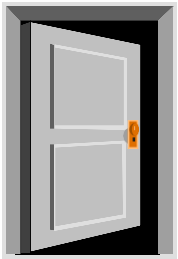
O gwmpas y tŷ

Dewiswch ystafell yn eich cartref. Rhowch her i'ch plentyn i nodi 20 ongl sgwâr yno.



Rhannu rhifau

Bydd angen darn o bapur ar bawb. Dewiswch bum rhif yr un o'r rhestr isod a'u hysgrifennu ar eich papur.

5 6 8 9 12 15 20 30 40 50

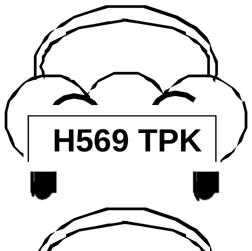
- Cymerwch eich tro i rolio dis. Os yw'r rhif sy'n cael ei rolio yn rhannu'n union i un o'ch rhifau chi, gallwch ei groesi allan, e.e. os byddwch yn rholio 4, mae'n rhannu i 8, croeswch yr 8 allan.
- Os byddwch yn rholio 1, collwch dro. Os byddwch yn rholio 6 cewch dro arall.
- Y cyntaf i groesi'r pum rhif allan sy'n ennill.

Ar ras i ddeg!

- Bydd angen dis ar gyfer pob chwaraewr.
- Dwedwch: *Ewch!* Yna pawb i rolio'i ddis ar yr un pryd.
- Adiwch yr holl rifau sy'n dangos ar eich dis, ar yr ochrau yn ogystal â'r top.
- Mae'r person â'r cyfanswm uchaf yn sgorio 1 pwynt.
- Y cyntaf i gael 10 pwynt sy'n ennill.

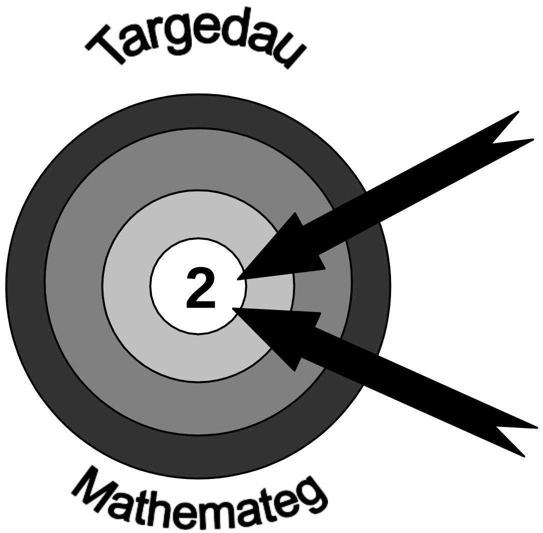
Wrth fynd am dro

- Dewiswch rif car tri digid, e.e. 569.
- Gwnewch swm tynnu o hyn, e.e. 56 – 9.
- Gwnewch hynny yn eich pen. Dwedwch yr ateb.
- Os ydych yn gywir, rydych chi'n sgorio pwynt
- Y cyntaf i gyrraedd 10 pwynt sy'n ennill.



Targedau i ddisgyblion Blwyddyn 4

Ysgol Gymraeg Parc y Tywyn



Llyfryn i rieni

Rhoi help llaw gyda mathemateg eich plentyn

Targedau – Blwyddyn 4 2

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

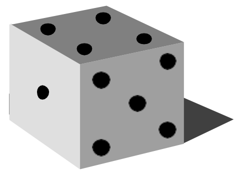
- [ ] Gwybod tabl 2, 3, 4, 5, 6, 8 a 10 ar eu cof, e.e. gwybod ffeithiau fel 7 x 5 a 36 ÷ 4.
- [ ] Talgrynnu rhifau fel 672 i'r 10 neu'r 100 agosaf.
- [ ] Dangos bod ffracsiwn syml fel $^{2}/_{6}$ yn gywerth â $^{1}/_{3}$.
- [ ] Cyfrifo symiau fel 26 + 58 a 62 – 37 yn eu pen.
- [ ] Gwneud symiau fel 234 + 479 neu 791 – 223 gan ddefnyddio papur a phensil a'u hysgrifennu mewn colofnau.
- [ ] Lluosi rhifau fel 38 â 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 x 3, 87 ÷ 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



Dis a deg

Bydd angen sgwâr 1–100 ar gyfer y gêm hon (bydd bwrdd nadredd ac ysgolion yn gwneud y tro), 20 cownter neu ddarn arian, a dis.

- Cymerwch eich tro.
- Dewiswch rif dau ddigid ar y bwrdd e.e. 24.
- Rholiwch y dis. Os byddwch yn rholio 6, collwch y tro hwnnw.
- Lluoswch y rhif ar y dis â 10, e.e. os byddwch yn rholio 4, mae'n rhoi 40.
- Gallwch naill ai adio neu dynnu'r rhif hwn at neu o'ch rhif dau ddigid ar y bwrdd , e.g. 24 + 40 = 64.
- Os ydych yn gywir, rhowch ddarn arian neu gownter ar yr ateb.
- Y cyntaf i gael 10 cownter ar y bwrdd sy'n ennill.