



Ysglyfaethwr yn erbyn Ysglyfaeth

Yr offer sydd ei angen

- Argraffwch y dudalen docynnau S_FC_2, un i bob grŵp
- Rhywbeth i farcio ardal y gêm a'r parth diogel

I chwarae'r gêm

1. 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.
2. Rhannwch y tocynnau bwyd plancton ar hyd ardal y gêm.
3. Dewiswch 2 - 4 dysgwyr i ymddwyn fel ysglyfaethwyr. Gweddill y dysgwyr yw'r ysglyfaethau.
4. Y nod yw bod y dysgwyr yn casglu cynifer o docynnau plancton â phosibl. Mae'n rhaid iddynt osgoi cael eu 'bwyta' (cael eu ticio gan yr ysglyfaethwyr).
5. Gosodwch amserydd ar gyfer amser chwarae'r gêm, ac yna dechreuwch y gêm. Mae'r ysglyfaethwyr yn rhedeg o gwmpas yn ceisio ticio'r dysgwyr eraill; os ydynt yn cael eu dal gan ysglyfaethwyr bydd y dysgwyr yn symud i'r ochr ac yn eistedd tan ddiwedd yr amserydd.
6. 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 mannau cuddio diogel i fwydo, fel arall byddant yn llwgu.

