



# Ysglyfaethwr yn erbyn ysglyfaeth

## Canllaw gweithgaredd:

### Yr offer sydd ei angen:

- Tocynnau wedi'u hargraffu
- Rhywbeth i farcio ardal y gêm a'r parth diogel

### **Cyn y wers:**

1. Argraffwch y dudalen docynnau. Maent wedi eu labelu fel S\_FC\_2.
2. Gosodwch ardal y gêm a'r ardal 'ddiogel' ddynodedig - dyma gynefin yr ysglyfaethau ac ni ellir eu dal yno gan eu bod wedi addasu iddo ac yn gallu dod o hyd i gilfachau diogel i guddio ynddynt.
3. Rhannwch y tocynnau bwyd plancton ar hyd ardal y gêm.

### **I chwarae'r gêm:**

1. Dewiswch 2 - 4 plentyn i ymddwyn fel ysglyfaethwyr. Gweddill y disgyblion yw'r ysglyfaethau.
2. Y nod yw bod y plant yn casglu cynifer o docynnau plancton â phosibl. Mae'n rhaid iddynt osgoi cael eu 'bwyta' (cael eu ticio gan yr ysglyfaethwyr).
3. Gosodwch amserydd ar gyfer amser chwarae'r gêm, ac yna dechreuwch y gêm. Mae'r ysglyfaethwyr yn rhedeg o gwmpas yn ceisio ticio'r disgyblion eraill; os ydynt yn cael eu dal gan ysglyfaethwyr bydd y plant yn symud i'r ochr ac yn eistedd tan ddiwedd yr amserydd.
4. Pan fydd yr amserydd drosodd, bydd yr 'ysglyfaethau' sy'n goroesi'n dod at ei gilydd a bydd eu tocynnau bwyd plancton yn cael eu cyfrif. Bydd yr un gyda'r mwyaf yn ennill. Bydd yn rhaid iddynt fod wedi casglu o leiaf 3 - mae hyn er mwyn dangos bod yn rhaid i'r anifeiliaid adael eu manau cuddio diogel i fwydo, fel arall byddant yn llwgu.

