cartrefi. Dylid lleihau nifer y cardiau anifeiliaid fel bod nifer addas ar gyfer y grŵp.

Gall **DYSGWYR MWY ABL** ymchwilio a chreu cardiau paru anifeiliaid ychwanegol eu hunain.



# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



**GWEITHGAREDD 10**

## AROGL ANIFAIL

**Crynodeb**

Mae'r gweithgaredd hwn yn datblygu ymwybyddiaeth o'r ffordd y mae creaduriaid eraill yn defnyddio eu synhwyrau i fyw.

**Gwybodaeth ac adnoddau ategol:**

Sawl rhinflas bwyd gwahanol (yn ddelfrydol heb liw)

Gwlân cotwm

**Beth i'w wneud...**

- 1 Creu nifer penodol o beli gwlân cotwm, e.e. 10.
- 2 Ychwanegu gwahanol rinflas i bob un, gan wneud yn siŵr bod cwpwl ohonynt yr un peth.
- 3 Cuddio'r peli gwlân cotwm o amgylch eich ardal dysgu awyr agored.
- 4 Gofyn i'r dysgwyr chwilio am y peli gwlân cotwm gwahanol ac arogl pob un heb eu symud o'u lleoliad. Faint o arogleuon gwahanol y gallant eu cyfri?
- 5 Trafod sut mae gan bawb lefelau gwahanol o synnwy'r arogl. Pa mor anodd neu hawdd oedd hi i adnabod y gwahanol arogleuon? Oedd un yn haws i'w adnabod nag eraill? Disgrifiwch yr arogleuon.
- 6 Ffordd arall o chwarae'r gêm hon yw bod gennych yr un faint o beli gwlân cotwm ag o ddysgwyr. Mae angen eu rhannu nhw i'r un faint o grwpiau â'r nifer o rinflasau sydd gennych a rhoi'r rhinflas ar y peli.
- 7 Yna, mae angen cuddio'r peli gwlân cotwm o gwmpas eich ardal dysgu awyr agored a gofyn i bob dysgwr ddod o hyd i belen gwlân cotwm a'i chodi.
- 8 Unwaith mae pawb wedi dod o hyd i belen gwlân cotwm, gofynnwch i'r dysgwyr ddefnyddio'u synnwy'r arogl i ddod o hyd i eraill sy'n dal pêl gwlân cotwm gyda'r un arogl â nhw a chysylltu breichiau gyda nhw.
- 9 Yn y diwedd, dylai'r dysgwyr fod mewn 'teuluoedd arogl'.

Gellir ESTYN Y GWEITHGAREDD trwy roi'r un nifer o rinflasau ar foncyff coeden neu rywbeth tebyg ac yna gofyn i bob 'teulu arogl' geisio dod o hyd i'w 'cartref'. Gwnewch waith ymchwil i weld pa anifeiliaid a phryfed sy'n defnyddio eu synnwy'r arogl a pham. Er enghraifft, mae moch daear yn arogl i ddod o hyd i'w hysglyfaeth ac mae morgrug yn defnyddio llwybrau arogl i adnabod y ffordd adref, ac i wybod os ydynt yn dod ar draws ffrind neu elyn.



# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



## GWEITHGAREDD 11

# BETH YDW I?

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn datblygu gwybodaeth am nodweddion, ymddygiad a chynefinoedd pryfed ac anifeiliaid.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

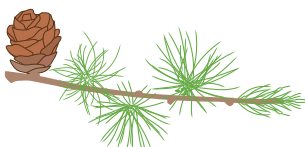
*CARDIAU ADNODD* - Pwy ydw i? Infertebrat

*CARDIAU ADNODD* - Pwy ydw i? Anifail

### Beth i'w wneud...

Gellir cwblhau'r gweithgaredd hwn mewn sawl ffordd wahanol.

- 1 Darllen y cardiau 'Pwy ydw i?' yn uchel, un ar y tro (neu ofyn i'r dysgwyr wneud hyn) i weld oes unrhyw un yn gallu dyfalu pa greadur sy'n cael ei ddisgrifio.
- 2 Rhannu'r grŵp yn barau. Bydd pob pâr yn cymryd tro i holi a dyfalu.
- 3 Gofyn i'r grŵp eistedd mewn cylch. Rhoi cerdyn i bob dysgwr, gan egluro nad ydych chi eisiau iddynt edrych ar y cerdyn. Pan mae gan bawb gerdyn, gofyn i'r rhai sydd â cherdyn â llun arno edrych ar eu cerdyn, gan wneud yn siŵr nad oes neb arall yn gallu ei weld. Dewis dysgwr gyda cherdyn gwybodaeth i ddarllen y cliwiau'n uchel i weddill y grŵp. Bydd gweddill y grŵp wedyn yn gallu dyfalu pa greadur mae'r cliwiau'n cyfeirio ato. Unwaith mae rhywun wedi dyfalu pâr yn gywir, defnyddio peg i'w gosod nhw nesaf at ei gilydd ar y lein.
- 4 Gosod llun o bryf neu anifail ar gefn pob dysgwr fel bod pawb arall yn y grŵp yn gallu ei weld, heblaw am yr unigolyn. Gan weithio mewn parau neu grwpiau bach, bydd pawb yn cymryd ei dro i ofyn cwestiynau am nodweddion y creadur, er mwyn cael ateb ie neu na gan y gweddill. Mae angen ceisio dyfalu beth yw'r creadur yn seiliedig ar yr atebion.







# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 12

## YSTLUM A GWYFYN



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn edrych ar y ffaith bod rhai anifeiliaid yn defnyddio lleoliad adlais fel rhan o'r gadwyn fwyd.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Mygydau llygaid

DEWISOL: setiau o glychau

### Beth i'w wneud...

- 1 Gofyn i'r dysgwyr sefyll mewn cylch, yn dal dwylo.
- 2 Dewis un ohonynt i fod yn ystlum (ysglyfaethwr) a'r llall i fod yn wyfyn (ysglyfaeth).
- 3 Rhoi mwgwd dros lygaid y ddau ddysgwr a'u gosod nhw mewn gwahanol rannau o'r cylch.
- 4 Y nod yw bod yr 'ystlum' yn ceisio dod o hyd i'r 'gwyfyn' a'i fwyta.
- 5 Gan nad yw'r 'ystlum' yn gallu gweld ble mae'n mynd, mae e angen defnyddio lleoliad adlais i ddod o hyd i'w fwyd. Dylid egluro bod ystlumod yn gwneud sŵn traw uchel sy'n bownsio oddi ar wrthrychau o'i amgylch i greu llun i'w hunain o'r lleoliad - gan gynnwys lleoliad y bwyd.
- 6 Er mwyn efelychu lleoliad adlais, gall yr 'ystlum' guro dwylo neu ysgwyd cloch bob hyn a hyn.
- 7 Bob tro mae'r 'ystlum' yn gwneud sŵn, mae'n rhaid i'r 'gwyfyn' ailadrodd yr un sŵn o fewn dwy eiliad.
- 8 Mae'n rhaid i'r 'ystlum' a'r 'gwyfyn' aros o fewn y cylch. Mae'n rhaid i'r chwaraewyr eraill fod yn hollol dawel er mwyn i'r ddau sy'n cymryd rhan allu clywed.
- 9 Ar ôl chwarae sawl rownd o'r gêm, mae modd ychwanegu 'gwyfynod' ac/neu 'ystlumod' ychwanegol.
- 10 Mae modd hefyd ddewis nifer o ddysgwyr i sefyll yn stond yn y cylch ac esgus bod yn goed. Mae angen i'r dysgwyr hyn ddweud 'coeden, coeden!' os yw'r ystlum/gwyfyn yn dod yn rhy agos, er mwyn iddynt beidio â tharo 'coeden'.
- 11 Trafod y strategaethau y gallai gwyfyn go iawn eu defnyddio i ddianc rhag ystlum llwglyd.
- 12 Gellir defnyddio'r gweithgaredd hwn i efelychu cadwyni bwyd anifeiliaid eraill, fel dolffiniaid sydd hefyd yn defnyddio lleoliad adlais.



# Anifeiliaid a Chynefinoedd

## // Gemau a Gweithgareddau



### GWEITHGAREDD 13

## DITECTIF CADWYN FWYD

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn datblygu gwybodaeth o nodweddion, ymddygiad a chynefinoedd anifeiliaid.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Clipfyrddau, papur a phensiliau

Cyfarpar hela bwystfilod bach

Taflenni adnabod bwystfilod

### Beth i'w wneud...

- 1 Dechrau trwy awgrymu bod pob creadur byw angen bwyd i roi egni iddynt symud a thyfu. Mae cadwyn fwyd yn dangos sut mae creaduriaid byw yn cael bwyd trwy ddangos beth sy'n bwydo ar beth o fewn cynefin. Mae hefyd yn dangos sut mae egni'n llifo o un creadur byw i un arall.
- 2 Gofyn i'r dysgwyr sut maen nhw'n cael eu hegni. Egluro bod pob creadur byw angen egni i fedru goroesi a thyfu.
- 3 Egluro bod cadwyn fwyd yn dechrau gyda'r haul, sy'n pasio egni ymlaen i blanhigion.
- 4 Mae planhigion yn newid egni golau i fod yn egni cemegol gallant defnyddio fel bwyd - gellir galw planhigion yn fwydau haul neu gynhyrchwyr cynradd.
- 5 Gelwir anifeiliaid sydd ddim ond yn bwyta planhigion yn llysysyddion, bwydau planhigion neu ddefnyddwyr cynradd.
- 6 Bydd yr anifeiliaid hyn, yn eu tro, yn cael eu bwyta gan gigyddion, bwydau anifeiliaid neu ddefnyddwyr eilaidd.
- 7 Mae rhai anifeiliaid yn bwyta cig a phlanhigion. Hollsysyddion yw'r enw ar y rhain.
- 8 Egluro i'r grŵp eu bod yn mynd i esgus bod yn archwilyr egni sy'n chwilio am samplau/tystiolaeth o fwydau haul, bwydau planhigion a bwydau anifeiliaid (neu gellir defnyddio'r termau mwy technegol).
- 9 Rhannu'n bedwar grŵp, gyda phob grŵp yn edrych ar wahanol haenau ecolegol yn yr ardal yn eu tro.
- 10 Gofyn i'r dysgwyr ragweld ym mha haen ecolegol maen nhw'n meddwl y byddant yn dod o hyd i fwy o fwydau planhigion, bwydau anifeiliaid, bwydau planhigion/anifeiliaid.
- 11 Rhoi cyfarpar hela pryfed a chyfarpar ysgrifennu i'r grwpiau er mwyn iddynt allu cofnodi'r hyn maen nhw'n ei ddarganfod.
- 12 Ar ôl treulio 15 munud yn archwilio pob haen, dylid symud ymlaen i ran arall.  
**Haen y ddaear** - edrych am fwydau planhigion ymysg y dail - gan edrych o dan briciau, cerrig a dail.  
**Haen llwyni** - edrych am fwydau planhigion/bwydau anifeiliaid yn yr haen llwyni gan ddefnyddio rhwydi ysgubo neu badell lwch a brwsh.  
**Haen brigdwf** - edrych am fwydau planhigion/anifeiliaid trwy ysgwyd canghennau coed uwchben cynfas wen. Dylai unrhyw greaduriaid sy'n byw yno syrthio ar y gynfas a gall y dysgwyr eu harchwilio'n ofalus.  
**Pob haen** - Gofyn i'r dysgwyr edrych am dystiolaeth o fwydau haul, fel dail, aeron, rhisgl, blodau.
- 13 Cyfrif beth mae pob grŵp wedi dod o hyd iddo ymhob haen a gosod y samplau mewn grwpiau - bwydau planhigion (llysysyddion), bwydau anifeiliaid (cigyddion) neu fwydau planhigion ac anifeiliaid (hollsysyddion).
- 14 Cyfrif cyfanswm y samplau y daethpwyd o hyd iddyn nhw ymhob haen. Beth mae hyn yn ei ddangos am drosglwyddo ynni?
- 15 Trafod oedd yr hyn a ddaethpwyd o hyd iddo'n cyfateb i'r hyn roedden nhw wedi ei ragweld cyn dechrau'r gweithgaredd.



# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 14

## GWE BYWYD

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd canlynol yn edrych ar gadwyni bwyd, cyd-ddibyniaeth a chyfnewid egni.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

#### Llinyn

#### CARDIAU ADNODD - Gwe bywyd

#### Beth i'w wneud...

- 1 Gofyn i'r grŵp ffurfio cylch a rhoi cerdyn i bob dysgwr.
- 2 Dechrau gyda llun o'r haul (egni).
- 3 Rhoi pelen o llinyn i'r dysgwr sy'n dal y cerdyn haul a gofyn iddynt lapio'r llinyn o amgylch eu llaw cyn symud ymlaen i'r cam nesaf.
- 4 Gofyn i'r rhai sydd â cherdyn bwytäwr haul/ cynhyrhydd cynradd (llun planhigion) roi eu llaw i fyny a gofyn i'r dysgwr sy'n dal y llinyn ddewis un ohonynt a thafu'r belen llinyn tuag at y person hwnnw. All yr 'haul' egluro ei berthynas gyda'r cynhyrhydd cynradd? E.e. "Fi yw'r haul a dw i'n rhoi egni i'r goeden".
- 5 Gofyn i'r dysgwr sydd bellach yn dal y pêl llinyn ei lapio o amgylch ei law cyn ei daflu i'r person nesaf.
- 6 Gofyn i'r rhai sydd â cherdyn bwytäwyr planhigion/ defnyddiwr cynradd/llysysyddion godi eu llaw ac ailadrodd camau 4 a 5.
- 7 Gall y dysgwr nesaf ddewis pasio'r llinyn ymlaen i fwytäwr anifeiliaid/defnyddiwr eilaidd/cigysyddion neu ei roi'n ôl i gynhyrhydd.
- 8 Yn ddelfrydol, bydd hyn yn parhau tan fod pawb wedi cysylltu a bod y llinyn wedi creu gwe gymhleth.
- 9 Trafod y rheswm pam bydd cael gwared ar un elfen. Er enghraifft, pan gaiff llain pêl-droed ei adeiladu mae'n rhaid cael gwared ar rai planhigion. Mae'r dysgwr sy'n dal y cerdyn hwn yn eistedd i lawr ac yn tynnu rywffaint ar y llinyn. Gofyn i unrhyw un sy'n teimlo'r llinyn yn tynnu eistedd i lawr hefyd.
- 10 Trafod sut mae niwed i un elfen yn y we yn effeithio ar holl we bywyd:-
  - Haf gwlyb iawn
  - Rhywogaeth estron oresgynol e.e. buwch gota amryliw
  - Mesurau rheoli llwynogod
- 11 Ailadrodd nifer o weithiau gan ddefnyddio enghreifftiau gwahanol.
- 12 Sut mae cael gwared ar un elfen o'r we yn effeithio ar yr holl ecosystem?





# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 15

## CREU CADWYN FWYD

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn annog dealltwriaeth o lif egni o fewn cadwyni bwyd.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Llinyn

**CARDIAU ADNODD** - Cadwyni bwyd

### Beth i'w wneud...

- 1 Gwasgaru'r nifer o gardiau sydd eu hangen o amgylch yr ardal.
- 2 Mae lliwiau penodol ar y cardiau fel eu bod yn creu un set ar gyfer pob cadwyn fwyd.
- 3 Gofyn i'r dysgwyr ddod o hyd i un cerdyn yr un, cyn chwilio am ddysgwyr eraill sydd â chardiau'r un lliw.
- 4 Rhoi amser ar gyfer trafod beth mae'r cardiau yn ei gynrychioli. Ydyn nhw'n fwytawyr haul, bwytawyr planhigion neu fwytawyr anifeiliaid?
- 5 Gofyn i bob grŵp drefnu ei hun i mewn i gadwyn fwyd, o'r brif ffynhonnell egni i'r defnyddiwr olaf.



GWEITHGAREDD 16

## GWE PRY COP

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn edrych ar sut mae pryfed cop yn hela ac yn dal eu hysglyfaeth.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Cortyn neu llynyn

8 postyn pren, bolion ffens neu goed

Mwgwd llygaid

### Beth i'w wneud...

- 1 Torri'r cortyn/llynyn yn 4 darn hir iawn a'u defnyddio i wehyddu a'u clymu i'r pyst, polion neu goed i greu gwe anferth.
- 2 Gwneud yn siŵr eich bod yn clymu pen rhydd y 4 darn o gortyn/llynyn yn yr un man. Bydd angen gwneud yn siŵr nad yw'r llinellau'n rhy agos na'n rhy isel neu bydd y grŵp yn sylweddoli eu bod yn gallu cropian o danodd.
- 3 Dewis un dysgwr i fod yn bry cop. Mae hi/fo yn gwisgo mwgwd ac yn dal y 4 darn o gortyn/llynyn yn ei llaw.
- 4 Yn dawel, dewis dysgwr arall i fod yn pryf - mae angen i'r pryf symud trwy'r we heb ei chyffwrdd.
- 5 Os bydd y 'pryf' yn cyffwrdd y we, bydd angen iddi 'lynu' ei hun i'r we ac ysgwyd y llinell. Bydd rhaid i'r 'pryf cop' benderfynu pa un o'r 4 llinell i'w dilyn i ddod o hyd i'r pryf a dychwelyd gyda'r pryf i'w lloches. Ailadrodd gan ddefnyddio gwahanol 'bry cop' a 'pryf'.



# Anifeiliaid a Chynefinoedd

## // Gemau a Gweithgareddau



### GWEITHGAREDD 17

## LLIF EGNI



### Crynodeb

**Mae'r gweithgaredd hwn yn datblygu'r gweithgaredd Creu Cadwyn Fwyd.**

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

2 fwced

Mesurydd dŵr, e.e. pren mesur, cynhwysydd mesur cynwysyddion, e.e. potiau blodau (rhoi tâp dros rai o'r tyllau os oes llawer ohonynt)

### Beth i'w wneud...

Caiff egni ei drosglwyddo ar hyd cadwyni bwyd o un cam i'r llall. Nid oes modd i'r holl egni sydd ar gael i organebau ar un cam gael ei amsugno gan organebau ar y cam nesaf. Mae'r egni sydd ar gael yn lleihau o un cam i'r llall. Mae peth o'r egni sydd ar gael yn mynd i mewn i dyfu a datblygu epil.

Mae'r egni hwn ar gael i'r cam nesaf, ond caiff y rhan fwyaf o'r egni sydd ar gael ei ddefnyddio mewn ffyrdd eraill, yn cynnwys:

- caiff egni ei ryddhau pan mae creaduriaid yn symud ac yn chwysu
- caiff egni ei golli mewn deunyddiau gwastraff megis ysgarthion

Er enghraifft, mae gan fwytawyr haul lawer o egni gan eu bod nhw ar ddechrau'r gadwyn fwyd.

- Caiff egni o'r haul ei ddefnyddio i greu 750,000 o ddail ar dderwen aeddfed.
- Gallai'r 750,000 deilen ddarparu bwyd (egni) i 1,000 lindys.
- Gallai 1,000 lindys ddarparu bwyd i 25 titw tomos las.
- Gallai'r 25 titw fod yn ysglyfaeth bosibl i un hebog cudyll glas.

- 1 Er mwyn dangos sut mae egni'n lleihau wrth basio trwy'r gadwyn fwyd mewn ffordd ymarferol, gallwch ddewis un aelod o'r grŵp i gynrychioli pob un o'r canlynol: yr haul, planhigyn, llysysydd a chigysydd. Gellir ychwanegu hollysudd hefyd os oes angen.
- 2 I ddechrau, gosod y dysgwyr a ddewiswyd mewn trefn. Gosodwch yr ail fwced ar ddiwedd y rhes.
- 3 Rhoi bwced i'r 'haul' a'i lenwi gyda chyfaint penodol o ddŵr i gynrychioli egni'r haul.
- 4 Egluro mai nod y gweithgaredd yw pasio'r 'egni' ar hyd y gadwyn fwyd mor gyflym â phosibl.
- 5 Mae'r 'haul' angen trosglwyddo'r dŵr o'r bwced i bot blodyn y 'planhigyn', sydd wedyn yn trosglwyddo'r dŵr i gynhwysydd y llysysydd ac ymlaen yn yr un modd fel bod y dysgwr olaf yn trosglwyddo gweddill y dŵr i'r ail fwced a osodir ar ddiwedd y llinell.
- 6 Mesurwch y cyfaint o ddŵr sydd yn y bwced olaf.
- 7 Faint o 'egni' a gollwyd?
- 8 Dylid dangos bod lefel y dŵr ar ddiwedd y gadwyn fwyd yn llai nag ar y dechrau a dyna pam mae llawer o fwytawyr haul (cynhyrchwyr) ond llai o fwytawyr anifeiliaid (cigysyddion).
- 9 Ailadrodd y gweithgaredd gyda grŵp arall o ddysgwyr er mwyn ychwanegu lefel o gystadleuaeth.





# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 18



## ARCHWILWYR CYNEFIN

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn cymharu cynefinoedd gwahanol a'r creaduriaid sy'n byw ynddynt.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Taflenni adnabod

Blychau casglu

**DEWISOL:** mesurydd golau, mesurydd pH a cwadradau

### Beth i'w wneud...

- 1 Gofyn i'r grŵp ble maen nhw'n byw.
- 2 Trafod y mathau gwahanol o gynefinoedd. Beth ydyn nhw a phwy sy'n byw ynddynt?
- 3 I gael y canlyniadau gorau, dewis 2 fath gwahanol o gynefin i'w archwilio fel coetir llydanddail a choetir conwydden; twyni tywod a thir llwyni; parc cyhoeddus ac ardal wyllt.
- 4 Trafod sut gall y rhan fwyaf o bethau droi'n gynefin; fel wal gerrig sych, bonyn coeden, broc môr, pyllau glan môr neu ardaloedd mwsogl.
- 5 Trafodwch beth allai effeithio ar gynefin, e.e. golau, gwynt, pobl, tymheredd, y môr neu glaw.
- 6 Annog y dysgwyr i archwilio cynefin 1.
- 7 Edrych yn ofalus ar y math o blanhigion sydd yn yr ardal - gellid defnyddio cwadrat neu ganllaw adnabod os hoffent wneud hynny.
- 8 Faint o blanhigion gallant ddod o hyd iddynt?
- 9 Ydy hi'n dywyll neu'n olau - defnydd dewisol o fesurydd golau.
- 10 Pa fath o greaduriaid allai fyw yma, e.e. pryfed, mamaliaid, adar, ayyb? Defnydd dewisol o botiau pryfed, blychau casglu a thafenni adnabod.
- 11 Allwch chi ddod o hyd i dystiolaeth fel plisgyn cneuen wedi ei fwyta, dail wedi eu cnoi neu olion traed?
- 12 Pa fath o bridd sydd yma? Rhwng dro ar y cyfarpar mesur pH.
- 13 Ailadrodd y cyfan ar gyfer cynefin 2 cyn cymharu'r canlyniadau. Beth oedd y prif wahaniaethau rhwng y 2 cynefin?
- 14 Pa gynefin sydd â'r fioamrywiaeth gorau a pham ydych chi'n meddwl bod hynny'n wir?





# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



**GWEITHGAREDD 19**

## DIPIO PWLL A NANT

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn archwilio cynefinoedd mewn dŵr a'r creaduriaid sy'n byw ynddynt.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

#### *NODYN GWYBODAETH* - Diogelwch dŵr

Rhwydi pwll, blwch blychau (gwyn), cynfasau, potiau pryfed, chwyddwydrau, llwyau plastig gwyn, dŵr croyw a taflenni adnabod.

### Beth i'w wneud...

- 1 Gwirio'r ardal o amgylch y pwll/nant i sicrhau ei fod yn glir o unrhyw rwystrau a ddim yn rhy fwdlyd.
- 2 Os nad ydych chi'n hollol siŵr am amodau/dyfnder/cyflymder y dŵr, ni ddylid parhau â'r gweithgaredd.
- 3 Cyn dechrau'r gweithgaredd, trafod sut i gadw'n ddiogel o amgylch y dŵr. Dangos sut i ddefnyddio'r rhwydi a symud o amgylch yr ardal yn ddiogel.
- 4 Rhoi'r dysgwyr mewn grwpiau llai a dosbarthu setiau o gyfarpar – un blwch blychau, un pot pryfed, un chwyddwydr, un llwy ac un daflen adnabod i bob grŵp.
- 5 Ar ôl symud y rhwyd mewn symudiad ffigur 8, gollwng y cynnwys i mewn i flwch sydd wedi'i lenwi'n barod (dylid defnyddio dŵr o'r cwrs dŵr rydych yn ei ddiplio yn).
- 6 Astudio cynnwys y blwch ar ôl pob tro, gan roi amser i'r dŵr setlo cyn edrych.
- 7 Defnyddio taflenni adnabod i weld pa greaduriaid sydd wedi eu casglu.
- 8 Gan ddefnyddio'r chwyddwydr, edrych ar sut mae'r creaduriaid yn symud, nifer y coesau sydd ganddynt, eu lliw, eu cegau ayyb.
- 9 Dylid sicrhau bod yr holl greaduriaid yn cael eu dychwelyd i'r cwrs dŵr yn ofalus ar ddiwedd y gweithgaredd.

**Gellir ESTYN Y GWEITHGAREDD trwy ddarganfod ffeithiau diddorol am y creaduriaid. Allwch chi greu cadwyn fwyd?**

**Cyfri nifer y rhywogaethau y cafwyd hyd iddynt a chreu siart tali ohonynt.**

**Beth mae'r creaduriaid y cafwyd hyd iddynt yn ei olygu mewn perthynas ag ansawdd y dŵr? Gellir cynnal arolwg mynegai biotig.**



# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



## GWEITHGAREDD 20

# SAFFARI BWYSTFILOD MÂN

### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn annog dysgwyr i archwilio gwahanol gynefinoedd trwy wahanol bersbectif ac i raddau gwahanol.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Darnau o llyn hyd at 1 metr o hyd

Chwyddwydrau

### Beth i'w wneud...

- 1 Rhoi un darn o llyn ac un chwyddwydr i bob dysgwr.
- 2 Gofyn i'r dysgwyr roi llyn dros yr ardal fwyaf diddorol maen nhw'n gallu dod o hyd iddo.
- 3 Gofyn i'r dysgwyr ddefnyddio'r chwyddwydr ac esgus eu bod nhw mor fach â morgrugyn.
- 4 Annog y dysgwyr i symud y chwyddwydr yn araf iawn ar hyd y 'ffordd saffari' sydd wedi'i wneud allan o llyn er mwyn esgus eu bod yn forgrugyn yn teithio ar hyd y llwybr.
- 5 Defnyddio cwestiynau procio i ysgogi'r dychymyg. Gofyn iddynt ddisgrifio'r hyn maen nhw'n ei weld. Ble gallent fynd? Beth allent ei gyfarfod ar hyd y ffordd. Sut deimlad yw bod yn forgrugyn a gweld yr ardal o safbwynt morgrugyn?

Gellir ESTYN Y GWEITHGAREDD trwy ddefnyddio'r profiad i wneud gwaith ysgrifennu creadigol, barddoni neu waith celf.





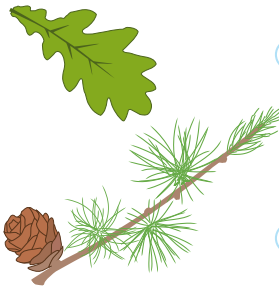
# Anifeiliaid a Chynefinoedd

## // Gemau a Gweithgareddau



### GWEITHGAREDD 21

## CEIRW'N CASGLU



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn archwilio ffactorau poblogaeth sy'n effeithio ar fywyd gwyllt.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Ardal sy'n ddigon mawr i ddysgwyr redeg o gwmpas

Bwrdd gwyn bach neu glipfwrdd, papur a phensil

### Beth i'w wneud...

Mae gwahanol ffactorau'n effeithio ar allu bywyd gwyllt i atgynhyrchu'n llwyddiannus a chynnal lefel eu poblogaeth dros amser - clefydau, ysglyfaethwyr, bwyd, perthnasoedd, tywydd, llygredd, difa cynefinoedd a diraddiad. Mae rhai ffactorau'n naturiol ac eraill yn rhai sydd wedi eu creu gan bobl ac sy'n cyfyngu ar boblogaethau bywyd gwyllt rhag tyfu'n fwy na'r hyn y gall eu cynefin ei gynnal.

Gellir ESTYN Y GWEITHGAREDD trwy gyfri'r newidiadau yn nifer y ceirw a chymharu hynny gyda nifer y rowndiau sy'n cael eu chwarae.

Gall ffactorau cyfyngu arwain at ddifodiant rhywogaeth gyfan. Mae cynefin da'n allweddol i oroesi:

- cynefin da yw'r allwedd i oroesi
- bydd poblogaeth yn parhau i dyfu mewn maint tan i ffactorau cyfyngu gael eu cyflwyno
- mae ffactorau cyfyngu'n cyfrannu at amrywiadau mewn poblogaethau bywyd gwyllt
- dyw natur byth yn gytbwys, ond mae'n newid yn barhaus

- 1 Rhannu'r dysgwyr yn 4 grŵp cyfartal. Anfon 3 o'r grwpiau i un pen yr ardal.
- 2 Gosod y grŵp sydd ar ôl ym mhen pella'r ardal dysgu awyr agored i fod yn geirw.
- 3 Mae angen iddynt ddod o hyd i fwyd, dŵr neu amgylchedd i fyw ynddo.
- 4 Bydd angen iddynt ddefnyddio'u breichiau i symboleiddio beth sydd angen arnynt i aros yn fyw ac yn iach:

**Bwyd** - dwylo dros y stumog

**Dŵr** - dwylo dros y geg

**Amgylchedd** - dwylo wedi'u cloi dros eu pennau

- 5 Gall y grwpiau sydd ar ôl wasgaru i gynrychioli pethau sydd yn y cynefin - naill ai bwyd, dŵr neu amgylchedd - gan ddefnyddio'r un symudiadau dwylo.
- 6 Cyn pob rownd, bydd angen i'r grŵp 'ceirw' benderfynu pa elfen sydd angen iddynt ei darganfod. Dylai'r tri grŵp arall penderfynu pa elfen maent am gynrychioli hefyd - ni ddylid newid yn ystod y rownd.
- 7 Dylai pob un o'r chwaraewyr ddechrau gyda'u cefnau at ei gilydd.
- 8 Pan mae'r arweinydd yn dweud wrthynt am ddechrau, dylai'r grwpiau i gyd troi rownd a dylai'r ceirw ddangos yr hyn maen nhw wedi dewis dod o hyd iddo. Bydd pawb yn rhedeg o amgylch yr ardal.
- 9 Mae angen i bob carw ddal aelod o'r grŵp cywir (dim ond un yr un) a chadw'r aelod hwnnw gyda nhw am weddill y gêm.
- 10 Bydd unrhyw garw sy'n methu dod o hyd i'r hyn maen nhw ei angen yn marw ac yn cael ei ailgylchu i fod yn rhan o'r grŵp amgylchedd.
- 11 Mae'r ceirw a'r elfennau maen nhw wedi eu paru gyda nhw yn troi'n geirw newydd yn y rownd nesaf.
- 12 Dylid chwarae tua 15 rownd o'r gêm a gellir newid y grwpiau os oes angen.





# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



## GWEITHGAREDD 22

# CUDDSTÔR Y WIWER



### Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn edrych ar sut mae rhai anifeiliaid yn storio bwyd dros y gaeaf.

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Bwyd wiwer - cnau, mes neu concyrs

### Beth i'w wneud...

- 1 Gofyn i'r grŵp beth maen nhw'n ei wybod am wiwerod - beth maen nhw'n ei fwyta? Ble maen nhw'n byw? Sut maen nhw'n dringo coed? Ydyn nhw'n cysgu yn y gaeaf?
- 2 Egluro nad yw wiwerod yn mynd i gysgu yn y gaeaf ond eu bod nhw'n cael trafferth dod o hyd i fwyd yn y gaeaf; felly maen nhw'n storio bwyd mewn gwahanol lefydd yn ystod yr hydref i'w bwyta pan mae hi'n oer.
- 3 Gofyn i bob dysgwr esgus bod yn wiwer yn ystod yr hydref.
- 4 Dosbarthu nifer benodol o eitemau bwyd wiwer, e.e. 3 darn i bob aelod o'r grŵp.
- 5 Gofyn iddynt ddod o hyd i 3 le gwahanol i'w cuddio nhw ar gyfer y gaeaf.
- 6 Rhaid cuddio'r bwyd yn dda achos dydyn nhw ddim am i wiwerod eraill ddod o hyd i'w casgliad cudd.
- 7 Wedyn, dylech adael yr ardal i wneud gweithgaredd arall.
- 8 Wrth ddychwelyd i'r ardal, gofyn i'r dysgwyr ddod o hyd i'w bwyd wiwer.
- 9 Mae'n debygol mai dim ond tua 30 - 60% fydd ar ôl yno.
- 10 Beth sy'n digwydd i'r eitemau y mae wiwerod yn eu claddu ond ddim yn eu bwyta?
- 11 Mae hyn yn dangos faint o goed sy'n cael eu 'plannu' gan wiwerod.



# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



## GWEITHGAREDD 23

# RHEW SY'N LLEIHOU

### Crynodeb

**Mae'r gweithgaredd hwn yn edrych ar effeithiau cynhesu byd-eang ar gynefinoedd wedi rhewi.**

### Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Tarpolin bach

### Beth i'w wneud...

- 1 Gosod y tarpolin ar ardal o laswellt.
- 2 Egluro i'r grŵp ei fod yn cynrychioli cynefin ffloch iâ (dalen rhew sy'n arnofio) y mae rhai creaduriaid yn byw arno.
- 3 Trafod pa greaduriaid allai'r rhain fod. Sut maen nhw'n cadw'n gynnes?

- 4 Eglurwch fod y grŵp yn mynd i esgus bod yn bengwiniad yn nofio o gwmpas y môr o amgylch y rhew yn edrych am fwyd i'w fwyta - mae angen gofyn i'r grŵp 'nofio' o gwmpas yr ardal penodol.
- 5 Naill ai dewis dysgwr i fod yn ysglyfaethwr - arth wen neu chwarae'r rôl eich hun.
- 6 Egluro y bydd yr 'arth wen' yn gweiddi 'hela am fwyd' ac y bydd angen i bob 'pengwin' neidio ar y ffloch iâ'n gyflym er mwyn dianc.
- 7 Yn anffodus, mae'r ffloch iâ'n mynd yn llai ac yn llai oherwydd cynhesu byd-eang - plygu'r tarpolin yn ei hanner ac wedyn ailadrodd y cam nofio, hela a lleihau.
- 8 Yn y pen draw, bydd angen i'r 'pengwiniad' weithio fel tîm (sefyll ar un goes, cysylltu breichiau) er mwyn cael cymaint ohonynt â phosibl ar y tarpolin wrth i arwyneb yr iâ fynd yn llai ac yn llai.
- 9 Mae 'pengwiniad' sy'n methu dod ar yr iâ yn cael eu bwyta gan yr ysglyfaethwr ac yna'n ffurfio eu grŵp eu hunain ar un ochr.

**Gellir ESTYN Y GWEITHGAREDD trwy ddweud wrth y 'pengwiniad' am geisio troi'r tarpolin ben i waered heb ddod oddi arno.**





# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



## GWEITHGAREDD 24

# COED AC ADAR

### Crynodeb

**Mae'r gweithgaredd hwn yn edrych ar sut mae rhai adar yn defnyddio coed fel adnodd clwydo angenrheidiol.**

### Beth i'w wneud...

- 1 Dewis un dysgwyr i fod yn goedwigwr a thua traean o'r grŵp i fod yn goed, yn sefyll gyda'u breichiau ar led.
- 2 Gofyn i'r dysgwyr actio adar yn 'hedfan' o gwmpas yr ardal.
- 3 Pan fyddwch chi'n gwneud arwydd (a fydd wedi'i benderfynu ymlaen llaw), bydd angen i'r 'adar' ddod o hyd i goeden, gan ddangos eu bod nhw'n clwydo trwy gyffwrdd 'canghennau' y goeden (breichiau ac ysgwyddau).
- 4 Mae'r 'coedwigwr', gall hwn fod ynoch chi neu un o'r dysgwyr, defnyddio bwyell ddychmygol i dorri coed i lawr. Unwaith mae coeden wedi cael ei thorri, mae'r 'goeden' wedi'i phlygu'n sownd i lawr i'r llawr, gan adael dim ond stwmp coeden.
- 5 Mae'r 'coedwigwr' yn sefyll i un ochr tra bod yr 'adar' yn dechrau symud o gwmpas eto.
- 6 Mae'r 'coedwigwr' yn parhau i dorri un 'goeden' i lawr ar y tro tan mai dim ond un goeden sydd ar ôl.
- 7 Ydy'r 'adar' i gyd yn gallu clwydo ar un 'goeden'?
- 8 Mae'r gweithgaredd hyn yn dangos bod coed yn gynefinoedd pwysig i lawer o adar ac mai dim ond hyn a hyn o adar y gall un goeden eu cynnal.
- 9 Gofyn beth allai'r coedwigwr ei wneud i helpu'r adar? Plannu mwy o goed!





# Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



GWEITHGAREDD 25

## BINGO BWYSTFILOD BYCHAIN



**Crynodeb**

Mae'r gweithgaredd hwn yn datblygu sgiliau adnabod infertebrat.

**Gwybodaeth ac adnoddau ategol:**

**CARDIAU ADNODD** - Bingo bwystfilod bychain

**Beth i'w wneud...**

- 1 Rhannu'r dysgwyr yn grwpiau bach a rhoi cerdyn bwystfilod bychain i bob un ohonynt.
- 2 Galw enwau o'r cardiau ar hap.
- 3 Os oes gan grŵp greadur ar eu cerdyn bingo, gallant ei farcio trwy osod gwrthrych naturiol fel carreg neu fochyn y coed ar y llun.

- 4 Trafod y creadur a darparu cymaint o ffeithiau diddorol â phosibl amdano.
- 5 Ailadrodd.
- 6 Yr enillwyr yw'r grŵp cyntaf i gasglu'r holl greaduriaid ar eu cerdyn.
- 7 Fel arall, gellid chwarae'r gêm fel gêm redeg trwy dorri digon o setiau o gardiau bingo a'u gwasgaru o amgylch yr ardal.
- 8 Mewn grwpiau bach, gofyn i'r grwpiau drefnu eu hunain yn un llinell.
- 9 Bydd y cyntaf yn y llinell yn rhedeg i gasglu'r creadur cyntaf, bydd y nesaf yn y llinell yn rhedeg i gasglu'r ail greadur ayyb.
- 10 Dweud "Ar eich marciau, barod, ewch!" a galw enw un o'r creaduriaid.
- 11 Bydd angen i'r dysgwyr sy'n rhedeg gasglu'r creadur cywir a mynd ag ef yn ôl at y grŵp.
- 12 Ailadrodd tan fod y set gyfan o fwystfilod bychain wedi ei chasglu. Y tîm sy'n ennill yw'r tîm cyntaf i gael set gyfan.

**Gellir ESTYN Y GWEITHGAREDD trwy ychwanegu cardiau enw i'r creaduriaid a gofyn i'r dysgwyr gasglu parau o gardiau - llun ac enw sy'n cyd-fynd. Dylid rhoi marciau am barau cywir. Gellir gofyn cwestiynau cwis i ennill pwyntiau bonws.**