

## **Creu Cwrs Golff Hwyllog (Crazy Golf)**

Ydych chi wedi chwarae Golff Hwyllog erioed? Sut ydych chi'n ei chwarae? Rydyn ni'n mynd i greu ein cwrs golff hwyllog ein hunain gan ddefnyddio adnoddau tu allan fel pibellau, teiars, planciau ac ati ac unrhyw ddarnau rhydd eraill y gallwch ddod o hyd iddynt i'w defnyddio.

Beth wnawn ni ddefnyddio? Faint o adnoddau fydd eu hangen arnom? Sut fydd y cwrs yn gweithio? Sawl cam a thwll fydd i'r cwrs golff? Sut fyddwch chi'n sgorio? Sut ydych chi'n gwybod pwy fydd yn ennill? Pa adnoddau allwch chi eu cynnwys i gynyddu'r her (llethrau, pellter, sgorio pwyntiau).

Bydd angen rhifo'r gwahanol gamau/tyllau. Mae nifer o gyfleoedd ar gyfer datblygu sgiliau mathemategol ac yn enwedig ymresymu rhifyddol yn y cyd-destun o greu'r cwrs golff. Mae'n bwysig peidio rhuthro i osod y cwrs golff yn ei le. Mae'r drafodaeth a'r broses o'i greu yn holl bwysig.

Gellir hefyd datblygu sgiliau mathemategol eraill o fewn y profiad dysgu yma:

- Amser: Faint o amser a gymerir i gwblhau'r cwrs? A allwch chi amcangyfrif pa mor hir y bydd yn ei gymryd i'w gwblhau trwy ystyried gwahanol gamau'r cwrs? A allwch chi gyflwyno elfen o her i rannau o'r cwrs yn ymwneud gydag amser?
- Arian: Faint mae gêm yn ei gostio? A oes gwahanol ffyrdd o godi tâl? (nifer y peli, yr amser a gymerir, y nifer o gemau a gewch)
- Mesur: Gallai'r plant ddefnyddio mesuriadau ar gyfer creu'r cwrs. Mesur y pellter rhwng yr adnoddau a chamau'r cwrs, neu ei wneud yn hawsach neu'n anoddach o ran pellter, gyda mesuriadau safonol/ansafonol.
- Trefnu : Rhaid i'r plant ddilyn trefn y rhifau wrth fynd o amgylch y cwrs drwy adnabod a darllen y rhifau neu rhifau trefnol, cyntaf, ail, trydydd.
- Cofnodi: Cadw sgôr wrth iddynt fynd o amgylch gwahanol rannau'r cwrs, gan gadw sgôr o sawl gwaith y byddant yn taro'r bêl. Penderfynu sut y byddant yn cofnodi'r sgoriau wrth iddynt fynd o amgylch y cwrs. Mae'n bwysig trafod hyn gyda'r plant iddyn nhw benderfynu y ffordd orau o sgorio. Mae hyn yn elfen o ymresymu rhifyddol o'r profiad dysgu hwn.
- Iaith yn ymwneud â safle: Mae sawl cyfle wrth greu'r cwrs ac wrth ei chwarae ar gyfer defnyddio arddodiaid i ddisgrifio safle.
- Rhifau mawr: Datblygir gwybodaeth am rifau mwy trwy'r defnydd o rifau mawr wrth sgorio.

Ar ôl iddynt greu'r cwrs golff, byddant yn gallu cael tro ar ei ddefnyddio, ac addasu neu newid y cwrs lle bo angen. Bydd y plant yn gwerthuso lle mae'r cwrs yn gweithio'n llwyddiannus, neu ddim yn gweithio a bydd hyn yn ymgorffori llawer o sgiliau ymresymu rhifyddol wrth iddyn nhw benderfynu pa strategaethau rhifedd sydd angen eu defnyddio ar gyfer sgorio neu gyfrif, gan gymhwyso eu sgiliau mathemategol i'r weithgaredd.