Gêmau Bwrdd

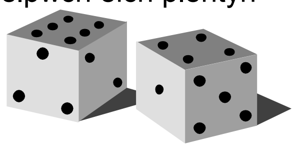
Ar gyfer y gêmau hyn, bydd yn rhaid gwneud braslun o fwrdd fel hwn. Sylwch sut mae'r rhifau wedi eu trefnu.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

- Dechreuwch ar 1. Taflwch ddarn arian. Os bydd yn wlybyn (heads), symudwch un cam ymlaen. Os bydd yn sychyn (tails), adiwch 10, gan ddweud y cyfanswm yn gywir cyn symud. Y cyntaf i gyrraedd y rhes waelod sy'n ennill.
- Dechreuwch unrhyw le ar y bwrdd. Rholiwch ddis. O gael eilrif gallwch symud ymlaen ac o gael odrif, symudwch yn ôl. Os byddwch yn glanio ar luosrif 5, gallwch symud 10 ymlaen neu 10 yn ôl. Y person cyntaf i gyrraedd naill ai pen y bwrdd neu'r gwaelod sy'n ennill.

Lan a lawr y glorian

- Dyfalwch gyda'ch plentyn beth yw pwysau'r bobl yn eich cartref.
- Yna eu pwyso (os ydyn nhw'n cytuno!). Helpwch eich plentyn ddarllen y glorian
- Cofnodwch y pwysau, yna ysgrifennwch y pwysau yn eu trefn.



Ailadroddwch ar ôl pythefnos. Beth yw'r gwahaniaeth yn y pwysau. os o gwbl?

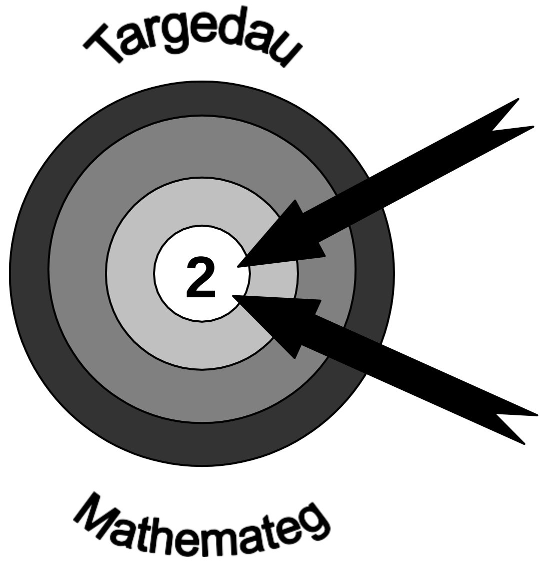
Ras y ffa

Bydd angen dau ddis a phentwr o ffa sych.

- Cymerwch dro i rolio'r ddau ddis.
- Lluoswch y ddau rif a galwch yr ateb.
- Os ydych yn gywir, rydych chi'n ennill ffeuen.
- Y cyntaf i gael 10 ffeuen sy'n ennill.

Targedau i ddisgyblion Blwyddyn 3

Ysgol Gymraeg Parc y Tywyn



Llyfryn i rieni

Rhoi help llaw gyda mathemateg eich plentyn

Targedau – Blwyddyn 3

Erbyn diwedd Blwyddyn 3, bydd y rhan fwyaf o blant yn gallu …

- ☐ Darllen ac ysgrifennu rhifau hyd at 1000 a'u rhoi yn eu trefn. Gwybod beth yw gwerth pob digid.
- ☐ Cyfrif ymlaen neu yn ôl fesul deg neu fesul gant o unrhyw rif dan 1000, e.e. 462, 472, 482 … neu 462, 562, 662…
- ☐ Gwybod ffeithiau adio a thynnu hyd at 20 ar eu cof, e.e. 4 + 16 = 20, 12 – 8 = 4.
- ☐ Datrys symiau fel 56 + 29, a 97 – 51 yn eu pen.
- ☐ Gwybod tabl 2, 3, 5, 6 a 10 ar eu cof.
- ☐ Gwneud rhannu syml, fel 27 ÷ 5.
- ☐ Darganfod ffracsiynau syml, fel $^1/_2$, $^1/_3$, $^1/_4$, $^1/_5$, $^1/_{10}$ siapiau a rhifau.
- ☐ Dweud faint o'r gloch yw hi i'r 5 munud agosaf.
- ☐ Defnyddio **£.c**. e.e. gwybod mai £2 a 4c yw £2.04.
- ☐ Datrys problemau rhif syml ac esbonio sut y cafwyd yr ateb.
- ☐ Adnabod onglau sgwâr a llinellau cymesuredd.
- ☐ Esbonio graff syml.

Y targedau

Mae'r targedau hyn yn dangos rhai o'r pethau y dylai eich plentyn allu eu gwneud erbyn diwedd Blwyddyn 3.

Mae'n bosib bod y targed yn fwy cymhleth mewn gwirionedd, e.e. efallai na fydd plentyn sy'n gallu cyfrif hyd at 1000 yn gwybod yr hyn y mae pob digid yn ei gynrychioli. Er enghraifft, yn y rhif 784, 80 yw gwerth yr '8', ac nid 8 yn unig..

Gweithgareddau hwyl i'w gwneud gartref

Gwneud 20

Ar gyfer y gêm hon bydd rhaid ysgrifennu'r rhifau 0 i 20 ar ddarn o bapur. Bydd angen eu gwneud yn ddigon mawr i roi cownteri neu ddarnau arian arnynt.

- Cymerwch dro. Rholiwch ddis. Rhowch ddarn arian ar y rhif sydd, gyda rhif y dis, yn gwneud 20, e.e. taflwch '4' a rhowch y darn arian ar 16.
- Os yw cownter rhywun arall yno'n barod, gallwch ddodi eich un chi yn ei le!
- Y person cyntaf i gael cownteri ar 6 rhif gwahanol sy'n ennill.
- Nawr rholiwch ddau ddis, adiwch y ddau rif a chwiliwch am rif i wneud 20. Y cyntaf i gael darnau arian ar 10 rhif gwahanol sy'n ennill.