

# Oriel Anifeiliaid

## Cynllun Dysgu Awyr Agored

<b>Arweinydd y Sesiwn:</b>		<b>Nifer y plant:</b> 15 - 60		<b>Ystod oedran:</b> Cynradd	
<b>Lleoliad:</b> E.e. Tiroedd Ysgol, Parc, Coetir, Traeth		<b>Adnoddau:</b> Manion bethau naturiol e.e. dail, brigau. Gwlân Coch a Gwyrdd. Pêl.		<b>Meini Prawf Llwyddiant:</b> Mae myfyrwyr yn creu anifail o fanion bethau, ac yn eu cyflwyno i'r dosbarth. Mae myfyrwyr yn cymryd rhan mewn gêm ddatgoedwigo.	
<b>Pwnc:</b> Oriel Anifeiliaid		<b>Amcan Dysgu (Sail Resymegol):</b> Datblygu dealltwriaeth o'r Goedwig Law, ei hanifeiliaid a'i phlanhigion, ac ystyried sut rydym i gyd yn gysylltiedig ac yn effeithio ar ein gilydd.  <b>Nod y sesiwn a sut mae'n cysylltu â dysgu am Newid yn yr Hinsawdd:</b> Mae deall sut rydym wedi'n cysylltu â'n gilydd yn ein helpu i ofalu'n gryf am ein planed a'i hanifeiliaid, felly rydym yn fwy tebygol o'i diogelu.		<b>Geiriau pwysig:</b> ysglyfaethwr, ysglyfaeth, cuddliw, gwe fwyd, haen coedwig law, datgoedwigo, ffotosynthesis	
<b>Amser:</b> 90 munud					
<b>5 mun</b>	<b>Cylch</b>	<b>Briff ffiniau a diogelwch</b>			
<b>5 mun</b>		<b>Gêm boethi</b>		Haenau coedwig law - 4 haen - mae'r arweinydd yn eu galw allan ac mae'r plant yn mynd i'w llefydd.  1 - Llawr y Goedwig - ewch yn isel i'r	

			<p>llawr, chwifwch eich canghennau eiddil (am eu bod ddim yn cael llawer o olau), dangoswch dentaclau eich pryfed i mi neu sut mae'r llyngyr yn symud, neu trowch yn ffyngau llawr y goedwig.</p> <p>2: - Isdyfiant –mae pawb yn ymestyn braich i drïo cyrraedd drwy'r dail uwchben i fyny at yr awyr. Trowch a throellwch fel lianas a nadroedd yn cylchu boncyffion tenau'r coed sy'n tyfu'n gyflym</p> <p>3: - Canopi–lledaenwch eich canghennau (breichiau) a themlo golau'r haul a'r glaw ar eich dail. Plethwch eich canghennau gyda choed eraill. Dyma'r canopi gorlawn, lle mae'r rhan fwyaf o'r anifeiliaid yn byw ac yn dod i ddod o hyd i fwyd a chysgod.</p> <p>4: - Ymwthiol- dechreuwch yn isel - ar eich cwrcwd ar y llawr, yna neidiwch i fyny mor uchel ag y gallwch a gweiddi 'ymwthiol'-dyma gewri'r goedwig, coed hynafol, sy'n tyfu'n gyflym, yn sefyll uwchlaw'r canopi hyd at 100m o daldra. Yn lle neidio, gallai pawb ddringo ar rywbeth - boncyff, mainc, coeden ac ati i gyrraedd mor uchel â phosibl neu mewn parau neu grwpiau - codwch un person uwchlaw'r gweddill.</p>
<b>10 mun</b>	<b>Cylch</b>	<b>Trafodwch yr Amcan Dysgu a</b>	haenau coedwig law –pa fath o anifeiliaid allai fyw yn lle?

		<b>rhannwch wybodaeth</b>	
<b>10 mun</b>	<b>Fesul dau neu dri</b>	<b>Gweithgaredd i ddatblygu/cyfnert hu gwybodaeth, e.e. dod o hyd i eitemau cudd, casglu neu sylwi ar rywbeth yn yr ardal</b>	Mae'r athro neu'r athrawes yn cuddio darnau o wlln coch a gwyrdd cyn y sesiwn. Adar ydy'r plant sy'n ceisio dod o hyd i'r llyngyr.
<b>5 mun</b>	<b>Cylch</b>	<b>Rhannwch y darganfyddiadau yn gryno Cyflwynwch weithgaredd creadigol</b>	Ceisiwch ddarganfod beth mae'r plant eisoes yn ei wybod am gadwyni bwyd e.e. ysglyfaethwr, ysglyfaeth, anifail cigysol, hollysydd, gwe fwyd – beth mae anifeiliaid yn ei fwyta? /beth ydyn ni'n ei fwyta? Gallech hefyd ystyried cuddliw (efallai yn dilyn sesiwn ystafell ddosbarth yn edrych ar wahanol anifeiliaid sy'n byw yn y goedwig law)
<b>20 mun</b>	<b>Grwpiau</b>	<b>Gweithgaredd creadigol</b>	Mewn grwpiau, mae plant yn creu eu hanifeiliaid eu hunain sy'n byw yn y goedwig law yn defnyddio manion bethau o lawr y goedwig. Mae'r athro/athrawes yn symud y dysgu ymlaen drwy ofyn cwestiynau fel ' ym mha haen fydd eich anifail yn byw ynddi? 'Beth mae'n ei fwyta? 'A yw mewn perygl? 'A yw'n wenwynig? Ac ati. Efallai y bydd y plant yn ail-greu anifail maen nhw eisoes wedi'i weld, neu gallant ddyfeisio eu hanifail newydd eu hunain. Does dim rhaid iddo fod yn realistig.

<p><b>15 mun</b></p>	<p><b>Fel 1 neu 2 grŵp</b></p>	<p><b>Adborth o weithgaredd Creadigol - cyflwyniad gan blant</b></p>	<p>Ewch o amgylch yr oriel anifeiliaid - mae grwpiau'n cyflwyno eu hanifeiliaid i weddill y grŵp ac yn ateb cwestiynau gan blant eraill am y peth. Ceisiwch annog amrywiaeth eang o gwestiynau am yr anifeiliaid e.e. corfforol/ydddangosiad/ydddgygiad/cynefin - sawl coes sydd ganddo? Pa liw yw ei blu? Pa ran o'r goedwig mae'n byw ynnddi? Ydy'r anifail yn gallu hedfan? Beth mae'n ei fwyta? Ai hollysydd ydy'r anifail? Am ba mor hir mae'n byw? Ydy'r anifail yn wenwynig? Ydy'r anifail dan fygythiad gan botswyr? Ac ychydig am y broses: - beth roddodd y syniad i chi am y llygaid? Oedd hi'n hawdd dod o hyd i'r deunyddiau roeddech chi eu heisiau? Oedd yn rhaid i'ch grŵp oresgyn unrhyw heriau gweithio gyda'i gilydd? Y bwriad ydy gwir ddatblygu eu chwilfrydedd mewn anifeiliaid sy'n byw yn y Goedwig Law, er mwyn iddynt deimlo'n gryf ynghylch eu hamddiffyn.</p>
<p><b>10 mun</b></p>	<p><b>Fel 1 grŵp</b></p>	<p><b>Gêm - i weddu'r hwyliau / grŵp</b></p>	<p><b>Gêm Eliffant swil</b> Eglurwch bod Eliffantod y Goedwig law yn swil iawn, felly pan fyddwch chi'n ceisio tynnu eu llun, maen nhw'n cuddio ' fel hyn ' - dangoswch drwy sefyll i fyny'n syth ac yn llonydd iawn, gan godi'ch aeliau ac edrych mewn braw, efallai'n symud eich llygaid o ochr i ochr heb symud eich pen. Gofynnwch i'r plant guddio ' fel eliffant '. Nawr, gwnewch gamera gan ddefnyddio eich dwylo a sŵn</p>

		<p>clicio (neu defnyddiwch gamera tegan os oes gennych chi un), ac esboniwch y byddwch yn troi o gwmpas i chwilio am eliffantod. Pan fydd eich cefn wedi'i droi, dylai plant fynd yn eliffantod, gan chwifio eu trynciau, stampio a rhuo. Pan fyddwch chi'n troi'n ôl i dynnu llun, dylen nhw 'guddio fel eliffantod '. Edrychwch a allwch chi ddal rhywun yn dal i chwifio eu trynciau. Hefyd - mae babanod eliffantod yn cuddio ar eu cwrcwd ar y llawr gyda'u dwylo dros eu pennau. Newidiwch yr anifail a'r ffotograffydd gymaint o weithiau ag y mynnwch.</p> <p><b>Cuddiwch (math ar chwarae cuddio)</b></p> <p>Pob plentyn mewn llinell hir yn ymdroelli y tu ôl i chi. Mae angen i hyn fod mewn lle gyda rhywfaint o orchudd, e.e. ychydig o goed a llwyni neu rwystrau. Yn y goedwig os yn bosibl. <b>Dywedwch hanes taith i'r goedwig law</b>, gan bwysleisio'r holl eiriau y gallwch chi sy'n dechrau gyda c... (Dyma ychydig i'ch rhoi chi ar ben ffordd), ci ffyrnig, corff crocodeil, coedwig dywyll, cnoi y dail, cyffwrdd, clywed y gwynt. Mae'r plant yn gwrando a phan fyddwch yn defnyddio'r gair 'cuddiwch', maen nhw'n rhedeg ac yn cuddio mor gyflym ag y gallan nhw, tra byddwch chi'n stopio yn y fan a'r lle ac yn cyfrif yn araf i 3 neu 5. Yna, byddwch yn troi yn y fan a'r lle, ac yn aros yno wrth i chi geisio adnabod cymaint o</p>
--	--	---

			blant sy'n cuddio ag y gallwch a'u galw allan yn ôl eu henwau. Pan allwch chi ddim gweld rhagor, gofynnwch i bob un ohonyn nhw ' dewch allan, dewch allan, ble bynnag yr ydych chi' a gweld pa mor agos yr oedd rhai yn cuddio.
<b>10 mun</b>	<b>Cylch</b>	<b>Adolygwch y dysgu, adlewyrchwch ar brofiad</b>	Ewch o gwmpas y cylch NEU – 'wrth i'r haul dywynnu ar.' E.e. 'mae'r haul yn tywynnu ar unrhyw un sy'n gallu' ... meddwl am ysglyfaethwr / sydd wedi defnyddio gwaith tîm da heddiw / oedd ag anifail yn byw yn y canopi ac ati