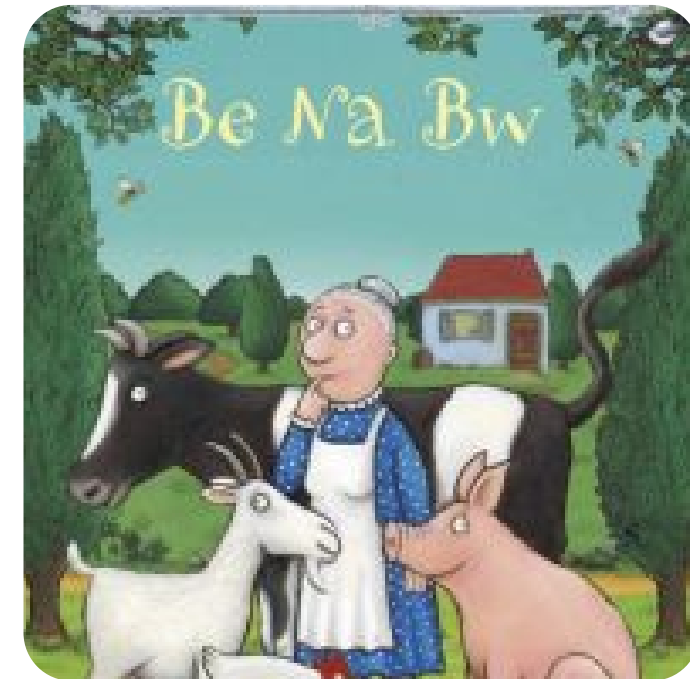




# Creaduriaid Bach a Mawr Y FFERM



## MATHEMATEG A RHIFEDD

- Mesur yn ansafonol ac yn safonol gydag anifeiliaid gwahanol sy'n byw ar y fferm.
- Trefnu rhifau at 100 a ffurfio rhifau at 100.
- Mesur pa mor bell mae'r tractor neu bêls mawr yn teithio i lawr y llethr, mesur yn ansafonol ac yn safonol.
- Adnabod sut i wneud marciau tali gan gyfri'r anifeiliaid ar y fferm.
- Gwneud graff bar syml i gyd fynd ar anifeiliaid ar y fferm.
- Adnabod eilrifau at 100 a gwerth rhif at 100 gan ddefnyddio numicons.
- Adio a thynnu rhifau at 20 gan ddefnyddio fframiau 10 ac adio'r rhifau at ei gilydd.
- Defnyddio'r ap IXL i ymarfer sgiliau rhif yn rheolaidd.
- Pwyso bwyd i'r anifeiliaid bob Dydd gan ddefnyddio kg.
- Gwneud yn siŵr bod gan yr anifeiliaid ddŵr gan fesur cynhwysedd y dŵr yn rheolaidd.
- Mesur a gwneud moddion i'r anifeiliaid ar gyfer y milfeddyg.

## IEITHOEDD, LLYTHRENNEDD A CHYFATHREBU

- Ail-ddweud y stori gan ddefnyddio ffurf 'Pie Corbett'.
- Rhoi'r stori yn y drefn gywir.
- Ysgrifennu Newyddion wythnosol, yn adrodd lle maent wedi bod a gyda phwy?
- Ysgrifennu bwrdd stori.
- Ysgrifennu adroddiad llyfr
- Ysgrifennu geiriau o'r stori gan ddefnyddio llythrennau magnetic.
- Tric a chlic- Ffurio llythrennau cam melyn, glas, gwyrdd, pinc, llwyd a piws.
- Ysgrifennu disgrifiad o'u hoff anifail o'u dewis.
- Chwarae gem guess who i adnabod y gwahaniaeth rhwng anifeiliaid gwahanol.
- Ysgrifennu barddoniaeth am eu hoff anifail gan ddechrau meddwl am odl.
- Ysgrifennu Cerdyn post gan anifeiliaid yn y fferm at eu ffrindiau yn y sw.
- Ail ysgrifennu'r stori yn eu geiriau eu hunain.
- Chwarae rôl siop fferm gan werthu cynnyrch lleol.

## GWYDDONIAETH A THECHNOLEG

- Dilyn taith llefrith, sef sut mae llefrith yn cael ei gynhyrchu a gan ba anifail. Yna sut mae llefrith yn cael ei brosesu a'i newid i hufen ia? Caws? Neu iogwrt?
- Sut mae ffermwyr yn tyfu grawn ar y fferm, Beth sy'n digwydd i'r grawn a sut mae blawd yn cael ei wneud? Defnyddio'r blawd i greu bara?
- Cylch bywyd anifeiliaid ar y fferm
- Adeiladu lloches wahanol i'r anifeiliaid ar y fferm, cynllunio sut fath o loches mae'r anifeiliaid angen a pham?
- Adnabod lle mae bwyd yn dod o? Bwyd fwyd sy'n dod o ba anifail.
- Adnabod y gwahaniaeth rhwng anifeiliaid y fferm ac anifeiliaid y sw?
- Plannu a thyfu llysiau, sut mae tatws yn tyfu?
- Cadwyni bwyd ar y fferm.

## IECHYD A LLES

- Adnabod teimladau gwahanol
- Beth sy'n gwneud ffrind da?
- Bod yn wahanol, sut mae pawb yn wahanol?
- Beth sy'n arbennig am bawb?
- Sut mae pethau yn newid o ran amser?
- Sut i fod yn iach? Cyflwyno'r 4 diben i'r plant gan gychwyn gyda sut i fod yn iach ac yn hyderus.
- Sut i edrych ar ôl anifeiliaid ar y fferm
- Pryd mae anifeiliaid angen dŵr a bwyd?

## Y CELFYDDYDAU MYNEGIANNOL

- Gwneud masgiau i gyd-fynd a'r storiâu.
- Creu taith sain i gyd-fynd ar stori gyda synau anifeiliaid.
- Cymysgu lliwiau i greu gwahanol arlliwiau.
- Creu dawns i gyd fynd gydag anifeiliaid gwahanol.
- Dysgu caneuon fel: 'iâr fach yr haf', 'Mrs Wishi Washi', 'tair hwyaden fach' ar 'Caru Canu'.
- Dyfalu pa offerynnau cerddorol sydd yn y caneuon uchod.
- Clapio curiadau gwanhaol i gyd fynna a'r geiriau o'r stori.
- Sillafu geiriau tric a chlic gan ddefnyddio stampiau gyda llythrennau arnynt.
- Efelychu gwaith creadigol arlunydd sy'n cyf fynd a'r thema

## Y DYNIAETHAU

- Adnabod ffurf o ffermio amser maith yn nôl.
- Creu tabl syml sy'n didoli cerbydau hen a newydd.
- Adnabod beth ydi llinell amser a chreu llinell amser syml sut dangos sut mae ffermio wedi newid dros amser.
- Mynd ar drip i 'Taclau Taid' ar Ynys Môn i weld hen tractors.
- Defnyddio'r Beebot i gyflwyno cyfeiriad sef ymlaen, yn nol, i'r dde a'r chwith.
- Mynd am dro yn yr ardal leol i chwilio am anifeiliaid y fferm
- Adnabod anifeiliaid gwahanol a'u rhoi ar y map dosbarth.
- Creu map syml o'u fferm ddelfrydol nhw.
- Ffermio mewn gwledydd eraill- beth sy'n wahanol a tebyg?

## CYMHWYSEDD DIGIDOL

- Ymarfer sgiliau symud y beebot o un cyfeiriad a lleoliad i'r llall.
- Ymarfer eu sgiliau darllen ar yr ap reading eggs a'i sgiliau mathemateg ar IXL.
- Parhau adnabod y camau o recordio eu llais ar ddarn o waith digidol.
- Defnyddio'r app stop motion i greu olygfa ar y fferm.
- Defnyddio'r app 'Puppet pals i recordio eu stori eu hunain.
- Creu graffiau syml gan ddefnyddio purple mash i gofnodi- rhaid cofio teitl i'r graff hefyd, gan gofio arbed eu gwaith yn annibynnol.

## PROFIADAU ARBENNIG A SYNIADAU RHIENI

## SYNIADAU'R PLANT YN SEILIEDIG AR Y LLYFR DARLLEN