



Anifeiliaid a Chynefinoedd

// Gemau a Gweithgareddau



YSTLUM A GWYFYN



Crynodeb

Mae'r gweithgaredd hwn yn edrych ar y ffaith bod rhai anifeiliaid yn defnyddio lleoliad adlais fel rhan o'r gadwyn fwyd.

Gwybodaeth ac adnoddau ategol:

Mygydau llygaid

DEWISOL: setiau o glychau

Beth i'w wneud...

- 1 Gofyn i'r dysgwyr sefyll mewn cylch, yn dal dwylo.
- 2 Dewis un ohonynt i fod yn ystlum (ysglyfaethwr) a'r llall i fod yn wyfyn (ysglyfaeth).
- 3 Rhoi mwgwd dros lygaid y ddau ddysgwr a'u gosod nhw mewn gwahanol rannau o'r cylch.
- 4 Y nod yw bod yr 'ystlum' yn ceisio dod o hyd i'r 'gwyfyn' a'i fwyta.
- 5 Gan nad yw'r 'ystlum' yn gallu gweld ble mae'n mynd, mae e angen defnyddio lleoliad adlais i ddod o hyd i'w fwyd. Dylid egluro bod ystlumod yn gwneud sŵn traw uchel sy'n bownsio oddi ar wrthrychau o'i amgylch i greu llun i'w hunain o'r lleoliad - gan gynnwys lleoliad y bwyd.
- 6 Er mwyn efelychu lleoliad adlais, gall yr 'ystlum' guro dwylo neu ysgwyd cloch bob hyn a hyn.
- 7 Bob tro mae'r 'ystlum' yn gwneud sŵn, mae'n rhaid i'r 'gwyfyn' ailadrodd yr un sŵn o fewn dwy eiliad.
- 8 Mae'n rhaid i'r 'ystlum' a'r 'gwyfyn' aros o fewn y cylch. Mae'n rhaid i'r chwaraewyr eraill fod yn hollol dawel er mwyn i'r ddau sy'n cymryd rhan allu clywed.
- 9 Ar ôl chwarae sawl rownd o'r gêm, mae modd ychwanegu 'gwyfynod' ac/neu 'ystlumod' ychwanegol.
- 10 Mae modd hefyd ddewis nifer o ddysgwyr i sefyll yn stond yn y cylch ac esgus bod yn goed. Mae angen i'r dysgwyr hyn ddweud 'coeden, coeden!' os yw'r ystlum/gwyfyn yn dod yn rhy agos, er mwyn iddynt beidio â tharo 'coeden'.
- 11 Trafod y strategaethau y gallai gwyfyn go iawn eu defnyddio i ddianc rhag ystlum llwglyd.
- 12 Gellir defnyddio'r gweithgaredd hwn i efelychu cadwyni bwyd anifeiliaid eraill, fel dolffiniaid sydd hefyd yn defnyddio lleoliad adlais.