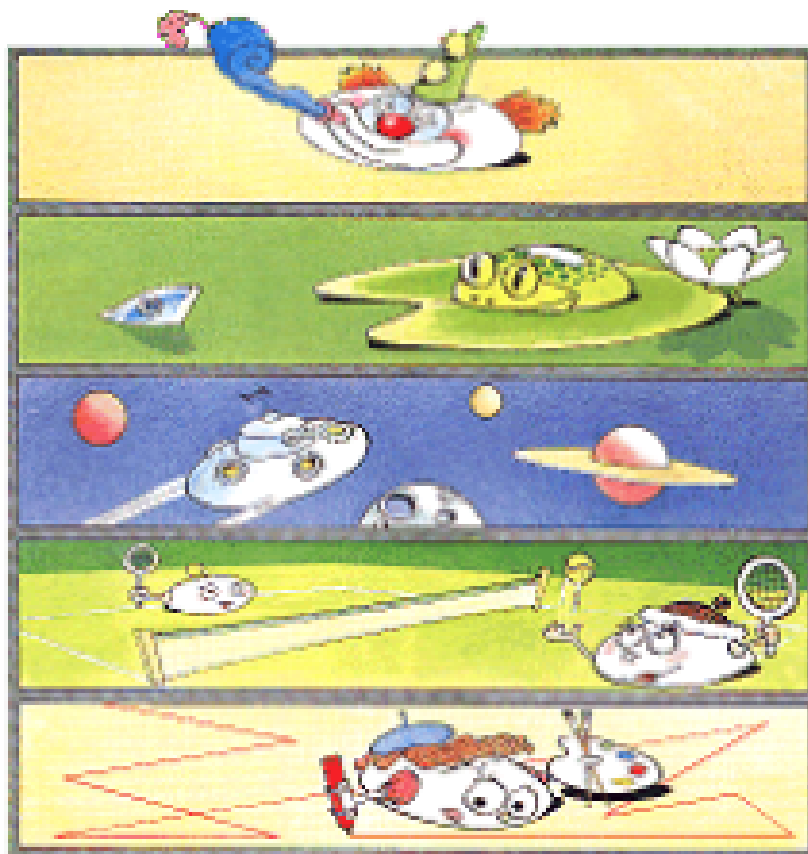


# CRWYDRO GYDA *CRWYDRYN*



CYNGOR SIR  
**POWYS**  
COUNTY COUNCIL  
ADRAN ADDYSG  
EDUCATION DEPARTMENT

## **GWEITHGAREDDAU CYCHWYNNOL**

Mewn grwpiau o 2 neu 3 dyfeisiwch y rhaglenni canlynol:-

1. Cael eich cyfaill i symud fesul hyd troed at y drws
2. Cael eich cyfaill i symud fesul hyd troed at y drws ac yn ôl
3. Cael eich cyfaill i symud fesul hyd troed at y drws, troi ac yna yn ôl
4. Cael eich cyfaill i symud fesul hyd troed o amgylch 2 gadair ac yn ôl
5. Dyfeisiwch dasgau ychwanegol



TASG	CYFARWYDDIADAU	A LWYDDWYD?	OS NA, PAM?	TRO 2	TRO 3

## **ALLWEDD *GO***

Trowch swits **CRWYDRYN**  
ymlaen

Gwasgwch allwedd **Go**

Beth ddigwyddodd?



## **ALLWEDD *CM***

Trowch swits **CRWYDRYN** i  
ffwrdd

Trowch swits **CRWYDRYN**  
ymlaen

Gwasgwch allwedd **CM**

Beth ddigwyddodd?

Ail wnewch yr uchod, ond y tro hwn gwasgwch  
allwedd **CM** ddwywaith.

Beth ddigwyddodd?



Mae allwedd **CM** yn cael effaith ar gof y cyfrifiadur, a  
fedrwch chi esbonio beth ddigwyddodd?



# ALLWEDD *GO*

Dyfaluwch beth yw pwrpas yr allwedd **GO**?

A fedrwch gael **Crwydryn** i symud heb wasgu allwedd **GO**?

# ALLWEDDAU

Trowch swits **CRWYDRYN** ymlaen

Gwasgwch allwedd **CM** ddwywaith

Gwasgwch allwedd  ac yna **GO**

Beth ddigwyddodd?


Beth sydd angen ei ychwanegu at y rhaglen i gael  
**CRWYDRYN** i symud?

I ba gyfeiriad y bydd **CRWYDRYN** yn symud ar ôl  
cwblhau'r rhaglen?

I ba gyfeiriad y bydd **CRWYDRYN** yn symud os mai



1 fydd yn y rhaglen?

O wasgu  1 ac yna GO, pa mor bell fydd

**CRWYDRYN** yn symud?

# ALLWEDDAU

Trowch swits **CRWYDRYN** ymlaen

Gwasgwch allwedd **CM** ddwywaith

Gwasgwch allwedd  ac yna **90**

Dyfalwch beth fydd **CRWYDRYN** yn ei wneud ar ôl i chi wasgu **GO**?

Gwasgwch allwedd **GO**

A wnaeth **CRWYDRYN** yr hyn 'roedddech yn ei ddisgwyl?



Gwasgwch allwedd **CM** ddwywaith



Gwasgwch allwedd  ac yna **90**

Dyfalwch beth fydd **CRWYDRYN** yn ei wneud ar ôl i chi wasgu **GO**?



I weld a oeddech yn gywir gwasgwch allwedd **GO**.

A yw gwasgu  **90, GO** yr un peth a gwasgu  **90, GO**?

Gwnewch lun o'r hyn wnaeth **CRWYDRYN** yn  **90, GO**  
ac yna  **90, GO**.

Ysgrifennwch raglen i gael **CRWYDRYN** i wneud cylchdro cyfan.

# ALLWEDD W

Trowch swits **CRWYDRYN** ymlaen

Gwasgwch allwedd **CM** ddwywaith

Gwasgwch allwedd  **2**

Gwasgwch **W**

Gwasgwch allwedd  **2**

Gwasgwch allwedd **GO**

Dyfalwch beth fydd **CRWYDRYN** yn ei wneud yn y rhaglen gyferbyn.

A wnaeth **CRWYDRYN** yr hyn `roeddech yn ei ddisgwyl?

Beth ddigwyddodd?

Cwblhewch y rhaglen er mwyn iddi weithio.

Beth ddigwyddodd?

Defnyddiwch stopwats i fesur pa mor hir yw'r egwyl yn y canlynol:

W10 = \_\_\_\_\_ EILIAD

W20 = \_\_\_\_\_ EILIAD

W30 = \_\_\_\_\_ EILIAD

W40 = \_\_\_\_\_ EILIAD

W60 = \_\_\_\_\_ EILIAD

W80 = \_\_\_\_\_ EILIAD

W90 = \_\_\_\_\_ EILIAD

# ALLWEDD *CE*

Dyma allwedd ddefnyddiol os y bydd i chi wneud camgymeriad wrth roi cyfarwyddiadau i **CRWYDRYN**.

Gwasgwch yr allweddau canlynol:

**CM**

**CM**



**CE**

**GO**

Beth ddigwyddodd?

# ALLWEDD R

Gwasgwch yr allweddau canlynol:

R4



Dyfaluwch beth fydd yn digwydd ar ôl gwasgu **GO**?

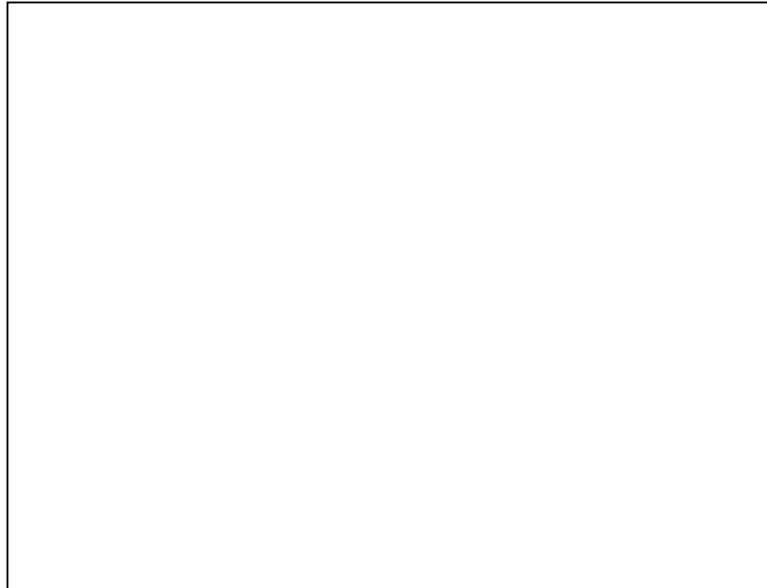
Gwasgwch **GO**.

A fu i chi ddyfalu'n gywir?

Beth wnaeth **CRWYDRYN**?

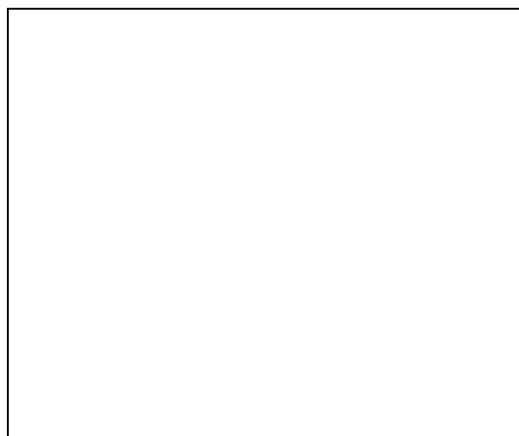
Sut fydddech chi yn cael **CRWYDRYN** i wneud yr un peth heb ddefnyddio **R**?

Cofnodwch eich ateb.

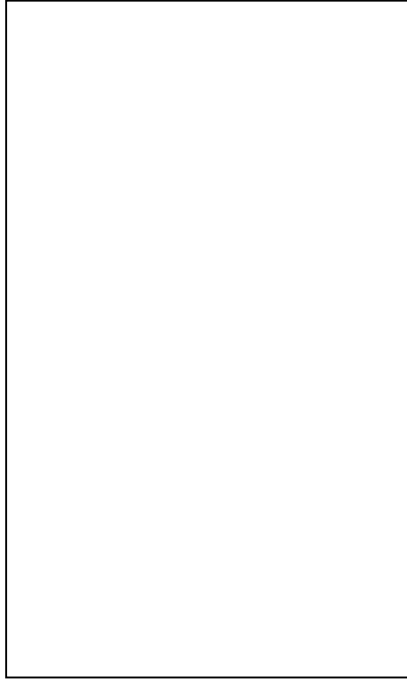


Defnyddiwch **R** i wneud yr un siâp ond yn fwy o faint.

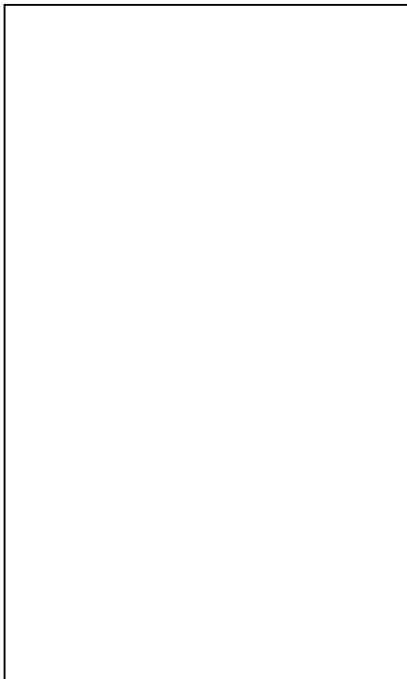
Cofnodwch eich cynnig.



Rhaglen i wneud siâp sgwar bach.

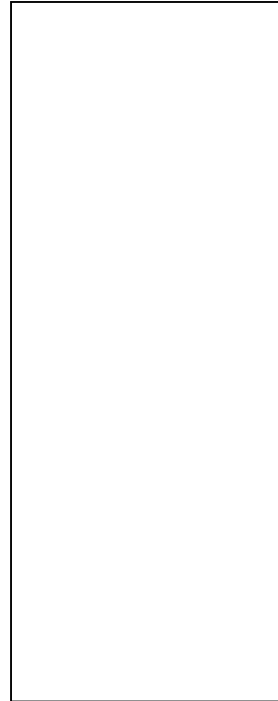


Rhaglen i wneud siâp petryal.

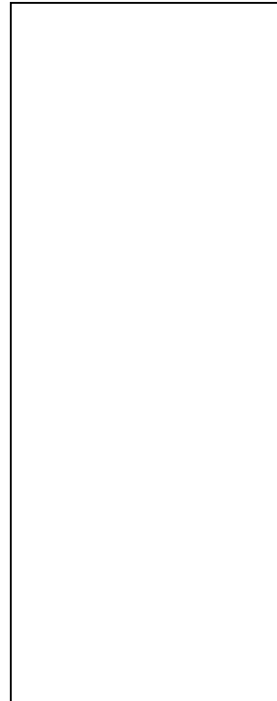


Dyfeisiwch raglenni eraill i greu siapau o wahanol faint.

Rhaglen i wneud siap \_\_\_\_\_



Rhaglen i wneud siap \_\_\_\_\_

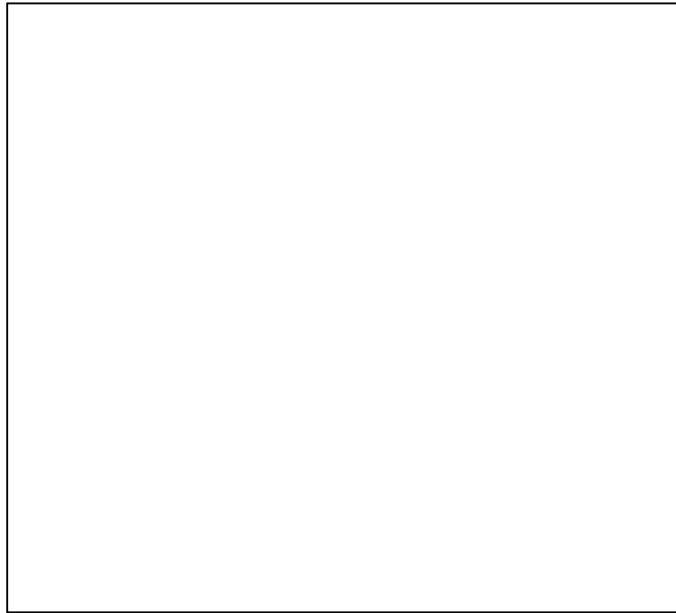




# CANU YNG NGHWMNI *CRWYDRYN*

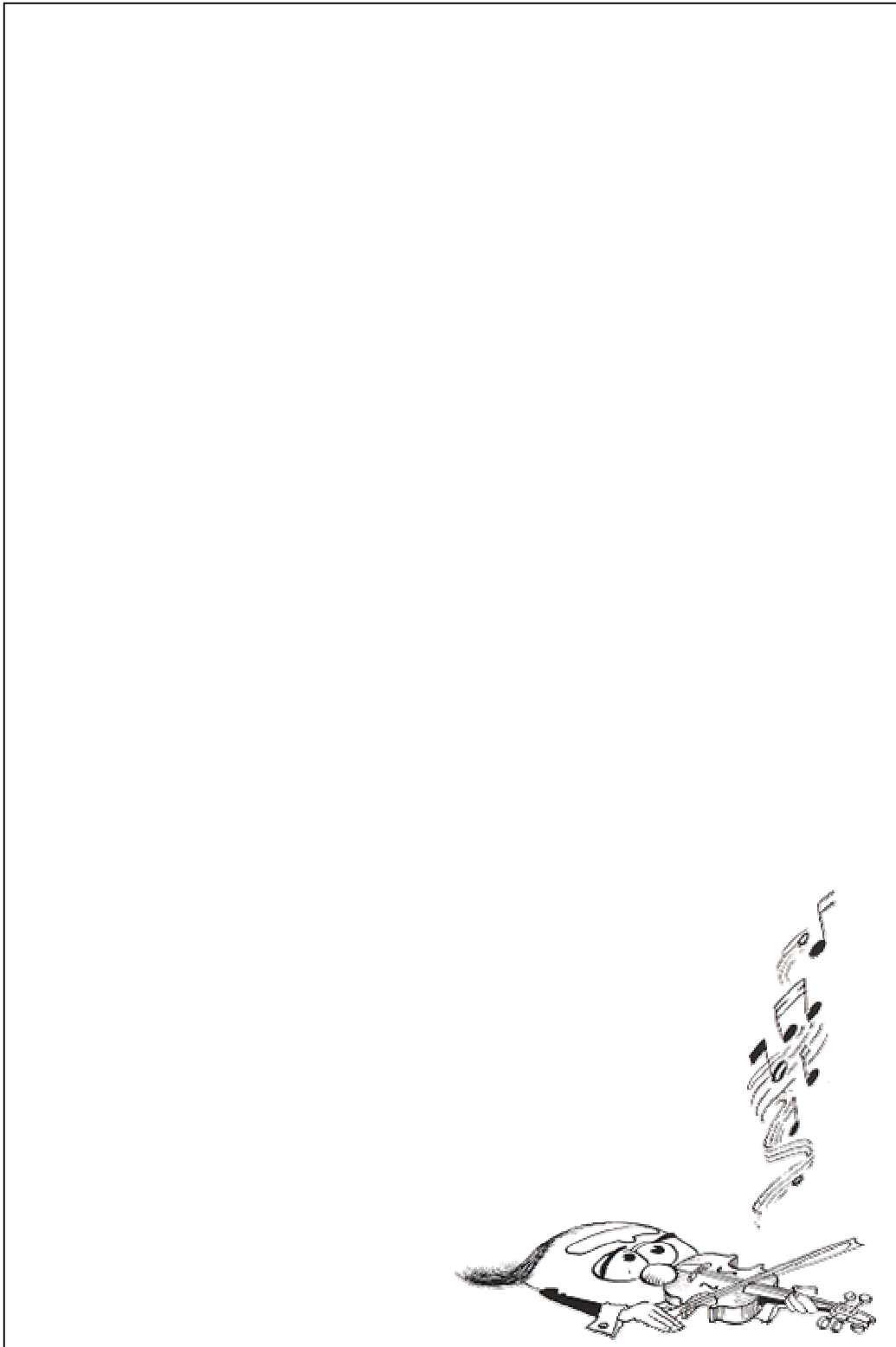
Mae **CRWYDRYN** yn medru canu'n dda. Medrwch ddewis hyd nodyn a pha mor uchel neu isel fydd y traw. Ar ôl gwasgu'r allwedd sy'n cynrychioli nodyn cerddorol gwasgwch rif o 1 i 18 (i osod hyd y nodyn) ac yna rif o 1 i 11 (i osod traw'r nodyn). Os am nodyn tawel gwasgwch 14.

Arbrofwch ychydig i gael **CRWYDRYN** i ganu!



Dyfeisiwch raglenni i weld effaith newid hyd a thraw nodyn.  
Cofnodwch eich gwaith.

Rhaglen I gael CRWYDRYN I ganu.



# CASGLU MWYAR DUON

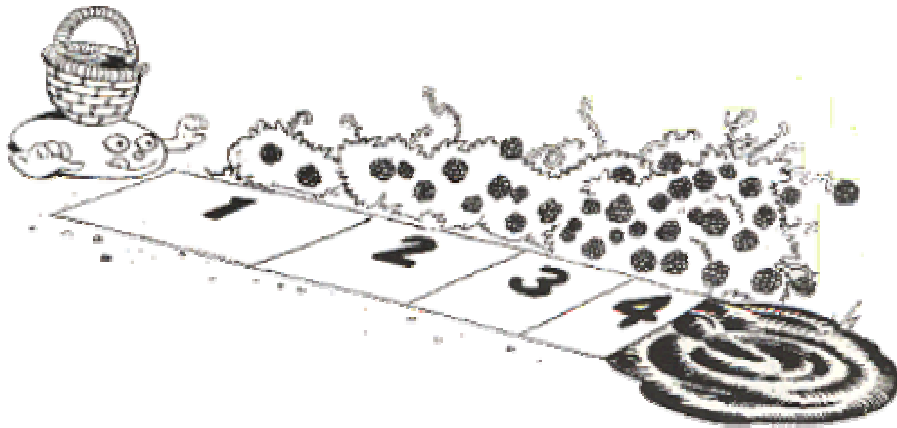
Bob Hydref bydd **CRWYDRYN** yn mynd i gasglu mwyar duon er mwyn cael tarten. Mae'r mwyar duon yn tyfu yn agos at lyn. Yn anffodus mae'r llwyni gorau lle mae llawer o fwyar yn agos iawn at y llyn - byddai'n hawdd iawn i **CRWYDRYN** syrthio i'r dŵr!

Pwy all gasglu y mwyaf o fwyar duon? Cofiwch os y bydd i chi gyffwrdd â'r dŵr byddwch yn colli eich mwyar i gyd. Os digwydd i **CRWYDRYN** lanio rhwng dau llwyn, ni chewch bwyntiau am y tro hwnnw.

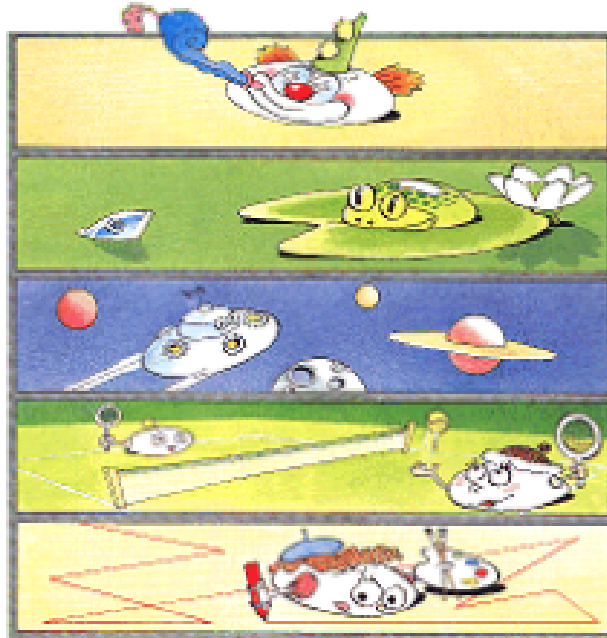
Cofiwch benderfynu sawl cilogram o fwyar all **CRWYDRYN** gario cyn cychwyn y gêm.

Mae'r rhif o flaen pob llwyn yn dangos sawl cilogram sydd ar y llwyn.

Cynlluniwch ac yna ewch ati i greu amgylchfyd lle medrwch roi prawf ar eich gallu i reoli **CRWYDRYN**.



**DYFEISIWCH EICH GEMAU EICH  
HUN AR GYFER CRWYDRYN**



Paratowyd gan :  
Maldwyn Pryse  
Swyddog Cyswllt Ysgol  
Adran Addysg  
Cygnor Sir Powys  
Neuadd y Sir  
Llandrindod  
Powys  
LD1 5LG  
Ffôn (01597) 826194  
Ffacs (01597) 826263