

# Gwefannau defnyddiol

<http://www.bbc.co.uk/schools/parents/resources/>  
[www.mathszone.co.uk](http://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.comberps.newtownards.ni.sch.uk/maths_games_for_ks1.htm)  
<http://www.year2maths.co.uk/numberfacts/num1/make10/make10.htm>  
[www.mangahigh.com](http://www.mangahigh.com)  
[www.parentsintouch.co.uk](http://www.parentsintouch.co.uk)

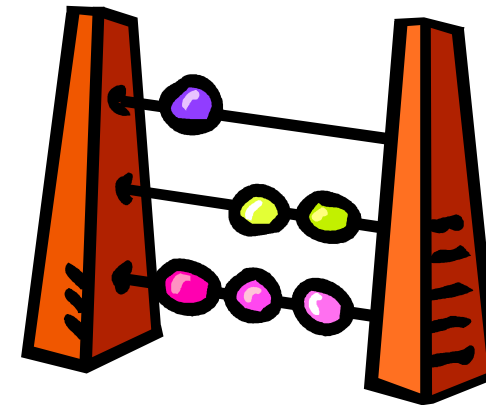
**Mae mathemateg o'n cwmpas ymhobman ac rydym yn ei ddefnyddio bob dydd!**

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 5

# Helpu 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

Ar y lefel hon bydd disgyblion yn symud ymlaen o ddefnyddio llinellau rhifau ac yn dechrau "cario" o dan y llinell, gan ddefnyddio'r eirfa gywir yn fathemategol.

11

368 + 494

3a 60 adio 90 yw 150.  
150 adio'r 10 wedi ei 'gario' yw 160

1 8 adio 4 yw 12  
(10 + 2)

300 adio 400 yw 700  
700 adio'r 100 wedi ei 'gario' yw 800

+

3	6	8
4	9	4
8	6	2
1	1	

2a 2 o'r 12

4 100 wedi ei 'gario' o'r 160

2b 10 wedi ei 'gario' o'r 12

368 + 494 = 862	494 + 368 = 862
862 - 494 = 368	862 - 368 = 494

Dylai'r disgyblion ymestyn y dull 'cario' i rifau sydd ag o leiaf pedwar digid.

$$\begin{array}{r} 587 \\ + 475 \\ \hline 1062 \\ \hline 1 \quad 1 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3587 \\ + 675 \\ \hline 4262 \\ \hline 1 \quad 1 \quad 1 \end{array}$$

## Gemau



### Rhifau ceir degol

Dewiswch 2 ddigid o rif cofrestru car.

Gwnewch y rhifau lleiaf a mwyaf sy'n bosibl, gydag 1 lle degol ymhob un, e.e. 5.6 a 6.5.

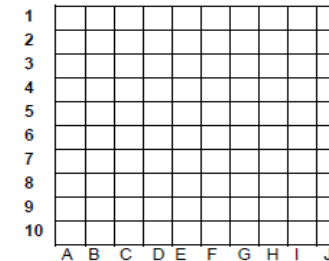
Nawr canfyddwch y gwahaniaeth rhwng y ddau rif degol.

Mae pwy bynnag sy'n gwneud y gwahaniaeth mwyaf yn sgorio 10 pwynt.

Y person sydd â'r nifer fwyaf o bwyntiau sy'n ennill. e.e. 6.5 - 5.6 = 0.9.

Chwaraewch y gêm eto, ond y tro hwn sgoriwch 10 pwynt am y gwahaniaeth lleiaf, neu 10 pwynt am y cyfanswm mwyaf. (Os ydych yn adio'r rhifau)

### Llongau rhyfel



- Lluniwch 2 grid fel uchod
- Dewiswch longau o wahanol feintiau (defnyddiwch rhwng 2 a 4 o sgwariau).
- Cuddiwch eich grid oddi wrth eich partner.
- Cymerwch eich tro i ddyfalu cyfesurynnau llongau eich partner.
- Ymatebwch drwy ddweud 'taro' neu 'methu'.
- Ceisiwch gael mor agos â phosibl at 555.
- Yr enillydd yw'r un sy'n suddo holl longau'r llall.

## Faint?

Tra'n siopa, pwyntiwch at eitem sy'n costio llai na £1.  
 Gofynnwch i'ch plentyn gyfrifo yn ei ben/phen beth yw cost 3 eitem.  
 Gofynnwch iddo/iddi ddyfalu yn gyntaf. Pa mor agos ydyw?  
 Os gwelwch eitemau sydd â label yn dweud rhywbeth fel '2 am £3.50',  
 gofynnwch iddo/iddi gyfrifo cost 1 eitem, gan egluro wrthy'ch sut y  
 cafodd yr ateb.



## Tablau

Adroddwch dabl chwech gyda'ch gilydd am ymlaen, ac wedyn am yn ôl.  
 Gofynnwch gwestiynau fel hyn i'ch plentyn:

Naw chwech? Sawl chwech sydd mewn 42?

Chwech pedwar? Pedwar-deg wyth wedi'i rannu â chwech?

Tri wedi'i luosi â chwech? Chwech lluosu beth sy'n rhoi chwech-deg?

Gwnewch yr un peth eto gyda tablau saith, wyth a naw.

Gwnewch grid tablau fel hyn:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

\*Lliwiwch bob ffaith y mae eich plentyn yn ei wybod o'r tablau, sef mwy na thebyg lluosrifau 1, 2, 3, 4, 5 a 10.

\*Bydd rhai ffeithiau yn ymddangos ddwywaith, e.e.  $7 \times 3$  a  $3 \times 7$ , felly croeswch un o bob un allan.

\*Ydych chi'n synnu cyn lleied o ffeithiau sydd ar ôl?

\*Efallai mai dim ond 10 ffaith sydd i'w dysgu. Felly cymerwch un ffaith y dydd a gwnewch rhyw bennill gwirion gyda'ch gilydd i helpu eich plentyn gofio'r ffaith, e.e. naw saith yw chwech deg tri, bara jam i ti a fi!

Dylai disgyblion ymestyn eu dulliau i rifau degol.

12

$$5.6 + 2.8 = 5 \blacktriangleright 6 + 2 \blacktriangleright 8$$

$$= 5 \blacktriangleright + 2 \blacktriangleright + \blacktriangleleft 6 + \blacktriangleleft 8$$

$$= 7 \blacktriangleright + 1 \blacktriangleleft 4$$

$$= 8 \blacktriangleleft 4$$

$5.6 + 2.8 = 8.4$	$2.8 + 5.6 = 8.4$
$8.4 - 2.8 = 5.6$	$8.4 - 5.6 = 2.8$

13

5	.	6	
+	2	.	8
1	.	4	
7	.	0	
8	.	4	

$$5 \blacktriangleright + \blacktriangleleft 6$$

$$2 \blacktriangleright + \blacktriangleleft 8$$

$$\blacktriangleleft 6 + \blacktriangleleft 8 = 1 \blacktriangleleft 4$$

$$5 \blacktriangleright + 2 \blacktriangleright = 7 \blacktriangleright$$

$5.6 + 2.8 = 8.4$	$2.8 + 5.6 = 8.4$
$8.4 - 2.8 = 5.6$	$8.4 - 5.6 = 2.8$

14

5	.	6	
+	2	.	8
8	.	4	
1	.		

1 0.6 adio 0.8 yw 1.4

2a 0.4 o'r 1.4

3 5 adio 2 yw 7. 7 adio'r 1 wedi ei 'gario' yw 8

2b 1 wedi ei 'gario' o'r 1.4

$5.6 + 2.8 = 8.4$	$2.8 + 5.6 = 8.4$
$8.4 - 2.8 = 5.6$	$8.4 - 5.6 = 2.8$



## Rhannu

### Rhannu â 10 neu 100

Gwybod mai effaith rhannu â 10 yw symud y digidau un lle i'r dde.

Gwybod mai effaith rhannu â 100 yw symud y digidau dau le i'r dde.

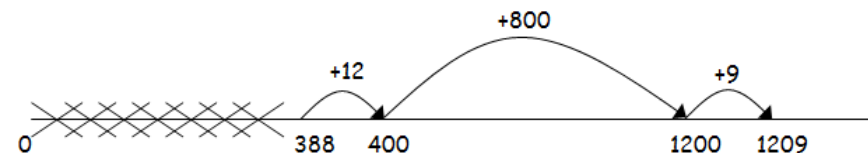


Dylai disgyblion:

- ✓ fod yn gallu tynnu rhifau sydd â nifer wahanol o ddigidau;
- ✓ ddechrau canfod y gwahaniaeth rhwng dau ffracsiwn degol sydd â hyd at dri digid a'r un nifer o leoedd degol;
- ✓ gwybod y dylai pwyntiau degol ddod mewn llinell o dan ei gilydd.

Os yw'r rhifau sy'n rhan o'r cyfrifiad yn agos at ei gilydd neu'n agos at luosrifau o 10, 100 ac ati, dylid defnyddio cyfrif ymlaen gan ddefnyddio llinell rifau.

$$1209 - 388 = 821$$



Tablau - mae disgyblion yn dysgu'r rhain mewn teuluoedd

Teulu 1, 2, 4 ac 8

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80

Teulu 1, 5 a 10

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Teulu 1,3,6 a 9

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90

Teulu 1 a 7

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70

Lluosi â 10 neu 100

Gwybod mai effaith lluosu â 10 yw symud y digidau un lle i'r chwith.

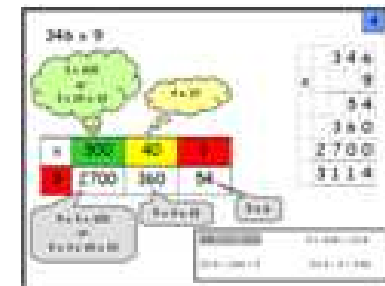
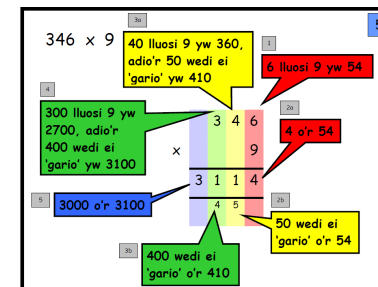
Gwybod mai effaith lluosu â 100 yw symud y digidau dau le i'r chwith.



Dull ysgrifenedig:

Dull Grid:- Bydd disgyblion yn gwneud brasamcan yn gyntaf

Mae  $346 \times 9$  tua  $350 \times 10 = 3500$



Lluosi Hir

