

# GEMAU SYLW A GWRANDO PUDSEY

## Cardiau Set 3



Proud Schools Partner



Gemau Sylw a Gwrando Pudsey

Pasiwch y Sibrwd Ymlaen

## Pasiwch y Sibrwd Ymlaen

Mae'r oedolyn yn sibrwd neges i aelod cyntaf y grŵp. Dylai'r neges fod yn seiliedig ar thema Plant Mewn Angen.

Wedyn mae aelodau'r grŵp yn sibrwd y neges i'w gilydd gydag aelod olaf y grŵp yn adrodd y neges nôl i bawb ar y diwedd.



Unwaith bod y plant yn hyderus gyda hyn, gallwch ofyn i blentyn feddwl am neges i basio o gwmpas y grŵp.



Gemau Sylw a Gwrando Pudsey

Rhowch y Ceiniogau yn y Pot

## Rhowch y Ceiniogau yn y Pot

Bydd angen pot a rhai ceiniogau arnoch (byddai'n syniad da i roi label Plant Mewn Angen ar y pot hwn). Mae'r plant yn eistedd mewn cylch ac yn cymryd tro i roi ceiniogau yn y pot.



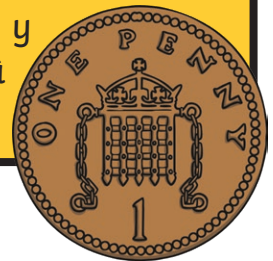
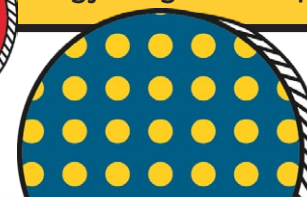
Dylai'r plant godi rhwng un a phump o geiniogau ar y tro. Os yw'r grŵp yn teimlo'n hyderus, gallwch ymestyn hyn i roi hyd at 10 o geiniogau yn y pot bob tro.

Gemau Sylw a Gwrando Pudsey

Rhowch y Ceiniogau yn y Pot

Pob tro mae plentyn yn rhoi ceiniogau yn y pot, bydd angen i aelodau eraill y grŵp gadw cofnod o faint o geiniogau sydd yn y pot.

Pan fydd pob plentyn wedi cael tro, gofynnwch i bob aelod o'r grŵp beth oedd eu cyfanswm terfynol. Gwagiwch y pot, cyfrwch y ceiniogau a chymharwch â chyfansymiau'r plant.



## Mae Pudsey'n Hoffi Bwyta...

Mae'r plant yn eistedd ar y llawr mewn cylch. Dewiswch blentyn i ddechrau'r gêm gan ddefnyddio'r frawddeg 'Mae Pudsey'n hoffi bwyta...'

Wedyn mae pob chwaraewyr yn cymryd tro i awgrymu eitem y byddai Pudsey'n hoffi bwyta. Pob tro mae eitem newydd o fwyd yn cael ei awgrymu, rhaid i'r plant ddweud y rhestr gyfan cyn ychwanegu'r eitem newydd o fwyd.

Mae'r gêm yn dod i ben pan fydd un o'r plant yn anghofio eitem o fwyd mae Pudsey'n hoffi bwyta.



## Pudsey o dan y Gadair

Bydd angen tedi Pudsey neu lun o Pudsey ar gyfer y gêm hon.

Mae'r plant yn eistedd ar gadeiriau mewn cylch.

Wedyn, mae'r oedolyn yn sefyll y tu ôl i blentyn a sibrwd "Rhowch Pudsey o dan gadair (enw'r plentyn)."

Wedyn gofynnir i'r plentyn ddilyn y cyfarwyddyd. Wedyn mae'r oedolyn yn sefyll y tu ôl i blentyn arall ac yn sibrwd "Ewch i ôl Pudsey a'i roi o dan gadair (enw plentyn)." Nod y gêm yw cael y nifer mwyaf o gyfarwyddiadau sydd wedi'u dilyn yn gywir.

