Adio cylchoedd

Bydd angen dis a phensil a phapur ar gyfer y gêm hon.

- Dylai pob un ohonoch wneud pedwar cylch ar eich papur. Ysgrifennwch rif gwahanol rhwng 2 a 12 ymhob cylch.

2 6 8 9

- Rholiwch y dis ddwywaith. Adiwch y ddau rif.
- Os yw'r cyfanswm yn un o'r rhifau yn eich cylchoedd yna gallwch ei groesi allan.
- Y person cyntaf i groesi'r pedwar cylch allan sy'n ennill.

Ceiniogau cyfrwys

Ar gyfer y gêm hon bydd angen dis a thua dau ddeg darn 10c.

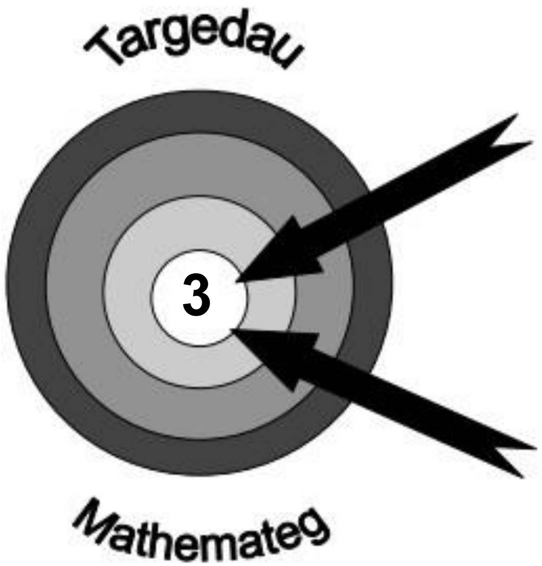
- Cymerwch eich tro i rolio'r dis ac ewch â'r nifer hynny o ddarnau10c.
- Dyfalwch faint yw cyfanswm yr arian. Yna rhifwch yn uchel fesul deg i wirio, e.e. *dwedwch deg, dau ddeg, tri deg, pedwar deg…*
- Os ydych chi'n gwneud hyn yn gywir, cewch gadw un darn 10c.
- Y person cyntaf sy'n casglu £1 sy'n ennill.
- Peidiwch ag anghofio rhoi'r arian yn ôl!

O'n cwmpas

Ar y ffordd i'r ysgol, beth am geisio gweld sawl ciwboid, sffêr a silindr welwch chi.
Pa un welsoch chi fwyaf?

Targedau i ddisgyblion Blwyddyn 1

Ysgol Gymraeg Parc y Tywyn



Llyfryn i rieni

Rhoi help llaw gyda mathemateg eich plentyn

Targedau - Blwyddyn 1

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.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

Bingo rhifau ceir

- Pob person yn dewis rhif targed, e.e. 10. Meddyliwch am y parau rhifau sy'n adio i roi eich rhif targed.
- Mae'n rhaid i chi weld car â dau rif sy'n adio i roi eich rhif targed.

K456 XWL

- Dwedwch: *4 + 6 = 10, bingo!*
- Newidiwch y rhif targed bob wythnos.

Gallwch ymestyn y gweithgaredd hwn drwy chwilio am dri rhif sy'n adio i roi eich rhif targed.