

19eg GANRIF CAERDYDD

GÊM LLINELL AMSER

GÊM I 2-6 CHWARAEWYR

ADNODDAU SYDD EU HANGEN

AR GYFER pob grŵp o chwaraewyr — yn argraffu copi y bwrdd gêm; dis; darnau gêm neu gownteri ar gyfer pob disgybl; set o daflenni ffeithiau.

CYFARWYDDIADAU

DYLAI disgyblion chwarae'r gêm hon mewn grwpiau o 4-6 disgybl.

Unwaith y bydd pob grŵp wedi chwarae y gêm, dylai disgyblion dewis eu hoff 'ffaith' a darllen y daflen ffeithiau sy'n rhoi rhagor o wybodaeth am y pwnc. Yna, dylai pob disgybl gyflwyno'r ffaith i aelodau eraill y grŵp, ac egluro pam eu bod yn ei chael yn ddiddorol.

Yna dylai pob grŵp drafod y ffeithiau mwyaf diddorol, ac yn dewis un y byddent i gyd yn hoffi gwybod mwy am.

Dylai'r trafodaethau grŵp cael ei ddilyn gan sesiwn lawn a arweinir gan athro lle mae'r holl grwpiau rannu eu ffeithiau mwyaf diddorol gyda gweddill y dosbarth, a lle mae trafodaeth dosbarth cyfan yn digwydd, yn ystod y mae disgyblion yn penderfynu pa ffeithiau neu ffeithiau yr hoffent eu ymchwilio ymhellach fel dosbarth ar gyfer eu hymchwiliad hanesyddol.

RHEOLAU'R GÊM

RHAID I BOB chwaraewr yn rholio chwech i ddechrau.

Mae pob chwaraewr yn rholio'r dis yn eu tro, ac yn symud eu darn gêm anfon nifer y lleoedd a nodir ar y dis.

Mae chwaraewyr yn darllen yn uchel neu dilyn y cyfarwyddiadau ar ba bynnag sefyllfa y maent yn glanio ar dir.

Yr enillydd yw'r chwaraewr sy'n cwblhau'r tri cylchedau y bwrdd, ond mae'n rhaid i'r gêm yn parhau nes bod y

chwaraewr olaf yn cwblhau 3 cylchedau o'r bwrdd.

Unwaith y bydd yr holl chwaraewyr wedi cwblhau 3 cylchedau y bwrdd, mae pob chwaraewr yn ei dro yn dweud wrth y chwaraewyr eraill sy'n 'ffaith' eu bod yn dod o hyd mwyaf diddorol. Mae'r chwaraewyr yn darllen y daflen ffeithiau ar gyfer eu 'ffaith', ac yn rhannu'r wybodaeth am ffaith bod gyda'r chwaraewyr eraill yn y grŵp. Mae'r chwaraewr wedyn yn rheng eu ffeithiau o'r mwyaf diddorol i'r lleiaf diddorol.

