



# Dihangfa o danau gwyllt!

**Amser sydd ei angen ar gyfer y gweithgaredd** 20 munud neu fwy

**Lleoliad** Dan do neu yn yr awyr agored

## Cyd-destun

Bydd y gweithgaredd hwn yn annog dysgwyr i weithio fel tîm, datrys problemau a meddwl yn feirniadol er mwyn tywys 'creaduriaid' drwy gynefin sydd dan fygythiad gan danau gwyllt.

Pwrpas Cyfoeth Naturiol Cymru yn ei holl waith yw anelu at reolaeth gynaliadwy adnoddau naturiol. Mae hyn yn golygu gwarchod aer, tir, dŵr, bywyd gwyllt, planhigion a phridd i wella lles Cymru a darparu dyfodol gwell i bawb.

## Cwricwlwm i Gymru

Iechyd a Lles	Y Dyniaethau	Gwyddoniaeth a Thechnoleg	Mathemateg a Rhifedd
<ul style="list-style-type: none"><li><b>Yr hyn sy'n bwysig</b> - Mae'r ffordd rydym yn gwneud penderfyniadau yn effeithio ar ansawdd ein bywydau ni a bywydau eraill.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>Yr hyn sy'n bwysig</b> - Mae ein byd naturiol yn amrywiol a deinamig, wedi'i ddylanwadu gan brosesau a gweithredoedd dynol.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>Yr hyn sy'n bwysig</b> - Mae'r byd o'n cwmpas yn llawn pethau byw sy'n dibynnu ar ei gilydd i oroesi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>Yr hyn sy'n bwysig</b> - Mae ystadegau yn cynrychioli data, mae tebygolrwydd yn modelu siawns, ac mae'r ddau yn cefnogi casgliadau a phenderfyniadau gwybodus.</li></ul>

## Amcanion

Bydd dysgwyr yn gallu:

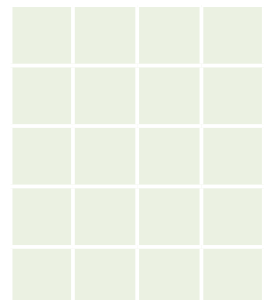
- Cydweithio'n effeithiol fel tîm i ddatrys her.
- Meddwl yn greadigol i ddatrys y broblem a chwblhau'r dasg yn llwyddiannus.
- Datblygu empathi tuag at fywyd gwyllt sy'n cael ei ddal mewn tanau gwyllt.

## Adnoddau ac offer

- Papur
- Clipfyrddau
- Pensiliau
- Rhywbeth i farcio grid ar y llawr neu ar darpolin (e.e. sialc, ffyn neu dâp)

## Beth i'w wneud

- Gwnewch grid sgwâr 4 wrth 5 ar y llawr. Dylai pob sgwâr fod yn ddigon mawr i un dysgwr sefyll ynddo, e.e. 1 metr sgwâr. Gallech wneud y grid sawl ffordd gan gynnwys defnyddio sialc ar iard, tâp ar y llawr/tarpolin neu hyd yn oed trwy osod ffyn.





2. Esboniwch i'ch dysgwyr fod y grid yn cynrychioli cynefin sy'n agored i danau gwyllt naturiol neu fwriadol, e.e. glaswelltir, coedwig, mawndir, ac yn y blaen.
3. Bydd pob un o'ch dysgwyr yn cynrychioli creadur gwyllt sy'n byw yn y cynefin. Trafodwch y creaduriaid sy'n frodorol i'r cynefin a ddewiswyd a dewiswch rywogaeth i'w chynrychioli ar gyfer y gweithgaredd hwn. Trafodwch pa dactegau y gallai anifeiliaid gwyllt geisio eu defnyddio i ddianc rhag tanau gwyllt, yn enwedig yr anifail a gynrychiolir ar gyfer y gweithgaredd.
4. Nod y gweithgaredd yw cael cynifer â phosib o'r creaduriaid brodorol o un ochr yr amgylchedd i'r llall. Fodd bynnag, mae'r ardal yn frith o 'danau gwyllt' a allai eu lladd. Bydd dod wyneb yn wyneb ag un o'r tanau hyn (sefyll mewn sgwâr lle mae tân yn rhuo) yn arwain at farwolaeth.
5. Cyn dechrau'r gêm, mae angen i'ch dysgwyr gytuno ar set o reolau o ran sut y gall pob creadur deithio ar draws y grid. Er enghraifft:
  - symud un sgwâr ar y tro.
  - dim ond symud i sgwâr drws nesaf i'r un maen nhw arno ar hyn o bryd (h.y. dim neidio dros sgwâr).
  - teithio ymlaen, yn ôl neu i'r ochr ond nid ar letrows.
6. Rhannwch eich dysgwyr yn 2 grŵp a rhowch glipfwrdd a dalen o bapur plaen i bob grŵp. Os ydych yn gweithio gyda grŵp mawr, gallech ystyried cael 2 grid a rhannu'n 4 grŵp neu ddefnyddio grid mwy.
7. Bydd angen i bob grŵp greu grid 4 x 5 ar eu papur.
8. Gofynnwch i'r grwpiau:
  - roi nifer penodol o farciau X ar eu grid — eglurwch fod y rhain yn cynrychioli tanau gwyllt sydd wedi'u gwasgaru ar draws y cynefin.
  - sicrhau bod un tân yn llai na nifer yr aelodau yn y grŵp arall (h.y. ar gyfer grŵp o 6 byddai angen iddyn nhw roi 5 tân).
  - cynnwys llwybr diogel y gall y creaduriaid deithio drwyddo heb ddod ar draws tanau gwyllt.
9. Rhaid i bob grŵp anelu at gael cymaint o greaduriaid â phosib ar draws y cynefin (grid) heb gael eu lladd trwy gamu ar, neu grwydro i sgwâr sydd â thân gwyllt (X).
10. Gan gymryd troeon, bydd grŵp un yn croesi'r grid tra bod grŵp dau yn dilyn eu cynnydd. Mae gan bob aelod o'r grŵp un ymgais i groesi'r grid. Mae'r grŵp yn sgorio un pwynt ar gyfer pob aelod sy'n croesi'r grid yn llwyddiannus heb gerdded i mewn i danau gwyllt.
11. Bydd y creadur cyntaf o grŵp un yn dechrau croesi'r grid un sgwâr ar y tro. Os ydyn nhw'n cerdded i mewn i sgwâr wedi'i farcio ag X, mae'r tîm arall yn gweiddi "tân!". Mae'r creadur hwn bellach allan o'r gêm.
12. Yna bydd aelod nesaf y grŵp yn ceisio croesi'r cynefin, gan geisio osgoi lleoliadau'r tanau gwyllt (mae'r rhain yn aros yn yr un lle trwy gydol y gêm). Bydd angen iddyn nhw geisio cofio'r manau lle mae tanau gwyllt.
13. Ar ôl i bob aelod gael tro, mae'r ddau grŵp yn newid lle ac mae'r ail grŵp yn ceisio croesi grid y grŵp cyntaf. Yr enillwyr yw'r grŵp gyda'r nifer fwyaf o greaduriaid sydd wedi croesi'n ddiogel.

### Cwestiynau allweddol a awgrymir

- Pa fath o gynefinoedd sy'n cael eu heffeithio gan danau gwyllt?
- Pa fathau o anifeiliaid sy'n cael eu heffeithio mewn tanau gwyllt?
- Sut mae anifeiliaid yn ymddwyn mewn sefyllfa lle mae tanau gwyllt?
- Beth fydddech chi'n ei wneud i gadw'ch hun ac eraill yn ddiogel mewn tân gwyllt?



## Addasu ar gyfer gwahanol anghenion/galluoedd

### Mwy o gymorth

- Defnyddiwch daflen waith gyda'r grid eisoes wedi'i dynnu arni fel nad oes ond angen i'r grŵp benderfynu ble i osod y marciau X.
- Gofynnwch i bob grŵp osod llai o danau gwyllt ar y grid.
- Rhowch lai o sgwariau i'r grid i ddechrau a chynyddu nifer y sgwariau unwaith y bydd eich dysgwyr wedi dod i ddeall y gêm.

### Mwy o her

- Defnyddiwch grid mwy a gadewch i bob tîm osod mwy o farciau X ar gyfer tanau gwyllt.
- Defnyddiwch gyfeirnodau grid neu gyfesurynnau i symud o gwmpas y sgwariau.
- Cuddiwch lygaid y 'creaduriaid' a gofynnwch i aelodau'r grŵp roi cyfarwyddiadau llafar iddyn nhw gan ddefnyddio geirfa fathemategol fel 'tro 90 gradd i'r dde'.
- Gofynnwch i'r grŵp sy'n ceisio osgoi'r tân i greu eu grid eu hunain a chadw nodiadau ynghylch pa sgwariau oedd yn ddiogel i helpu mwy o'u grŵp i groesi.
- Dywedwch wrth y grŵp arall faint o 'danau gwyllt' sydd yn agos at y sgwâr maen nhw'n ystyried sefyll ynndo fel y gallant ddatrys y broblem.

## Gweithgaredd dilynol/estyniad

Beth am roi cynnig ar ein:

- [Cynllun gweithgaredd - Cynllun i ddianc rhag tanau gwyllt](#)
- [Cynllun gweithgaredd - Taclo'r taniwr](#)
- Gall tanau gwyllt ddigwydd yn naturiol ac mae rhai planhigion wedi esblygu i addasu a goddef tanau gwyllt. Gofynnwch i'ch dysgwyr ymchwilio a dysgu mwy.
- Gallwch ail-greu a chodio'r gweithgaredd hwn gan ddefnyddio dyfeisiau clyfar.

## Dysgu yn ein hamgylchedd naturiol, dysgu amdano a dysgu ar ei gyfer.

### Chwilio am ragor o adnoddau dysgu, gwybodaeth, neu ddata?

Cysylltwch ag: [addysg@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk](mailto:addysg@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk)  
neu ewch i <https://cyfoethnaturiol.cymru/dysgu>

Am fformatau gwahanol; print bras, neu ieithoedd gwahanol, cysylltwch ag:  
[ymholiadau@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk](mailto:ymholiadau@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk) 0300 065 3000

