

Mae Numicon yn adnodd gwych i helpu
eich plant gyda mathemateg

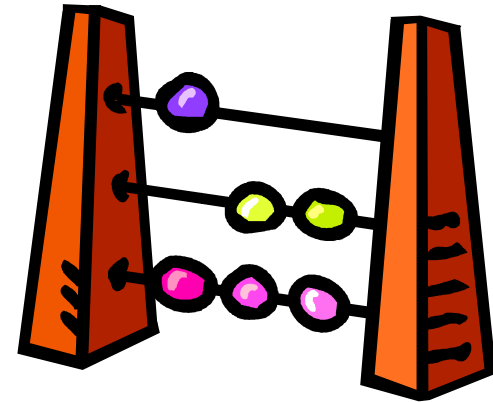
Ar gael o www.numicon.com



Pecynnau ar gael o £30.98

Llyfryn 1

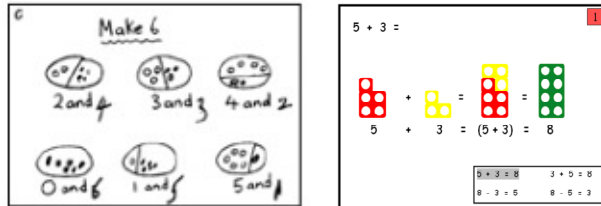
ch plentyn
mathemateg



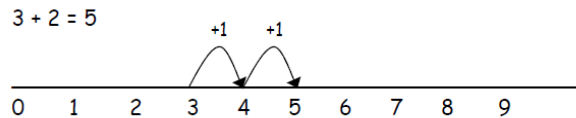
vch chi, gnewch yn siŵr fod
AWYNHAU Mathemateg!
trafferth deall, yn gwneud
u'n diflasu, cadwch eich pwyll,
yn haws, newidiwch y pwnc,
ie pêl-droed neu fynd i'r parc
nynd yn flin na diamynedd -
it gasáu mathemateg am byth!

Adio

Caiff disgyblion eu hannog i greu llun yn eu meddwl o'r system rifau i'w helpu i gyfrifo. Maent yn datblygu ffyrdd o gofnodi cyfrifiadau gan ddefnyddio lluniau, Numicon ac ati.

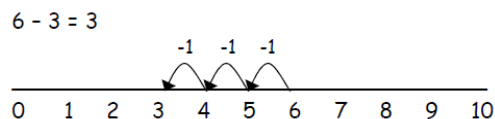
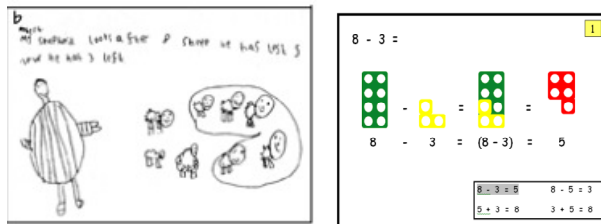


Maent yn defnyddio llinellau rhif i'w helpu i gyfrifo



Tynnu

Caiff disgyblion eu hannog i greu llun yn eu meddwl o'r system rifau i'w helpu i gyfrifo. Maent yn datblygu ffyrdd o gofnodi cyfrifiadau gan ddefnyddio lluniau ac ati.



Dylid defnyddio'r llinell rifau hefyd i ddangos bod $6 - 3$ yn golygu 'y gwahaniaeth rhwng 3 a 6' - faint o gamau sydd rhyngddynt.

Gwefannau defnyddiol

<http://www.bbc.co.uk/schools/parents/resources/>

www.mathszone.co.uk

<http://www.woodlands-junior.kent.sch.uk/maths/>

<http://www.coolmath4kids.com/>

http://www.comberps.newtownards.ni.sch.uk/maths_games_for_ks1.htm

<http://www.year2maths.co.uk/numberfacts/num1/make10/make10.htm>

www.ngfl-cymru.org.uk

www.mangahigh.com

www.parentsintouch.co.uk

Mae mathemateg o'n cwmpas ymhobman ac rydym yn ei defnyddio bob dydd!

Bydd llawer ohonoch yn gwneud y gweithgareddau mathemategol hyn ac yn ymarfer sgiliau rhif eich plant yn barod, heb feddwl am y peth!

Y peth pwysicaf yw gwneud dysgu mathemateg yn HWYL!

Enillion

Ar gyfer y gêm hon bydd angen dis a chasgliad o bethau bach fel brics Lego, siapiau gludiog neu basta sych. Bydd angen pensil a phapur hefyd. Cymerwch eich tro.

Rholiwch y dis.

Cymerwch y nifer hwnnw o ddarnau lego. Cofnodwch y rhif.

Cariwch ymlaen i rolïo'r dis a chymryd y nifer hwnnw o ddarnau lego OND, cyn y gallwch eu cymryd, rhaid i chi gofnodi'r cyfanswm newydd. Dim ond os yw'r cyfanswm yn gywir y cewch gymryd eich darnau lego. Y person cyntaf i gasglu 20 darn lego sy'n ennill!

Er enghraifft, mae gan Sali 7. Mae'n taflu 4. Rhaid iddi gyfrifo faint sydd ganddi nawr. Mae'n cychwyn cyfiri o saith: *wyth, naw, deg, un deg un*. Mae'n cofnodi 11.

Gêm dis

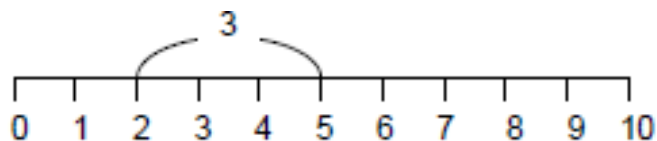
Mae angen dis 1-6, papur a phensil.

Cymerwch eich tro. Dewiswch rif rhwng 1 a 10 a'i gofnodi.

Taflwch y dis a dweud rhif y dis.

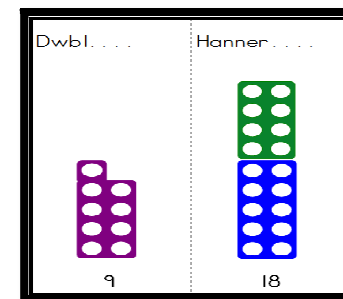
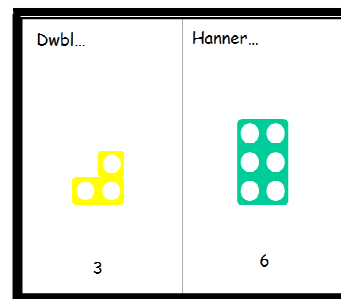
Cyfrifwch y gwahaniaeth rhwng y rhif a ddewisoch a rhif y dis, e.e. os ydych yn cofnodi 2 a bod y dis yn dangos 5, y gwahaniaeth yw 3.

Gallech hefyd dynnu llun llinell rifau i helpu eich plentyn weld y gwahaniaeth rhwng y ddau rif.

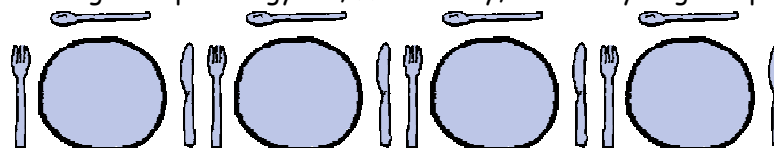


Lluosi

Dylai plant allu cofio ffeithiau dyblu a haneru hyd at 10.



Dosbarthwch eitemau a datrys problemau syml drwy dynnu llun e.e. os oes gan un plât un gyllell, fforc a llwy, sawl un sydd gan 4 plât?



Rhannu

Bydd disgyblion yn deall grwpiau hafal a rhannu eitemau wrth chwarae a datrys problemau

Dyma amryw gemau rhifau y gallwch annog eich plant i'w chwarae - beth am chwarae fel teulu?

Dis ac arian

Bydd angen dis a thua 20 darn 10c.

Cymerwch eich tro i rollo'r dis chymryd y nifer hwnnw o ddarnau 10c. Dyfalwch faint o arian yw hyn. Yna cyfrwch yn uchel fesul deg, e.e. *deg ceiniog, dau ddeg ceiniog, tri deg ceiniog, pedwar deg ceiniog...*



Os ydych yn gwneud hyn yn gywir cewch gadw un darn 10c. Y person cyntaf i gasglu £1 sy'n ennill. Peidiwch ag anghofio rhoi'r darnau arian yn ôl!

Rhifau cudd

Ysgrifennwch y rhifau 0 i 20 ar ddarn o bapur. Gofynnwch i'ch plentyn ddewis rhif oddi ar y papur heb ei ddatgelu. Wedyn gofynnwch gwestiynau er mwyn canfod beth yw'r rhif cudd, e.e.

A yw'n llai na 10?

A yw rhwng 10 a 20?

Oes 5 ynddo?

Gall y plentyn ateb ie neu na yn unig.

Unwaith rydych wedi dyfalu'r rhif, eich tro chi yw dewis rhif. Caiff eich plentyn ofyn y cwestiynau.

I wneud y gêm yn haws, defnyddiwch rifau hyd at 10. I wneud y gêm yn anos, gofynnwch 5 cwestiwn yn unig, neu defnyddiwch rifau mwy.

Adio cylchoedd

Ar gyfer y gêm hon, mae angen dis a phensil a phapur.

Dylai pob un ohonoch dynnu llun pedwar cylch ar eich darn o bapur. Ysgrifennwch rif gwahanol rhwng 2 a 12 ymhob cylch.



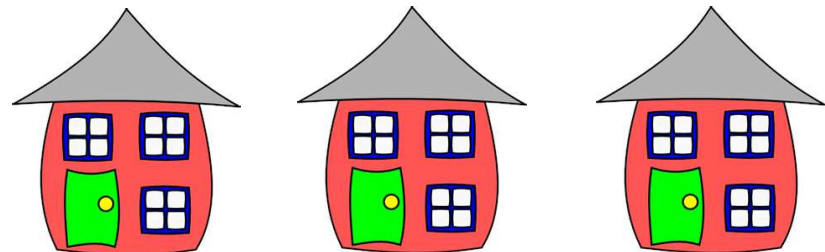
Rholiwch y dis ddwywaith. Adiwch y ddau rif.

Os yw'r cyfanswm yn un o'r rhifau yn eich cylchoedd gallwch ei groesi allan.

Y person cyntaf i groesi'r pedwar cylch allan sy'n ennill.

O ddrws i ddrws

Wrth gerdded i lawr y stryd gyda'ch plentyn, edrychwch ar rifau'r tai. Mae'n debyg y byddant yn dilyn patrwm odrifau neu eilrifau.



A all eich plentyn ddyfalu pa rif fydd ar y tŷ nesaf? Trafodwch y patrwm.

Pa mor hen?

Dechreuwch ag oedran eich plentyn. Gofynnwch i'ch plentyn:

Faint fydd dy oed pan fyddi di 1 flwyddyn yn hŷn?

Faint oedd dy oed y llynedd?

Faint fydd dy oed 10 mlynedd o heddiw?

ac ati.

