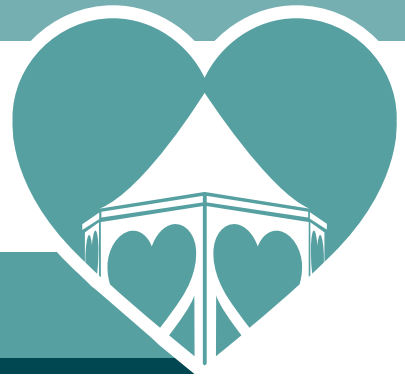




**Diolch i chwaraewyr
y Loteri Genedlaethol**
**Thanks to National
Lottery players**

**CALON
TAF**



calontaf.co.uk  
CalonTaf@rctcbc.gov.uk

DARGANFOD PARC YNYSANGHARAD:

Barod am Gêm!

**Canllaw i Athrawon ar Ddysgu Gweithredol
trwy Dreftadaeth Chwaraeon**



**Mae Parc Coffa Ynysangharad yn ofod unigryw lle mae hanes, natur,
hamdden, coffâd a chysylltiadau dynol yn dod ynghyd i roi profiad
dysgu cyfoethog i'ch disgyblion.**

Mae'r canllaw yma'n cyd-fynd â'n pecynnau addysgol: **Taith Trwy Amser
a Choffadwriaeth** ac **Eco-Archwilwyr** mewn Mannau Gwyrdd

CWIRICWLWM I GYMRU

Mae'r
adnodd yma
wedi'i greu
ar gyfer cam
cynnydd 3, ond mae
modd ei addasu
i'w ddefnyddio
ar gamau
eraill.

**Parc Coffa
YNYSANGHARAD**
War Memorial Park
Pontypridd CF37 4PE



**Trawsnewid Trefi
Transforming Towns**



Mae croeso i chi gyfathrebu â ni yn y Gymraeg | You are welcome to communicate with us in Welsh

HANES A THREFTADAETH Y PARC:

Mae Parc Coffa Ynysangharad yn dyst i ysbryd a gweledigaeth gyfunol cymuned Pontypridd.

Doedd y parc yma ddim yn rhodd gan gymwynaswr cyfoethog fel sawl parc arall tebyg, ond fe'i prynwyd trwy danysgrifiad cyhoeddus a chyfraniadau o Gronfa Les y Glowyr. Dyma enghraifft bwerus o bwrpas a rennir wrth i bobl leol, wedi'u hamgylchynu gan ddiwydiannau trwm a oedd yn effeithio ar eu hiechyd, gydnabod gwerth mannau gwyrdd, cyfleoedd hamdden a gweithgareddau chwaraeon.

Agorwyd y parc yn swyddogol ym 1923 gan Is-iarll Allenby, pennaeth llu Alldaith yr Aifft yn ystod y Rhyfel Byd Cyntaf. Ychydig iawn y mae cynllun y parc wedi newid ers iddo agor gan gadw llawer o'i nodweddion gwreiddiol.

Cliciwch yma i ddysgu rhagor o wybodaeth am hanes diddorol y parc:
www.rctcbc.gov.uk/ParcCoffaYnysangharadPontypridd

Am ragor o wybodaeth am hanes y parc, gweler y pecyn athrawon 'Darganfod Ynysangharad - Taith Trwy Amser a Choffadwriaeth'.

THEMÂU A PHYNCIAU:

Ers iddo agor, mae'r parc wedi hyrwyddo gwerth chwaraeon. Mae dysgu am y rhain yn cynnig cyfleoedd dysgu cyfoethog i'ch disgyblion.

Gyda hyblygrwydd y cwricwlwm newydd, mae modd integreiddio amrywiaeth o brofiadau dysgu yn eich gwersi, gan sicrhau bod eich disgyblion yn elwa i'r eithaf ar eu hamser yn y parc, gyda digon o waith ystafell ddosbarth dilynol.

• CYMUNEDAU DIWYDIANNOL:

Sicrhodd twf y boblogaeth leol fod digon o chwaraewyr a gwylwyr ar gyfer gweithgareddau chwaraeon. Rhyddhaodd deddfwriaeth i leihau oriau gwaith brynhawniau Sadwrn i ddynion sy'n gweithio gymryd rhan mewn chwaraeon. Roedd llythrennedd cynyddol yn galluogi gweithwyr i ddarllen adroddiadau chwaraeon papur newydd, rheolau ysgrifenedig a thaflenni sgôr. Roedd gwell cysylltiadau trafniadaeth, yn enwedig y rheilffordd, yn hwyluso gemau cartref ac oddi cartref rhwng cymunedau.

• CHWARAEON MENYWOD A HAWLIAU MENYWOD:

Mae tebygrwydd agos rhwng hanes chwaraeon merched a hawliau merched. Daeth y ddau ymlaen yn sylweddol o ddiwedd y 1800au ymlaen. Gall disgyblion archwilio tystiolaeth o gyfranogiad merched lleol mewn chwaraeon a nodi ffigurau allweddol.

• ANABLEDD YM MYD CHWARAEON:

Mae pobl ag anableddau wedi bod yn rhan o fyd chwaraeon erioed. Gall disgyblion archwilio cofnodion lleol am dystiolaeth o hyn yn y parc. Gallan nhw adnabod chwaraewyr fel modelau rôl rhagorol.

• MEYSYDD CHWARAEON:

Archwiliwch y nifer o ffyrdd y bydd y meysydd yn cael eu defnyddio. Gosodwch ffotograffau o'r gemau mewn trefn gronolegol, gan sylwi ar wahaniaethau o ran defnydd a diogelwch y cyhoedd a'r chwaraewyr. Gallan nhw gynhyrchu mapiau a chynlluniau.

• CIT CHWARAEON:

Datblygwch sgiliau arsylwi trwy astudio ffotograffau o chwaraewyr o wahanol chwaraeon a chyfnodau, gan eu didoli yn nhrefn amser a thrafod pam y datblygodd pob camp ei math ei hun o ddillad. Gall disgyblion ddylunio eu cit eu hunain ar gyfer eu hoff gamp.

SGIL A HER

Mae pob gweithgaredd yn cynnig cyfres wahanol o heriau y gall y disgyblion eu harchwilio a'u trafod:

- **AR GYFER PLANT IAU (9-11):**
Canolbwyntio ar hwyl a sgiliau sylfaenol.
- **AR GYFER PLANT HŶN (12-14):**
Cyflwyno rheolau mwy cymhleth, annog meddwl strategol a chynnwys rhagor o gyd-destun hanesyddol.

Gall pob gweithgaredd gael ei symleiddio neu ei wneud yn fwy heriol, yn dibynnu ar oedran y disgyblion.

MANTEISION I ATHRAWON:

- Bodloni Cynefin
- Cynnig cyfleoedd ar gyfer gweithgareddau ar draws y Meysydd Dysgu a Phrofiad (AOLE)
- Ennyn diddordeb disgyblion o bob gallu academiaidd a chorfforol
- Datblygu ymwybyddiaeth a balchder yn hanes a threftadaeth yr ardal
- Addas i addysgu bob blwyddyn academiaidd
- Dim angen unrhyw wybodaeth arbenigol gan yr athro/athrawes
- Addas i'w ddefnyddio i sefydlu cysylltiadau ag unigolion lleol

THEMÂU A PHYNCIAU (PARHAU)

• DILLAD CEFNOGWYR:

Mae hyn yn debyg i'r gweithgaredd blaenorol, ond yn defnyddio ffotograffau o gefnogwyr. Bydd annog cyfranogiad y gymuned leol i rannu straeon, ffotograffau ac arteffactau o fynychu digwyddiadau chwaraeon yn gwella'r elfen yma'n fawr.

• MEWNFUDO A CHYDLYNIANT CYMDEITHASOL:

Mae modd dysgu hanes mewnfudo trwy waith neu ddigwyddiadau geowleidyddol mewn perthynas â'i effaith gynyddol ar chwaraeon. Mae hyn yn helpu i ddatblygu dealltwriaeth o sut mae chwaraeon yn gynyddol amlddiwylliannol a gallan nhw fod yn yrwyr cydlyniant cymdeithasol. Gall hanesion chwaraewyr a chefnogwyr lleol ategu at bobl enwog ym myd chwaraeon hanesyddol a chyfoes.

• CHWARAEON A RHYFEL:

Ymchwilio i ba chwaraeon roedd milwyr lleol yn chwarae tra'r oedden nhw i ffwrdd, sut roedd consgripsiwn yn lleihau nifer y chwaraewyr oedd ar gael, y defnydd o drosiadau chwaraeon mewn posteri recriwtio a mentrau i hybu morâl. Mae modd cysylltu hyn â'r cofebion rhyfel yn y parc.

• MATERION MOESOL:

Mae hanes chwaraeon yn llawn penblethau moesol, gan gynnwys twyllo, llwgrwobrwyo, lladrad, rhywiaeth, hiliaeth ac annoethineb (rhannu llawer ar gyfryngau cymdeithasol). Gall y rhain ddod yn gyfleoedd dysgu syml ac effeithiol i blant wrth iddynt archwilio ffeithiau, ymatebion a chanlyniadau.

I ddatgloi potensial addysgol llawn treftadaeth chwaraeon y parc:

• Archifau a Rhyngrwyd:

Chwiliwch am hen ffotograffau ac adroddiadau papur newydd o ddigwyddiadau chwaraeon yn y parc.

Gwylwch fideos chwaraeon. Gofynnwch i'r disgyblion sut mae citiau ac offer wedi newid dros amser.

• Ymunwch â'r Hwyl:

Trefnwch ymweliadau i gyd-fynd â gemau lleol neu sesiynau ymarfer.

Bydd y profiad uniongyrchol yma'n annog gwerthfawrogiad dyfnach o'r sgiliau a'r traddodiadau dan sylw.

• Siaradwch ag Arbenigwyr Lleol:

Gwahoddwch y mabolgampwyr lleol i'r plant gael cyfweiliad, gan ddal eu straeon personol a'u dirnadaeth.

Bydd y deunydd hanes llafar yma nid yn unig yn cyfoethogi eu dealltwriaeth ond hefyd yn cadw gwybodaeth gymunedol. A pheidiwch ag anghofio cynnwys y cefnogwyr!

• Cofnodi:

Ewch â deunyddiau cofnodi (papur, beiros, tâp mesur) i'r parc er mwyn i'r disgyblion fapio ardaloedd chwaraeon.

• Dylunio:

Heriwch eich disgyblion i ddylunio citiau ac offer ar gyfer camp a chwaraeir yn y parc.

• Cadw Sgôr:

Mae gan bob un o chwaraeon y parc system sgorio wahanol.

Mae dysgu pob system yn darparu ffordd ymarferol a deniadol o ddatblygu sgiliau rhifedd. Gall disgyblion gymhwyso eu gwybodaeth fathemategol mewn cyd-destun byd go iawn.

• Profiad Ymarferol:

Lle bynnag y bo modd, rhowch gyfle i'r disgyblion roi cynnig ar y gamp eu hunain.

Gweithiwch gyda chwaraewyr lleol yn y parc neu yn yr ysgol. Bydd ymgysylltu ymarferol nid yn unig yn hybu gweithgaredd corfforol ond hefyd yn creu atgofion a chysylltiad dyfnach â threftadaeth y parc.

• Llinellau Amser Chwaraeon:

Cynhyrchwch linell amser o'r chwaraeon a'r gemau arwyddocaol a chwaraewyd yn y parc.

Defnyddiwch luniau papur newydd, archifau neu bobl leol i'w cynnwys ar y llinell amser.

• Gweithgareddau Trawsgwricwlaidd:

Anogwch eich disgyblion i greu eu fideo neu flog eu hunain ar chwaraeon yn y parc.

Gallan nhw gyfweld â mabolgampwyr lleol, ysgrifennu'r sgript, cynhyrchu neu ddewis y gerddoriaeth, rhannu eu gwybodaeth am dreftadaeth chwaraeon y parc, a dysgu sut i ffilmio a golygu.

• Cynefin, Cymru Fyd-eang a Phrofiadau Amrywiol:

Er ei fod yn nodwedd amlwg yn y dirwedd leol, mae parc Ynysangharad yn ficrocosm sy'n adlewyrchu cydgysylltiad Cymru a'r byd.

Trwy ei bobl, treftadaeth chwaraeon, dylanwadau pensaernïol, gofodau coffaol, ac amgylcheddau naturiol, mae'r parc yn cynnig nifer o bynciau ar gyfer gwneud cysylltiadau byd-eang.

Batiau, Peli, Dŵr a Wicedi:

CHWARAEON ALLWEDDOL A CHWARAEIR YN Y PARC

Bowls Lawnt Anwastad

- Mae'r dystiolaeth gynharaf o bobl yn chwarae gemau tebyg i fowls yn dyddio'n ôl 5,000 o flynyddoedd. Serch hynny, sefydlwyd Bowlio Lawnt gyntaf yn y DU yn y 13eg Ganrif.
- Yr enw ar yr ardal y mae'n cael ei chwarae arni yw 'green'.
- Mae chwaraewyr yn rhoio eu pêl tuag at y 'jack' (y targed), a'r tîm agosaf ato sy'n ennill.
- Mae'r cae yn wastad ac wedi'i amgylchynu gan ffos fas. Mae hyn yn golygu y byddai pêl siâp sfferig yn parhau mewn llinell syth pan gaiff ei bowllo'n berffaith.
- Mae gan y peli bowls un ochr ychydig yn fwy gwastad na'r llall, gan achosi iddyn nhw gromlinio wrth eu rhoio.
- Mae'r chwaraewyr yn dangos sgil gwirioneddol wrth rhoio pêl sydd ddim yn grwn wrth anelu at darged o'u blaenau.

Tenis

- Dechreuodd ffurf gynnar iawn o dennis yn y 12fed ganrif. Roedd chwaraewyr yn denis eu dwylo i daro'r bêl. Daeth y math o denis rydyn ni'n ei chwarae i'r amlwg tua 300 mlynedd yn ôl.
- Daw'r gair 'racket' o'r Arabeg 'rakhat', sy'n golygu cledr y llaw (sy'n cysylltu tenis â'i ffurf gynharaf).
- Dywedir bod y gair 'love' a ddefnyddir ar gyfer sgôr sero yn dod o'r gair Ffrangeg 'l'oeuf' ('yr wy' - crwn fel sero).
- Does neb yn gwybod pam fod y system sgorio tenis yn 15,30 a 40.

Criced

- Chwaraewyd criced modern am y tro cyntaf ar ddiwedd yr 16fed ganrif, er na ddaeth yn gamp fyd-eang tan y 19eg ganrif a'r 20fed ganrif.
- Criced yw ail gamp fwyaf poblogaidd y byd yn ôl nifer y gwylwyr ar ôl pêl-droed.
- Lledaenodd criced ar draws y byd oherwydd yr Ymerodraeth Brydeinig - mae map o wledydd sy'n chwarae criced bron yn union yr un fath â map o'r ymerodraeth.
- Ffurfiwyd y clwb criced cyntaf ym Mhontypridd ym 1870, a dechreuodd chwarae yn yr hyn a elwid bryd hynny yn Gaeau Ynysangharad dair blynedd yn ddiweddarach - 50 mlynedd cyn agor y parc yn swyddogol.

Nofio yn y Lido

- Adeiladwyd Lido Ponty ym 1927. Mae'n un o'r ychydig o lidos sydd wedi goroesi ym Mhrydain, ac rydyn ni'n hynod falch o'i gael yma yn y parc.
- Canwr enwog y lido: Roedd Syr Tom Jones yn nofio yma'n gyson pan oedd yn fachgen ifanc.
- Nofiw'r enwog y lido: Dechreuodd Jenny James nofio yn y lido pan oedd yn saith oed. Daeth yn achubwr bywydau, gan achub dros 100 o fywydau. Ymunodd Jenny â'r Guinness Book of Records gan mai hi oedd y person cyntaf o Gymru i nofio'r Sianel, gan gymryd dim ond 13 awr a 55 munud i wneud hyn ar 16 Awst 1951.
- Mae'r gair lido yn dod o'r gair Eidaleg am arfordir neu draeth.
- Ystyriwyd bod lidos yn dod â gweithgaredd hamdden egsotig i weithwyr cyffredin. Arweiniodd poblogrwydd gwyliau dramor rhad o'r 1980au ymlaen at gau llawer o lidos Prydain.

Pêl-droed

- Ystyrir mai pêl-droed yw'r gamp fwyaf poblogaidd yn y byd o ran nifer y gwylwyr.
- Mae gemau tebyg i bêl-droed wedi cael eu chwarae mewn gwahanol wledydd ar draws y byd ers miloedd o flynyddoedd.
- Cafodd y clybiau pêl-droed swyddogol cyntaf yn y DU eu sefydlu yng nghanol y 18fed ganrif.
- Gwnaed peli cynnar allan o bledren anifeiliaid wedi'u chwythu i fyny, nes i rwber gael ei ddefnyddio o 1855, gyda lledr yn dod yn boblogaidd wedyn.
- Mae gan lawer o wledydd reolau gwahanol ar gyfer chwarae pêl-droed. Ymchwiliwch i'r rhain gyda'ch disgyblion.
- Mae llawer o dimau bellach yn cynnwys chwaraewyr o gefndiroedd ethnig gwahanol.
- Sefydlwyd Clwb Pêl-droed Pontypridd United - Y Dreigiau - yn 1911.

SYNIADAU A GWEITHGAREDDAU

Mae treftadaeth chwaraeon y parc yn cynnig cyfoeth o gyfleoedd dysgu diddorol sy'n cysylltu â phob AOLE yng nghwricwlwm Cymru. Mae modd addasu'r gweithgareddau yma ar gyfer gwahanol grwpiau oedran a gallu.

GWYDDONIAETH A THECHNOLEG

■ Gwyddor Chwaraeon:

Sut mae disgyrchiant yn effeithio ar drywydd pêl denis? Pa rymoedd sydd ar waith wrth fwrw bat criced? Sut mae nofwyr yn symud er mwyn sicrhau eu bod mor gyflym ac effeithlon â phosibl?

■ Technoleg mewn Offer Chwaraeon:

Cymharwch offer chwaraeon hanesyddol a ddefnyddiwyd yn y parc (e.e. racedi tenis pren) â'r offer modern cyfatebol. Sut mae datblygiadau mewn deunyddiau a dylunio wedi gwella perfformiad a diogelwch?

■ TGCh a Dadansoddi Data:

Defnyddio technoleg i gasglu a dadansoddi data sy'n ymwneud â pherfformiad chwaraeon. Cofnodi cyflymder rhedeg, mesur pellteroedd naid, neu ddadansoddi ffilm fideo.

■ Technoleg mewn Chwaraeon:

Mae technoleg wedi newid y ffordd rydyn ni'n profi ac yn cymryd rhan mewn chwaraeon, gan gynnwys rôl y cyfryngau (ffotograffiaeth, darlledu, cyfryngau cymdeithasol) wrth lunio ein canfyddiadau o chwaraeon, dadansoddi perfformiad, a thwf e-chwaraeon.

■ Cyfleusterau Chwaraeon Cynaliadwy:

Sut y gall gwyddoniaeth a thechnoleg gyfrannu at greu cyfleusterau chwaraeon cynaliadwy, defnyddio ffynonellau ynni adnewyddadwy, dulliau cadwraeth dŵr, a deunyddiau cynaliadwy wrth ddylunio a chynnal a chadw'r parc.

GWEITHGAREDD

FFISEG TAFLU

Amcan: Deall yr egwyddorion gwyddonol y tu ôl i daflu pêl, yn enwedig grymoedd sy'n dylanwadu ar bellter a chywirdeb. Cynnal arbrawf a dadansoddi data.

Deunyddiau: Gwahanol fathau a meintiau o beli (e.e. pêl denis, pêl feddal); tâp mesur, conau neu farcwyr, clipfyrddau, papur a phensiliau.

Trafodwch y gwahanol fathau o symudiadau taflu a ddefnyddir yn y campau a chwaraeir ym Mharc Ynysangharad (criced, bowlio, tenis, ac ati).

- Ystyriwch ffactorau fel grym, ongl, disgyrchiant, ymwrthedd aer, a phwysau.
- Rhannwch y dosbarth yn grwpiau, pob un â math gwahanol o bêl.
- Arbrofwch gyda gwahanol dechnegau taflu, defnyddio conau neu farcwyr i fesur pellter. Cymharwch ganlyniadau.

MATHEMATEG A RHIFEDD

■ Mesur a Chofnodi:

Mesurwch ddimensiynau gwahanol feysydd chwaraeon neu gyrtiau yn y parc (cae criced, lawnt fowlio, cwrt tenis). Cymharwch y rhain â rheoliadau swyddogol. A yw'r dimensiynau yma wedi newid dros amser?

■ Sgorio ac Ystadegau:

Ymchwiliwch i sgorau hanesyddol ac ystadegau chwaraeon a chwaraeir yn y parc. Dadansoddwch dueddiadau, cyfrifo cyfartaleddau, a chreu graffiau i ddelweddu data.

■ Geometreg mewn Chwaraeon:

Archwiliwch y siapiau geometrig a'r onglau sy'n gysylltiedig â gwahanol chwaraeon, e.e. onglau cwrt tenis neu geometreg marciau maes.

■ Tebygolrwydd a Siawns:

Trafodwch y tebygolrwydd o ganlyniadau gwahanol mewn gêm (e.e. ennill darn arian yn taflu, sgorio cic gosb). Eglurwch sut y gall tebygolrwydd helpu chwaraewyr i wneud penderfyniadau strategol.

SYNIADAU A GWEITHGAREDDAU

MATHEMATEG A RHIFEDD (PARHAU)

Datrys problemau mewn Chwaraeon:

Cyfrifwch yr ongl optimaidd ar gyfer gwasanaeth tenis, pennwch y strategaeth orau ar gyfer chwaraewyr maes criced, neu cynlluniwch fynediad neu allanfa ddiogel i gae.

GWEITHGAREDD

MAPIO'R PARC - ANTUR GEOMETREG CHWARAEON

Amcan: Cymhwyso geometreg i greu map wrth raddfa o ardaloedd chwaraeon Parc Coffa Ynysangharad. Datblygu sgiliau mesur, graddfa, cyfrannedd a rhesymu gofodol.

Deunyddiau: Tâp mesur, clipfyrddau, papur, pensiliau, pren mesur, cwmrawd.

Trafodwch fapiau a'u pwysigrwydd, gan ddangos nodweddion allweddol, megis graddfa, allwedd (legend), cwmrawd.

- Rhannwch y dosbarth yn grwpiau, gan roi ardal chwaraeon o'r parc i bob un ei mesur, gan gofnodi'r holl nodweddion allweddol.
- Cyfunwch fapiau i gynhyrchu un map o'r parc.

Y DYNIAETHAU

Ymchwiliad Hanesyddol:

Ymchwiliwch i rôl y parc yn y ddarpariaeth o weithgareddau chwaraeon. Pwy oedd y ffigurau allweddol dan sylw? Pa glybiau chwaraeon gafodd eu sefydlu?

Arwyddocâd Cymdeithasol a Diwylliannol Chwaraeon:

Archwiliwch sut roedd chwaraeon yn y parc yn adlewyrchu ac yn siapiau gwerthoedd cymdeithasol a diwylliannol. Sut gwnaeth chwaraeon gyfrannu at hunaniaeth gymunedol a chydlyniant cymdeithasol? Sut roedden nhw'n adlewyrchu rolau rhywedd a dosbarth cymdeithasol?

Chwaraeon a Hunaniaeth Leol:

Ymchwiliwch i sut mae'r parc a'i dreftadaeth chwaraeon yn cyfrannu at hunaniaeth y gymuned leol. Sut mae pobl yn teimlo cysylltiad â'r parc a'i hanes? Sut mae'n siapiau eu synnwyr o le?

Chwaraeon a Moeseg:

Trafodwch faterion moesegol sy'n ymwneud â chwaraeon, fel chwarae teg, twyllo, neu gyffuriau sy'n gwella perfformiad. Sut mae agweddau tuag at y rhain wedi newid dros amser?

GWEITHGAREDD

DATGELU'R GORFFENNOL

Amcan: Ymchwilio i sut roedd chwaraeon yn y parc yn adlewyrchu ac yn siapiau gwerthoedd cymdeithasol a diwylliannol gwahanol gyfnodau amser. Datblygu sgiliau ymchwil, dadansoddi a chyfathrebu trwy archwilio ffynonellau hanesyddol.

Deunyddiau: Ffotograffau, erthyglau papur newydd, hanesion llafar; ymchwil ar-lein, llyfrau nodiadau a phensiliau; papur poster, marcwyr a meddalwedd cyflwyno.

Eglurwch sut mae chwaraeon yn adlewyrchu gwerthoedd cymdeithasol, strwythurau dosbarth, rolau rhywedd a hunaniaeth gymunedol.

- Trafodwch chwaraeon dros amser, merched, clybiau chwaraeon, ac ati.
- Ymchwiliwch i adroddiadau ar chwaraeon mewn papurau newydd lleol.
- Ymwelwch â chlybiau i weld pethau cofiadwy.

SYNIADAU A GWEITHGAREDDAU

■ LLYTHRENNEDD AC IAITH

■ Darllen ac Ymchwilio:

Defnyddiwch adnoddau sy'n ymwneud â hanes chwaraeon y parc (e.e. dogfennau hanesyddol, erthyglau papur newydd, bywgraffiadau athletwyr lleol). Dadansoddwch yr iaith a ddefnyddir, nodi gwybodaeth allweddol, a rhannu canfyddiadau.

■ Ysgrifennu ac Adrodd Straeon:

Ysgrifennwch am dreftadaeth chwaraeon y parc mewn gwahanol genres (e.e. adroddiadau newyddion, ffuglen hanesyddol, cerddi, bywgraffiadau). Lluniwch straeon am gemau, cyfweliadau â ffigurau chwaraeon, neu ysgrifennu sgriptiau ar gyfer rhaglenni dogfen.

■ Hanesion Llafar a Chyfweliadau:

Cynhaliwch gyfweliadau ag aelodau hŷn y gymuned sydd ag atgofion o chwaraeon yn y parc. Trafodwch y cyfweliadau a chyflwyno canfyddiadau mewn fformatau gwahanol (e.e. cyflwyniadau llafar, podlediadau, fideos).

■ Dadleuon a Thrafodaethau:

Trefnwch ddadleuon neu drafodaethau ar bynciau sy'n ymwneud â threftadaeth chwaraeon y parc (e.e. effaith chwaraeon ar y gymuned leol, rôl menywod mewn chwaraeon, pwysigrwydd cadw treftadaeth chwaraeon).

■ Defnydd Iaith Creadigol:

Archwiliwch sut mae iaith yn creu awyrgylch a chyffro mewn sylwebaeth ac adroddiadau chwaraeon. Dadansoddwch y defnydd o drosiadau, cymariaethau, ac iaith ffigurol arall i ddisgrifio digwyddiadau chwaraeon. Ewch ati i greu sylwebaethau wedi'u hysbrydoli gan hanes chwaraeon y parc.

GWEITHGAREDD

STORÏAU O'R EISTEDDLE

Arddangos hwyl y byd chwaraeon yn ysgrifenedig

Amcan: Datblygu sgiliau ysgrifennu creadigol wedi'u hysbrydoli gan dreftadaeth chwaraeon y parc. Archwilio pŵer iaith i ysgogi emosiynau ac adrodd straeon.

Deunyddiau: Papur a phensiliau. Dewisol: dyfeisiau digidol ar gyfer prosesu geiriau.

Eglurwch ein bod yn gwybod cymaint am hanes chwaraeon oherwydd bod pobl wedi ysgrifennu amdano erioed.

- Trafodwch sut mae iaith yn cyfleu cyffro, drama ac emosiwn chwaraeon, gan ddefnyddio enghreifftiau. Trafodwch beth i ysgrifennu amdano a pha ffurf i'w defnyddio (erthygl, stori, cerdd).
- Trafodwch gymeriadau, tôn ac arddull, ac ar gyfer pwy maen nhw'n ysgrifennu.

SYNIADAU A GWEITHGAREDDAU

■ CELFYDDYDAU CREADIGOL

■ Celfyddydau Gweledol:

Ewch ati i greu gwaith celf sydd wedi'i ysbrydoli gan dreftadaeth chwaraeon y parc. Paentiwch olygfeydd o gemau hanesyddol, dylunio posteri sy'n dathlu llwyddiannau chwaraeon, neu greu collages gan ddefnyddio ffotograffau hanesyddol a phethau cofiadwy.

■ Drama a Pherfformiad:

Ysgrifennwch a pherfformio dramâu am gemau enwog, dyfeisio darnau symud wedi'u hysbrydoli gan wahanol chwaraeon, neu greu ffilmiau byr yn dogfennu straeon athletwyr lleol.

■ Cerddoriaeth a Sain:

Archwiliwch sut mae cerddoriaeth a sain yn ysgogi awyrgylch digwyddiadau chwaraeon. Ewch ati i greu seinweddau i gyd-fynd â ffilm hanesyddol, neu ysgrifennu caneuon yn dathlu athletwyr lleol.

■ Dawnsio a Symud:

Ewch ati i greu dawnsiau wedi'u hysbrydoli gan symudiad ac egni gwahanol chwaraeon. Archwiliwch ofynion corfforol pob camp.

■ Celfyddydau Digidol:

Ewch ati i greu gwaith celf rhyngweithiol, animeiddiadau, neu deithiau rhithwir yn ymwneud â threftadaeth chwaraeon y parc. Rhaid i chi greu collage digidol, dylunio gwefannau sy'n arddangos chwaraeon lleol, neu gynhyrchu mapiau rhyngweithiol sy'n amlygu lleoliadau chwaraeon arwyddocaol yn y parc.

GWEITHGAREDD

DRAMÂU BYRION TREFTADAETH CHWARAEON

Amcan: Archwilio hanes chwaraeon yn y parc trwy ddrama greadigol a pherfformiad. Datblygu sgiliau byrfyfyr, cydweithio ac adrodd straeon.

Deunyddiau: Hen ffotograffau, fideos neu erthyglau ar chwaraeon yn y parc. Papur a phensiliau.

Trafodwch wahanol dechnegau drama.

- Rhannwch y dosbarth yn grwpiau, pob un yn edrych ar gamp wahanol.
- Pob grŵp i ysgrifennu a pherfformio drama fer ar y safle chwaraeon yn y parc, fel y gallan nhw ymgorffori tirwedd y parc yn eu dramâu.

RHAGOR O WYBODAETH:

Gwefan Parc Coffa Ynysangharad:

www.rctcbc.gov.uk/ParcCoffaYnysangharadPontypridd

Archifdy Morgannwg

www.glamarchives.gov.uk/cy

Llyfrgell Pontypridd:

www.rctcbc.gov.uk/LlyfrgellPontypridd

Archif Digidol Gwasanaethau Treftadaeth Rhondda Cynon Taf:

www.eintreftadaethrhct.com

Cyngor i athrawon ar fynd â disgyblion i'r parc ac ar ddefnyddio'r daflen weithgaredd

Mynd â disgyblion i'r parc

Mae ymweld â'r parc yn brofiad cyffrous a hwyliog i'ch disgyblion ond mae'n bwysig gosod ffiniau clir gyda nhw cyn mynd allan.

Dyma rai awgrymiadau i'ch helpu i gael y gorau o'ch taith i'r parc.

- **DIOGELWCH:**

Atgoffwch y disgyblion am reolau diogelwch sylfaenol, fel aros gyda'i gilydd, peidio â siarad â dieithriaid a gweiddi os ydyn nhw'n mynd ar goll. Cyflwynwch y disgyblion i staff y parc sydd yno i'ch helpu chi.

- **CYMORTH CYNTAF:**

Dewch â phegyn ar gyfer mân anafiadau – gall anafiadau mân a chrafiadau ddigwydd wrth dreulio amser ym myd natur.

- **LLWYBRAU A MANNAU WEDI'U TOCIO:**

Mae'n demtasiwn i redeg ym mhobman, ond mae'n bwysig cadw at lwybrau a mannau wedi'u tocio. Mae glaswellt hir a 'pharthau gwyllt' yn gartrefi i lawer o greaduriaid na ddylid tarfu arnyn nhw.

- **TRYSORAU BYD NATUR:**

Mae'n iawn codi brigau, dail a blodau sydd eisoes wedi disgyn i'r llawr, ond dylen ni adael y rhai sydd heb yn eu lle er mwyn i bawb allu parhau i edmygu eu harddwch.

- **RHANNU'R GOFOD:**

Bydd angen iddyn nhw gadw llygad am gerddwyr, rhedwyr a beicwyr.

- **PARCHU'R PARC:**

Mae angen mynd â sbwriel yn ôl i'r ysgol neu ei roi mewn bin sbwriel.

Taflen Weithgaredd

Argraffwch y daflen weithgaredd ddwyochrog ar gyfer pob un o'ch disgyblion cyn i chi ymweld â'r parc.

- Mae'r daflen ar gael yn Gymraeg a Saesneg, ac mae fersiwn liw a fersiwn du a gwyn.
- Mae'n ddelfrydol ar gyfer dysgu rhyngweithiol am dreftadaeth y parc.

Diolch am ddefnyddio'r pecyn yma i grwydro Parc Coffa Ynysangharad gyda'ch disgyblion. Gobeithio y cewch chi amser gwych yn darganfod ei ryfeddodau a chreu atgofion a fydd yn para am oes.

PA GAMP?

Edrycha'n ofalus ar y lluniau...

- Datrysa ba gamp y mae pob blwch yn ei dangos ac ysgrifennu ei henw ar y llinell.
- Nawr, cer i'r parc i chwilio am gliwiau sy'n dangos ble cafodd y gamp hon ei chwarae.
- Unwaith y byddi di wedi dod o hyd i'r ardal chwaraeon gywir, edrycha o gwmpas yn ofalus am dystiolaeth bod y gamp yn cael ei chwarae yma.
- Chwilia am siapiau, adeiladau, byrddau sgorio, rhwydi, neu unrhyw beth arall y gelli di ei weld.
- Tynna lun o'r hyn rwyf ti'n dod o hyd iddo yn y gofod nesaf at y gamp.

Pa gamp?

Tynna lun o rywbeth yn y gofod isod y gelli di ei weld yn y parc sy'n ymwneud â'r gamp honno.



Pa gamp?

Tynna lun o rywbeth yn y gofod isod y gelli di ei weld yn y parc sy'n ymwneud â'r gamp honno.



Pa gamp?

Tynna lun o rywbeth yn y gofod isod y gelli di ei weld yn y parc sy'n ymwneud â'r gamp honno.



Pa gamp?

Tynna lun o rywbeth yn y gofod isod y gelli di ei weld yn y parc sy'n ymwneud â'r gamp honno.



Pa gamp?

Tynna lun o rywbeth yn y gofod isod y gelli di ei weld yn y parc sy'n ymwneud â'r gamp honno.





FY CHWARAEON A FI:

Mae chwaraeon yn ffordd wych o gael hwyl, bod yn fywiog a theimlo'n wych! Weithiau gallan nhw hefyd ein herio ni, ac mae hynny'n iawn hefyd.

Dewisa dy hoff chwaraeon yn y parc ac ystyried sut mae'n gwneud i TI deimlo - y teimladau gwych, y teimladau da ac efallai'r teimladau sydd ddim cystal.

- **DEWIS DY LE:** Yn unigol, neu mewn paru, dewisa dy hoff gamp sy'n cael ei chwarae yn y parc. Cer i'r ardal lle mae'n cael ei chwarae.
- **DYCHMYGU:** Rwyt ti newydd chwarae gêm yno.
- **TEIMLO:** Edrycha o dy gwmpas a meddwl am sut roeddet ti'n chwarae, pwy oedd yn dy wyllo, sut oedd y tywydd, gyda phwy roeddet ti'n chwarae (neu yn erbyn) ac unrhyw beth arall y gelli di feddwl amdano.
- **CREU:** Ysgrifenna stori fer yn disgrifio dy brofiad.

Y gamp roeddwn i'n dychmygu ei chwarae ym Mharc Coffa Ynysangharad oedd:

Dy stori:

CHWILAIR

Dere o hyd i eiriau sy'n ymwneud â champau sy'n cael eu chwarae yn y parc.

- Tynna linell drwy'r geiriau wrth i ti ddod o hyd iddyn nhw.
- Mae modd dod o hyd i eiriau i unrhyw gyfeiriad (gan gynnwys lletraws) a gallan nhw orgyffwrdd â'i gilydd.

c r e r t b o w l s
a u l a i r i t n o
e l q c x f p t r c
c l t e f a n r o r
h e e d b a t w p i
m p n t l b y c c c
r t i o l n q i i e
i o s b a b t t u d
b o s i b c l x m t
i f p e l d r o e d

- ☐ pel
- ☐ peldroed
- ☐ bat
- ☐ cit
- ☐ bowls
- ☐ cae
- ☐ cwrt
- ☐ raced
- ☐ criced
- ☐ tenis