

6. Tylino gwead

Datblygu sgiliau:

- darganfod a dysgu am eu corff
- archwilio ac arbrofi
- gwneud dewisiadau a chyfleu hoff bethau
- gwneud cysylltiadau â'r byd

Beth sydd yn y blwch??

- hesian
- sidan
- melfed
- lledr
- defnydd gwlanog

Gellir hefyd ddefnyddio hufen neu olew wrth dylino ond ni ddarperir rhag ofn i rywun gael adwaith alergol.

Cyflwyno'r cefndir

- Dewiswch amser priodol i chwarae, pan fydd eich plentyn yn effro, yn gyfforddus ac yn fodlon.
- Sefydlwch drefn benodol, gallai gormod o symbylu ddrysu eich plentyn.
- Ailadroddwch yr un gweithgaredd sawl gwaith gan y bydd yn helpu eich plentyn i gadw'r sgiliau a ddysgwyd.
- Siaradwch am yr hyn yr ydych chi a'ch plentyn yn ei wneud.
- Ewch ar gyflymder y plentyn, rhowch amser iddynt archwilio a darganfod.
- Ceisiwch sicrhau na fydd unrhyw beth yn torri ar eich traws fel y gallwch chi a'ch plentyn ganolbwyntio.
- **Yn anad dim – ymlaciwch, mwynhewch a sicrhewch eich bod yn cael hwyl gyda'ch gilyddbwysau – gan ochel rhag gwasgu'n rhy galed.**

Gweithgareddau

Mewn amgylchedd cynnes, dadwisgwch eich plentyn hyd at eu dillad isaf (nid yw hyn yn angenrheidiol ond rhydd gyfle i chi ddefnyddio mwy o'u corff).

Sicrhewch eich bod yn gyfforddus – gorweddwch eich plentyn o'ch blaen gan sicrhau ei fod yn gyfforddus. Cadwch flanced wrth law rhag ofn y byddant yn dechrau oeri.

- Defnyddiwch weadau gwahanol gan eu gosod dros bob rhan o gorff eich plentyn.
- Defnyddiwch symudiadau araf i roi cyfle iddynt archwilio'r defnyddiau os ydynt eisiau.
- Defnyddiwch hoff ddarn o gerddoriaeth os dymunwch.

Y cam nesaf

- Cyflwynwch hoff ddarn o gerddoriaeth neu gân.
- Defnyddiwch wahanol eitemau e.e. Plu (byddwch yn ymwybodol o alergeddu), Brwsys, Melfed, Cerrig bach ac ati.
- Os gall eich plentyn ei oddef, ceisiwch ddefnyddio mwy o bwysau – gan ochel rhag gwasgu'n rhy galed.

Cysylltiadau â 'birth to three matters'

Plentyn cryf:

- parchu dewisiadau
- ymwybyddiaeth gynyddol ohono'i hun
- adnabod nodweddion a dewisiadau personol.

Cyfathrebydd medrus:

- archwilio, arbrofi, labelu a mynegi
- gwneud ymatebion chwareus a difrifol
- negodi a gwneud dewisiadau.

Dysgwr hyfedr:

- archwilio a darganfod
- chwarae'n ddychmygus gyda deunyddiau gan ddefnyddio'r synhwyrau
- gwneud cysylltiadau drwy'r synhwyrau a symud.

Plentyn iach:

- gallu mynegi teimladau
- darganfod a dysgu am ei gorff / chorff
- dangos dewisiadau unigol.

Mae'r cardiau hyn yn ymwneud yn benodol â rhifedd a datblygiad mathemategol. Fodd bynnag, bydd y gweithgareddau hefyd yn ategu meysydd dysgu eraill.

Cysylltiadau â'r cyfnod sylfaen

Defnyddio a chymhwyso mathemateg:

- defnyddio eu profiadau eu hunain o'r byd
- mae dysgu 'uniongyrchol' yn annog hyder wrth broffwydo canlyniadau.

Rhifau a thrin data:

- mae arferion a phrofiadau bob dydd yn cynnwys y cysyniad o rif
- cyfri, rhoi mewn trefn, paru a dosbarthu.

Mesur:

- trin gwrthrychau o wahanol faint a phwysau
- hyd – hir/byr, llydan/cul
- amser – Strwythur ac arferion, a rhoi digwyddiadau mewn trefn.

Siâp a gofod:

- archwilio a thrin amrywiaeth o siapiau
- ystum a defnyddio cyrff o fewn gofod.

Arsylwi ac asesu

- Os bydd y plentyn yn dangos anesmwythder neu nad yw'n hoffi beth sy'n cael ei wneud – rhowch y gorau iddi.

- Nodwch ymatebion i wahanol weadau a deunyddiau.
- Cyflwynwch wahanol weadau a deunyddiau.
- Sicrhewch na fydd y plentyn yn oeri yn ystod y sesiwn – gorffenwch bob darn o gerddoriaeth drwy ei rwbio'n ysgafn â blanced.
- Bydd y Gweithgaredd hwn yn gweithio orau mewn sefyllfa grwp.
- Amddiffynwch eich hun a'r plentyn drwy sicrhau bod aelod arall o staff yn rhan o'r grwp.

Canllaw cynhwysiant

- Gwnewch y gweithgaredd fel grwp cyfan – gellir rhoi'r plant mewn paruau, gan roi cynnig ar y deunyddiau ar ei gilydd – gan ddefnyddio'r dwylo a'r traed yn unig.
- Anogwch y plant i ddod o hyd i weadau eraill i roi cynnig arnynt.
- Yn ystod y sesiwn cerddoriaeth, gwnewch gerddoriaeth o wahanol rythm a chyflymder er mwyn ei defnyddio yn ystod y sesiwn tylino.



yn cefnogi pobl ddall ac
â golwg rhannol
supporting blind and
partially sighted people

