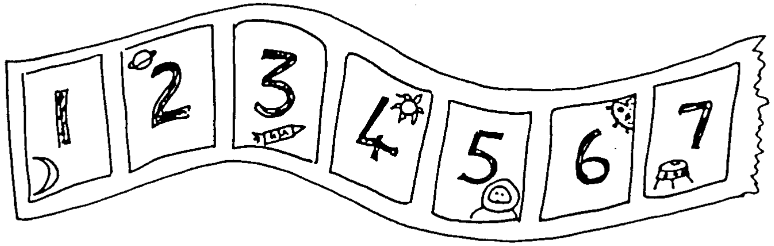
Gemau trac

Gwnewch drac rhif hyd at 20, neu'n hirach. Cofiwch wneud un sy'n berthnasol i ddiddordebau eich plentyn – byd y môr, y gofod, anghenfilod … Yna chwaraewch y gêm arno.



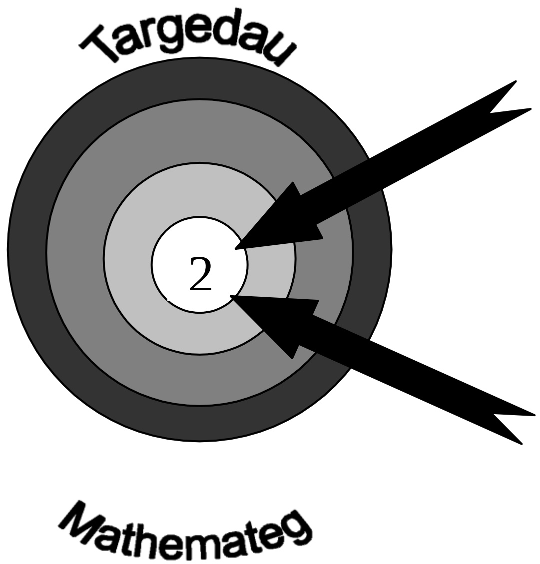
- Taflwch ddis. Symudwch ymlaen yn ôl y rhif ar y dis. OND cyn symud, mae'n rhaid i chi gyfrifo pa rif y byddwch yn glanio arno. Os ydych chi'n anghywir, chewch chi ddim symud! Yr enillydd fydd yr un cyntaf i lanio'n union ar 20. Wedyn,chwaraewch y gêm yn ôl i 1.
- Taflwch ddis. Dowch o hyd i rif ar y trac sydd, gyda'r rhif ar y dis, yn gwneud 10 neu 20. Dodwch y cownter arno, e.e. rydych chi'n taflu '4' ac yn rhoi'r cownter ar naill ai 6 neu 16. Os bydd cownter rhywun arall yno'n barod, gallwch gymryd ei le! Yr enillydd yw'r cyntaf i gael cownter ar 8 rhif gwahanol.

Maths o'r cwpwrdd

- Dewiswch ddau dun neu becyn o'ch cwpwrdd bwyd.
- Gofynnwch i'ch plentyn ddal un yn y naill law a'r llall a dweud wrthych p'un yw'r trymaf a ph'un yw'r ysgafnaf. (Gwiriwch drwy ddarllen y pwysau sydd ar y pecyn/tun
- Os yw eich plentyn yn iawn, gall gadw'r un ysgafnaf. Dewiswch eitem arall o'r cwpwrdd, gan geisio dod o hyd i un sy'n ysgafnach eto.
- Ewch ymlaen fel hyn nes bod eich plentyn wedi darganfod yr eitem ysgafnaf yn y cwpwrdd. Mae'n bosib ei bod yn addas i'w fwyta fel gwobr!

Targedau i ddisgyblion Blwyddyn 1

Ysgol Gymraeg Parc y Tywyn



Llyfryn i rieni

Rhoi help llaw gyda mathemateg eich plentyn

Targedau – Blwyddyn1$_{2}$

Erbyn diwedd Blwyddyn 1, bydd y rhan fwyaf o blant yn gallu …

- [ ] Cyfrif o leiaf 20 o bethau cyffredin.
- [ ] Cyfrif ymlaen ac yn ôl fesul un, gan ddechrau o rif bach.
- [ ] Cyfrif ymlaen ac yn ôl fesul deg (sero, deg, dau ddeg, tri deg …)
- [ ] Darllen ac ysgrifennu rhifau hyd at o leiaf 20.
- [ ] Rhoi'r rhifau 0 i 20 yn eu trefn.
- [ ] Defnyddio'r geiriau *cyntaf, ail, trydydd* ...
- [ ] Rhoi rhif o 10 i 20, dweud y rhif sydd 1 yn fwy, 1 yn llai, 10 yn fwy, 10 yn llai.
- [ ] Defnyddio'r geiriau *adio, swm, cyfanswm, tynnu, gwahaniaeth rhwng* … mewn sefyllfaoedd ymarferol.
- [ ] Gwybod ar gof yr holl barau rhif sy'n gwneud 10, e.e. 3 + 7, 8 + 2.
- [ ] Adio a thynnu dau rif o dan 10.
- [ ] Cymharu dwy eitem neu gynhwysydd, a dweud p'un yw'r hiraf neu'r byrraf, neu'r trymaf neu'r ysgafnaf, neu p'un sy'n dal y mwyaf.
- [ ] Enwi a disgrifio siapiau fflat a solid syml, e.. *Mae tri chornel ganddo.*

Y targedau

Mae'r targedau hyn yn dangos rhai o'r pethau y dylai eich plentyn allu eu gwneud erbyn diwedd Blwyddyn 1.

Mae rhai o'r targedau yn fwy anodd mewn gwirionedd, e.e. efallai y bydd plant sy'n gallu cyfrif hyd at 20 yn dal i gael trafferth i ddweud beth sy'n dod ar ôl 12. Efallai y bydd yn rhaid iddynt gychwyn ar 1 a chyfrif ymlaen.

Gweithgareddau hwyl i'w gwneud gartref

Cymryd

Ar gyfer y gêm hon bydd angen dis a chasgliad o bethau bach fel briciau Lego, siapiau gludiog neu ffa sych. Bydd angen papur a phensil hefyd.

- Cymerwch eich tro.
- Rholiwch y dis. Cymerwch y nifer hwnnw o ffa. Ysgrifennwch y rhif.
- Parhewch i rolio'r dis a chymryd yr un nifer o ffa. OND, cyn eu cymryd, mae'n rhaid i chi ysgrifennu'r cyfanswm newydd. Er enghraifft, mae 7 gan Siân. Mae'n taflu 4. Mae'n rhaid iddi gyfrifo sawl un sydd ganddi nawr. Mae'n dechrau cyfrif o saith: *wyth, naw, deg, un deg un*. Mae hi'n ysgrifennu 11.
- Cewch gymryd y ffa dim ond os ydych yn gywir.
- Y person cyntaf i gasglu 20 o ffa sy'n ennill!