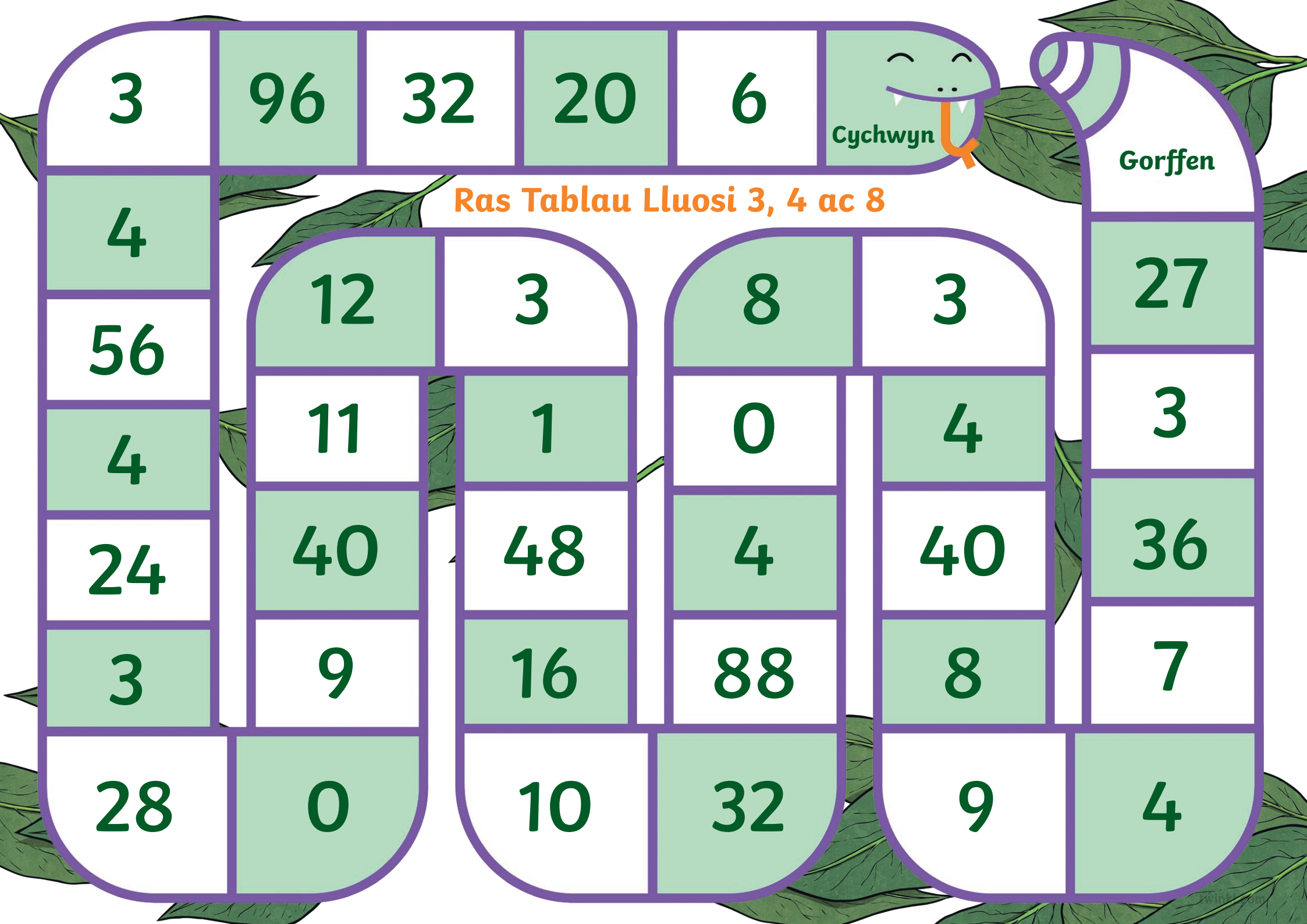




Cychwyn

Gorffen

Ras Tablau Lluosi 3, 4 ac 8

3	96	32	20	6	
4					27
56	12	3	8	3	3
4	11	1	0	4	36
24	40	48	4	40	7
3	9	16	88	8	
28	0	10	32	9	4

$4 \times 3 =$

$7 \times _ = 21$

$2 \times 3 =$

$5 \times 8 =$

$9 \times 4 =$

$5 \times _ = 15$

$8 \times 1 =$

$3 \times 1 =$

$4 \times 8 =$

$3 \times _ = 33$

$2 \times _ = 8$

$10 \times _ = 30$

$4 \times 7 =$

$8 \times 4 =$

$8 \times 12 =$

$9 \times 3 =$

$4 \times 10 =$

$8 \times _ = 56$

$8 \times _ = 80$

$4 \times _ = 16$

$5 \times 4 =$

$4 \times _ = 4$

$2 \times _ = 16$

$10 \times _ = 40$

$8 \times _ = 80$

$4 \times _ = 16$

$8 \times _ = 72$

$4 \times 12 =$

$4 \times 0 =$

$3 \times _ = 12$

$3 \times 3 =$

$3 \times 0 =$

$8 \times 11 =$

$3 \times 8 =$

$2 \times _ = 8$

$8 \times 2 =$

$6 \times _ = 18$

$7 \times 8 =$

Cyfarwyddiadau Gêm Hunan Wirio Asesu Tablau Lluosi 3, 4 ac 8

1. Gofynnwch i oedolyn osod y gêm i chi.
2. Dechreuwch ar y gair 'Cychwyn' a symudwch ar hyd y neidr gan ateb pob brawddeg rif.
3. Pan fydd gennych ateb, trowch y cerdyn drosodd i weld os ydych yn gywir.
4. Os ydych yn gywir, symudwch ymlaen i'r cerdyn nesaf.
5. Os yw'r ateb yn anghywir, ewch yn ôl i'r cychwyn.
(Os ydych yn chwarae gyda phartner, eu tro nhw fydd hi nawr.)

Byddwch angen:
mat gêm
cardiau cyfrifiadau



Cyfarwyddiadau Gêm Hunan Wirio Asesu Tablau Lluosi 3, 4 ac 8

Sut i Chwarae – Canllawiau Oedolion

- Torrwch allan y cardiau cyfrifo a'u gosod dros yr ateb cywir ar y mat.
- Mae'r plant yn ceisio datrys ac ateb y cyfrifiadau ac yn codi'r cerdyn i weld a yw eu hatebion yn gywir.
- Gellir chwarae'r gêm hon yn unigol neu gyda phartner. Y nod yw symud o'r dechrau i'r diwedd heb wneud unrhyw gamgymeriadau.