

Gwefannau defnyddiol

<http://www.bbc.co.uk/schools/parents/resources/>
www.mathszone.co.uk
<http://www.woodlands-junior.kent.sch.uk/maths/>
<http://www.coolmath4kids.com/>
http://www.comberps.newtownards.ni.sch.uk/maths_games_for_ks1.htm
<http://www.year2maths.co.uk/numberfacts/num1/make10/make10.htm>
www.numicon.com
www.mangahigh.com
www.parentsintouch.co.uk

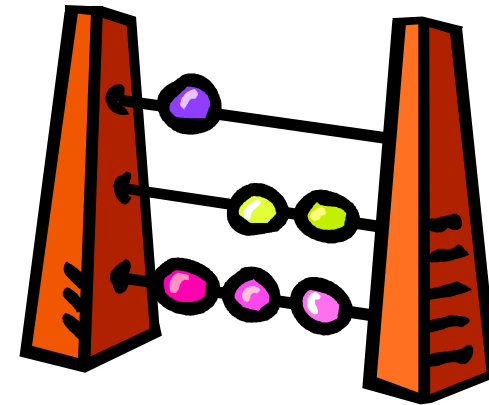


Mae mathemateg o'n cwmpas ymhobman ac rydym yn ei ddefnyddio bob dydd!
Bydd llawer ohonoch yn gwneud y gweithgareddau mathemategol hyn ac yn ymarfer sgiliau rhif eich plant yn barod, heb feddwl am y peth!

Y peth pwysicaf yw gwneud dysgu mathemateg yn HWYL!

Llyfryn 2

Helpwch eich plentyn gyda Mathemateg

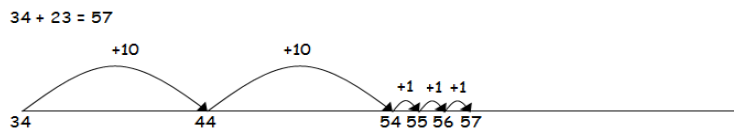


Beth bynnag wnewch chi, gwnewch yn siŵr fod eich plant yn **MWYNHAU Mathemateg!**
Os ydynt yn cael trafferth deall, yn gwneud camgymeriadau neu'n diflasu, cadwch eich pwyll, gwnewch y gwaith yn haws, newidiwch y pwnc, dweud jôc, chwarae pêl-droed neu fynd i'r parc ond peidiwch â mynd yn flin na diamynedd - gallech wneud iddynt gasáu mathemateg am byth!

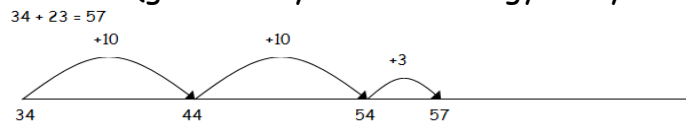
Adio

Bydd disgyblion yn dechrau defnyddio 'llinellau rhifau gwag' eu hunain, gan gychwyn â'r rhif uwch a chyfrif ymlaen.

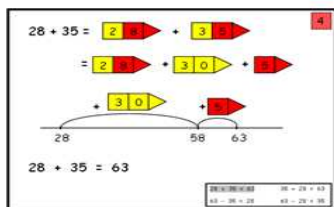
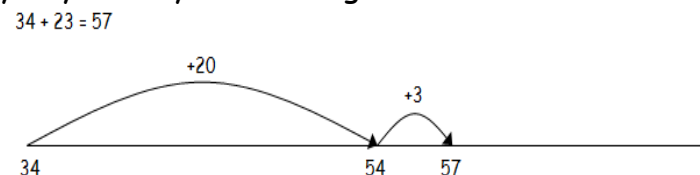
Dechreuwch gyfrif ymlaen fesul deg ac un.



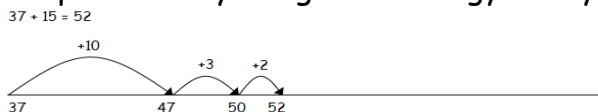
Bydd hyn yn helpu plant i adio'n fwy effeithlon drwy adio'r digidau mewn un cam (gan ddefnyddio'r ffaith gyfarwydd $4 + 3 = 7$)



Wedyn byddant yn adio'r degau mewn un cam a'r unedau mewn un cam.



✓ Gall pontio drwy ddeg wneud disgyblion yn fwy effeithlon.

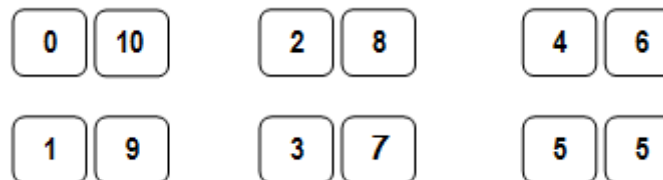


Parau sydyn hyd at 10

Gwnewch set o 12 cerdyn yn dangos y rhifau o 0 i 10, ond gyda dau 5.

Os ydych yn dymuno, gallwch ddefnyddio cardiau chwarae.

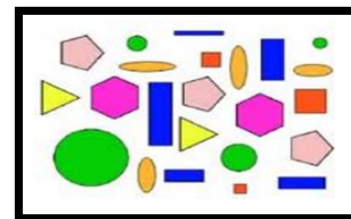
- ◆ Shyfflwch y cardiau a'u rhoi i'ch plentyn.
- ◆ Amserwch faint mae'n ei gymryd i ganfod pob pâr hyd at 10.



Gwnewch hyn eto yn nes ymlaen yn yr wythnos er mwyn gweld a all eich plentyn guro'r amser blaenorol.

Dyfalau'r siâp

- Meddyliwch am siâp 2D (triongl, cylch, petryal, sgwâr, pentagon neu hecsagon). Gofynnwch i'ch plentyn ofyn cwestiynau er mwyn canfod pa siâp ydyw.
- Gallwch ateb Ie neu Na yn unig. Er enghraifft, gallai eich plentyn ofyn: Oes ganddo 3 ochr? Neu: Ydy'r ochrau'n syth?
- A all ddyfalu eich siâp gan ddefnyddio llai na phum cwestiwn?
- Wedyn gofynnwch i'ch plentyn ddewis siâp er mwyn i chi gael gofyn y cwestiynau.



Dyma amryw o gemau rhifau y gallwch annog eich plant i'w chwarae
- beth am chwarae fel teulu?

Ffeithiau rhifau

Bydd angen dis 1-6.

- ◆ Cymerwch eich tro. Rholiwch y dis. Pa mor sydyn gallwch ddweud y rhif y mae angen ei adio at y rhif ar y deis er mwyn gwneud 10, e.e.



6 a _

- ◆ Os ydych yn iawn, rydych yn sgorio pwynt.

- ◆ Y cyntaf i gyrraedd 10 sy'n ennill.

Gallwch ymestyn y gweithgaredd hwn drwy wneud i'r ddau rif adio i wneud 20 neu 50.

Mathemateg siopa

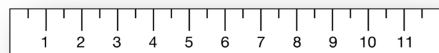
Ar ôl bod yn siopa, dewiswch 6 eitem sy'n costio llai na £1 yr un.

Gwnewch label pris ar gyfer pob un, e.e. 39c, 78c.

Shyfflwch y labeli. Wedyn gofynnwch i'ch plentyn wneud un neu fwy o'r rhain:

- ◆ Rhoi trefn ar y labeli, gan gychwyn â'r isaf.
- ◆ Dweud pa bris sy'n odrif a pha bris sy'n eilrif.
- ◆ Adio 9c at bob pris yn eu pen.
- ◆ Tynnu 20c oddi ar bob pris yn eu pen.
- ◆ Dweud pa ddarnau arian i'w defnyddio i dalu am bob eitem.
- ◆ Dewis unrhyw ddwy eitem, a chanfod cyfanswm y gost.
- ◆ Cyfrifo'r newid o £1 ar gyfer pob eitem.

Llinell syth



Dewiswch 4 tegan a'u rhoi ar y bwrdd yn nhrefn eu hyd. Defnyddiwch bren mesur i fesur pob tegan i'r cm agosaf.

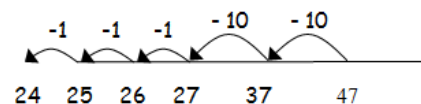
Tynnu

Bydd disgyblion yn dechrau defnyddio sgwariau cant a llinellau rhifau gwag i'w helpu i gyfrifo.

Cyfri'n ôl

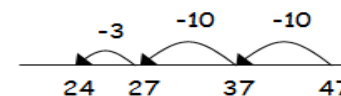
Dechrau drwy gyfri'n ôl fesul deg neu un.

$$47 - 23 = 24$$



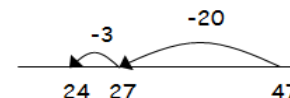
Wedyn helpu disgyblion i ddod yn fwy effeithlon drwy dynnu'r uned mewn un cam (gan ddefnyddio'r ffaith gyfarwydd $7 - 3 = 4$).

$$47 - 23 = 24$$



Tynnu'r degau mewn un cam a'r unedau mewn un cam.

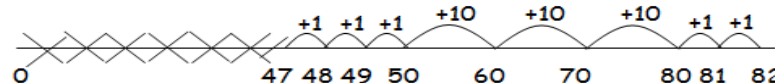
$$47 - 23 = 24$$



Cyfrif ymlaen

Os yw'r rhifau yn y cyfrifiad yn agos at ei gilydd neu'n agos at luosrifau o 10, 100 ac ati, gall fod yn fwy effeithlon cyfrif ymlaen. Cyfrwch ymlaen o 47 i 82 mewn camau o 10 a chamau o 1. Dylai'r llinell rhifau barhau i ddangos 0 fel bod disgyblion yn gallu croesi allan yr adran o 0 at y rhif lleiaf. Wedyn gallant gysylltu'r dull hwn â 'thynnu i ffwrdd'.

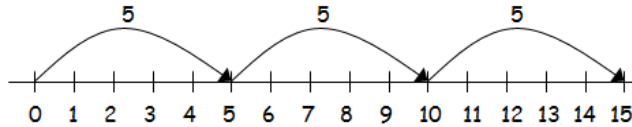
$$82 - 47$$



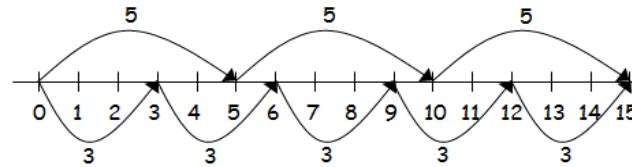
Lluosi

Gellir dangos adio sawl gwaith ar linell rhifau.

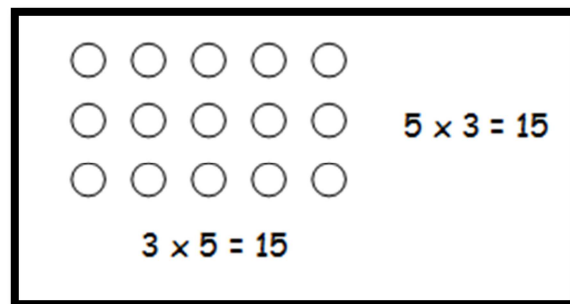
$$5 \times 3 = 5 + 5 + 5$$



Dylai disgyblion wybod fod 3×5 yn rhoi'r un ateb â 5×3 . Gellir dangos hyn ar y llinell rhifau hefyd.



Dylai disgyblion allu modelu cyfrifiad llusoi gan ddefnyddio arae. Bydd y wybodaeth hon yn help iddynt ddatblygu'r dull grid.

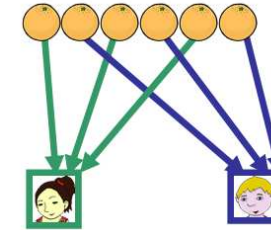


Rhannu

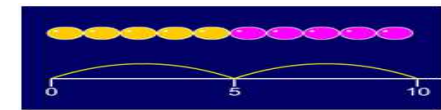
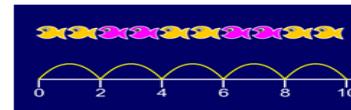
Bydd disgyblion yn datblygu eu dealltwriaeth o rannu ac yn defnyddio nodiadau bras i'w helpu i gyfrifo.

Rhannu'n hafal

Rhennir 6 oren rhwng 2 o bobl. Sawl un mae pawb yn ei gael?

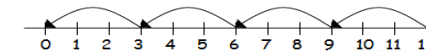


Grwpio neu dynnu sawl gwaith



Tynnu sawl gwaith gan ddefnyddio llinell rhifau neu far gleiniau.

$$12 \div 3 = 4$$



Defnyddio symbolau i gynrychioli rhifau nad ydym yn eu gwybod er mwyn cwblhau hafaliadau gan ddefnyddio gweithrediadau gwrthdro.

$$\square \div 2 = 4$$

$$\begin{aligned} 4 \times 2 &= 8 \\ 2 \times 4 &= 8 \\ 8 \div 2 &= 4 \\ 8 \div 4 &= 2 \end{aligned}$$

$$20 \div \triangle = 4$$

$$\square \div \triangle = 4$$