

Pecyn Gweithgareddau

HANSEL A GRETEL

Gan Katie Elin-Salt



Fersiwn Gymraeg

CYNNWYS

TROSOLWG	Tud 3
DRYSFA HANSEL A GRETEL	Tud 4
HELP LLAW	Tud 5
HELPWCH HANSEL A GRETEL I GLIRIO'R GOEDWIG	Tud 6
GWNEWCH EICH ADDURN COEDEN NADOLIG EICH HUN	Tud 7
CHWILAIR HANSEL A GRETEL	Tud 8
ADEILADWCH EICH TŶ SINSIR EICH HUN	Tud 9
POBWCH EICH CACEN SINSIR EICH HUN	Tud 10
YSGRIFENWCH GARDEN O DDIOLCH	Tud 12
GEM GOFYN AM GYMORTH	Tud 13
YMARFER CHWARAE-ROL	Tud 16
BANT A NI AR DAITH	Tud 19

TROSOLWG

Mae'r pecyn hwn yn cynnig amryw o weithgareddau i blant y gellir eu cwblhau mewn unrhyw drefn, naill ai'n annibynnol, gydag oedolyn, neu mewn grŵp. P'un a ydych yn ei ddefnyddio cyn gweld Hansel a Gretel, neu yn dilyn y sioe, gobeithiwn y cewch eich ysbrydoli gyda llwyth o greadigrwydd a'ch bod yn mwynhau archwilio prif themâu'r sioe.

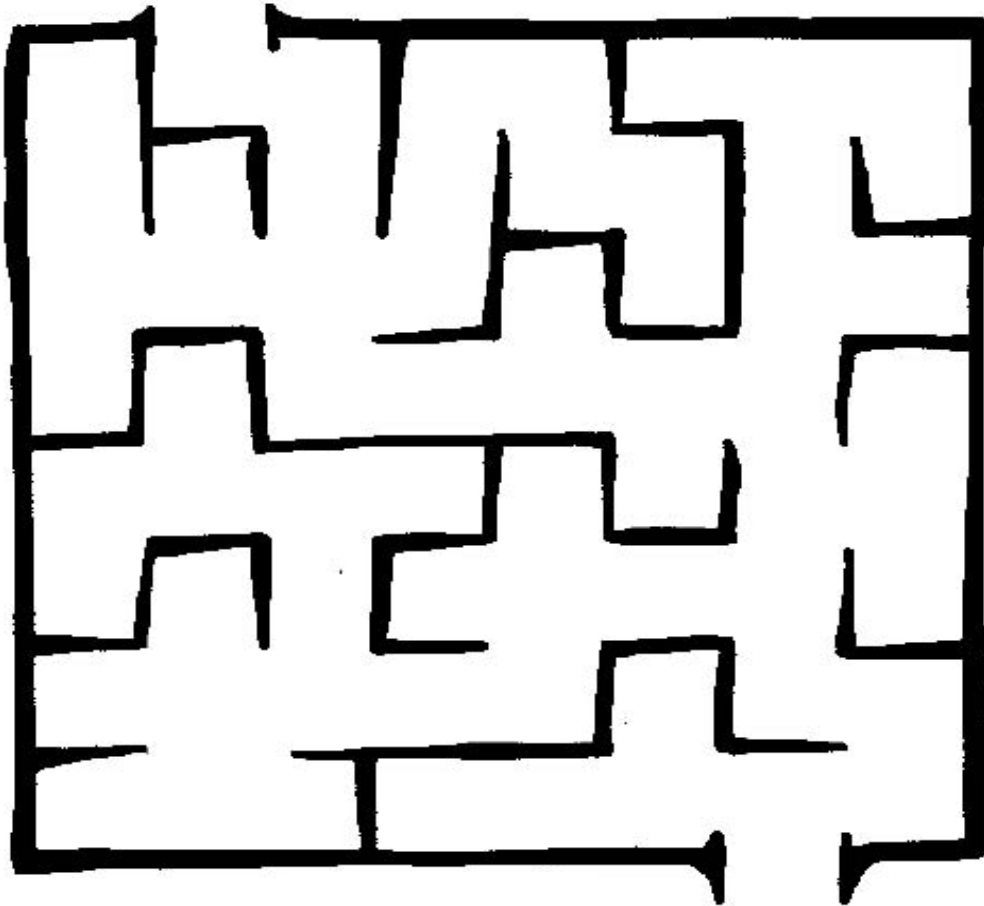
Sylwch fod y gweithgaredd chwarae-rôl ar dudalen 16 yn cyfeirio at olygfeydd ac elfennau penodol o'r cynhyrchiad. Byddem felly yn argymhell ei fod yn cael ei ddefnyddio gyda grwpiau, neu mewn cyfnodau pan mae'r plant eisoes wedi gweld y sioe. Fel arall, gellir ei addasu, er mwyn cadw elfen o ddirgelwch i gynulleidfaoedd ifanc.

Rydym yn awyddus i ymgorffori'r pedwar diben yn ein gwaith gyda phobl ifanc, er mwyn cefnogi eu dysgu o fewn y fframwaith a amlinellwyd gan Lywodraeth Cymru.

Mae'r pecyn hwn wedi'i gynllunio i gwmpasu ystod o feysydd y cwricwlwm ac yn cefnogi datblygiad emosiynol a chymdeithasol plant trwy hybu eu sgiliau datrys problemau ac annog mynegiant creadigol.

GWEITHGAREDD 1: DRYSFYA HANSEL A GRETEL

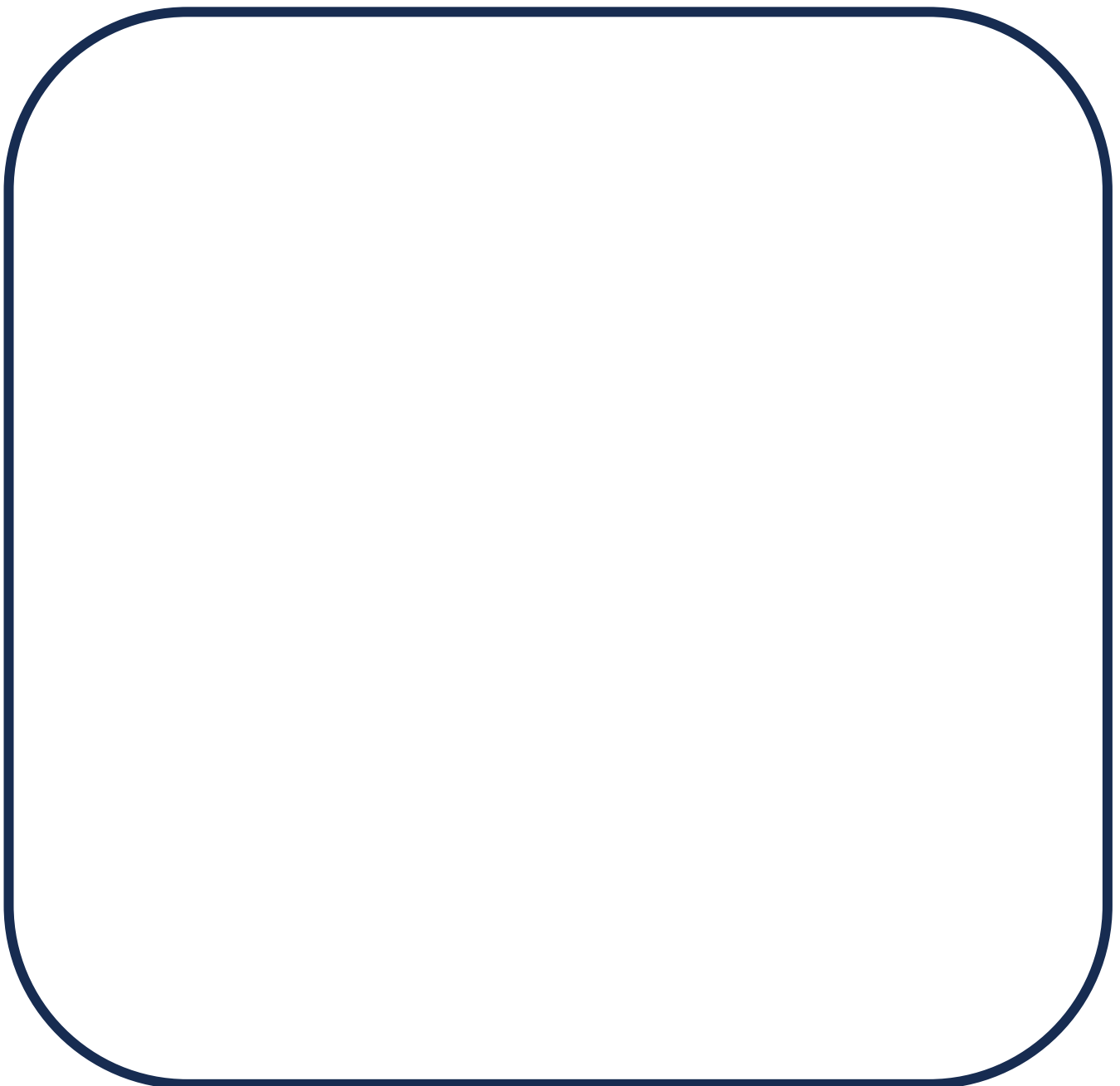
Gadewch lwybr o friwsion bisgedi i helpu Hansel a Gretel ddod o hyd i dŷ sinsir Sioned Siocled!



GWEITHGAREDD 2: HELP LLAW

Mae Gretel yn berson annibynnol iawn, mae hi'n meddwl bod modd iddi wneud pob dim ar ei phen ei hun. Yn ystod ei thaith i ddod o hyd i Sioned Siocled, mae hi'n darganfod ei bod hi weithiau'n anodd gwneud pethau ar eich pen eich hun ac mai gofyn am help yw'r ffordd orau o ddod trwy sefyllfaoedd anodd. Mae gennym ni gyd bobl arbennig sy'n gallu ein helpu pan fydd angen!

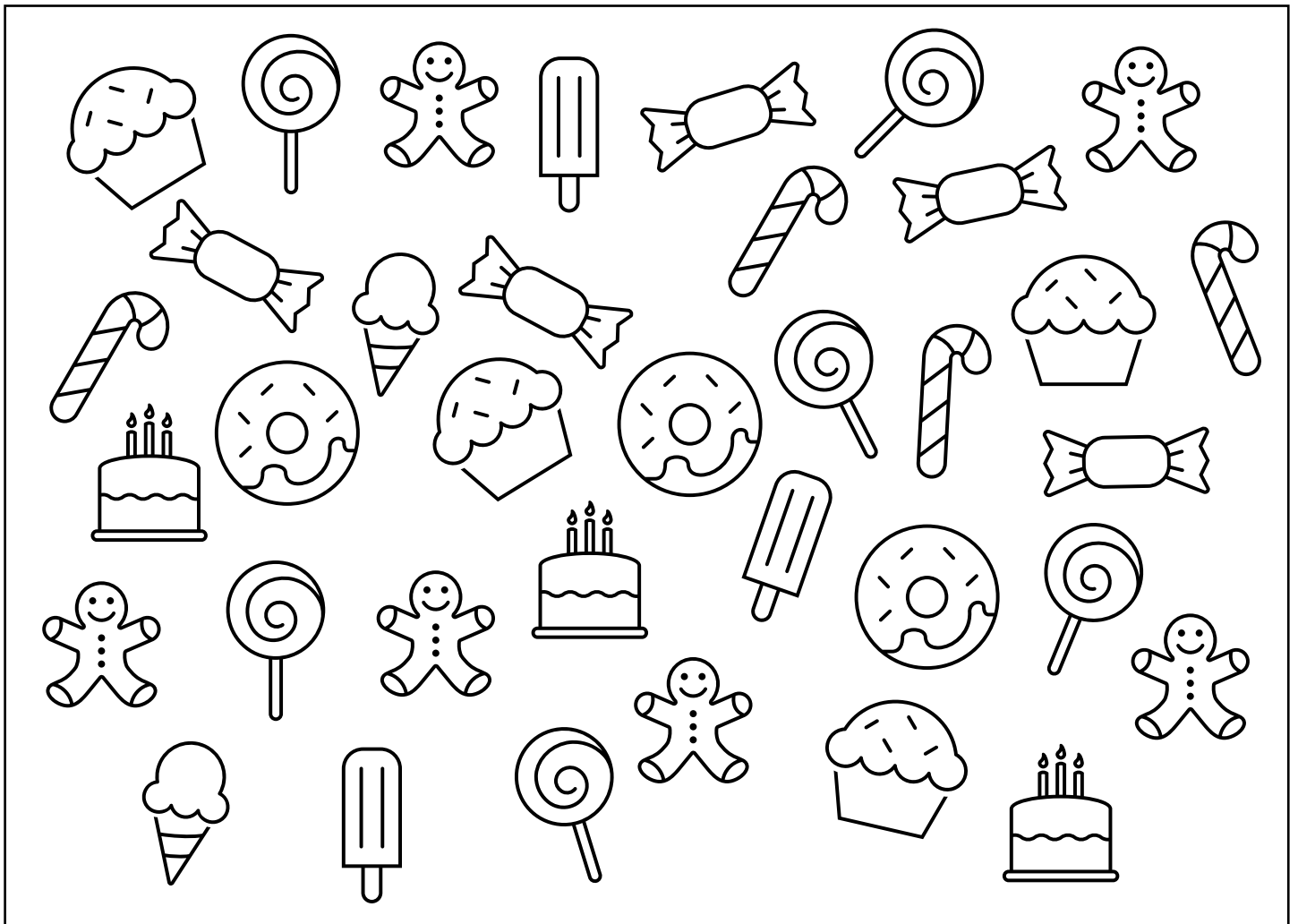
Defnyddiwch y gofod yn y blwch isod i dynnu llun o gwmpas eich llaw a throï eich bysedd yn bobl sy'n arbennig i chi:

A large, empty rounded rectangular box with a dark blue border, intended for drawing a picture related to the text above.

GWEITHGAREDD 3: HELPWCH HANSEL A GRETEL I GLIRIO'R GOEDWIG!

Mae'n bwysig dysgu nad rhywbeth drwg yw gofyn am help. Mewn gwirionedd, mae gofyn am help yn beth dewr iawn i'w wneud!

Allwch chi helpu Hansel a Gretel i glirio'r goedwig o ddanteithion melys trwy gyfri pob un a'i ysgrifennu yn y blychau isod? Efallai y byddai'n help i liwio pob losin gwahanol mewn lliw penodol!



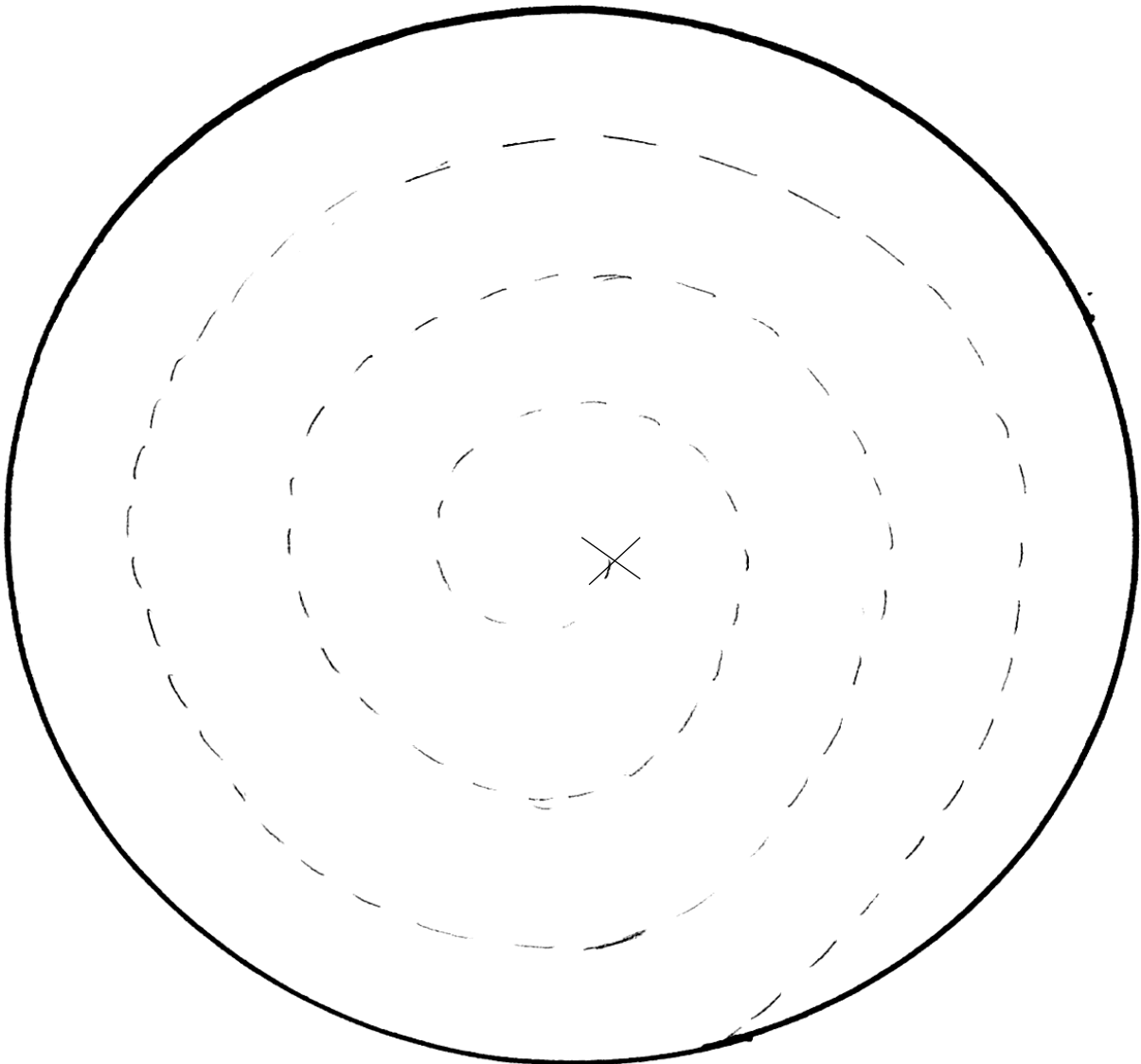
--	--	--	--	--	--	--	--	--

GWEITHGAREDD 4: GWNEWCH EICH ADDURN COEDEN NADOLIG EICH HUN!

Mae Hansel a Gretel a'u ffrindiau yn helpu ei gilydd i addurno ar gyfer y Nadolig.
Gwnewch eich addurn eich hun i arddangos dros y Nadolig!

Byddwch angen: Pensiliau Lliw, Siswrn a Chordyn

- Cyfarwyddiadau:**
1. Addurnwch eich cylch fel coeden Nadolig.
 2. Gwnewch dwll ar yr X a chlymwch eich cordyn i'r papur.
Gofynnwch am help oedolyn os oes angen.
 3. Torrwch o amgylch y cylch a thorrwch ar hyd y llinell doredig.
 4. Hongianwch eich addurn coeden Nadolig drwy ddefnyddio'r cordyn.



GWEITHGAREDD 5: CHWILAIR HANSEL A GRETEL!

**HANSEL
GRETEL
SIONED**

**SIOCLED
WILL
WIVER**

**CEIRI
COEDEN
HELP LLAW**

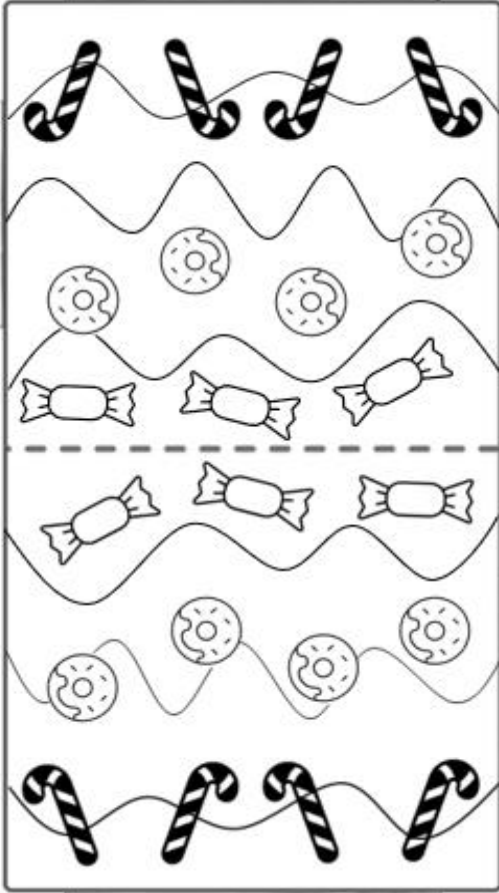


GWEITHGAREDD 6: ADEILADWCH EICH Tŷ SINSIR EICH HUN!



Plygwch i mewn a gludwch i lawr

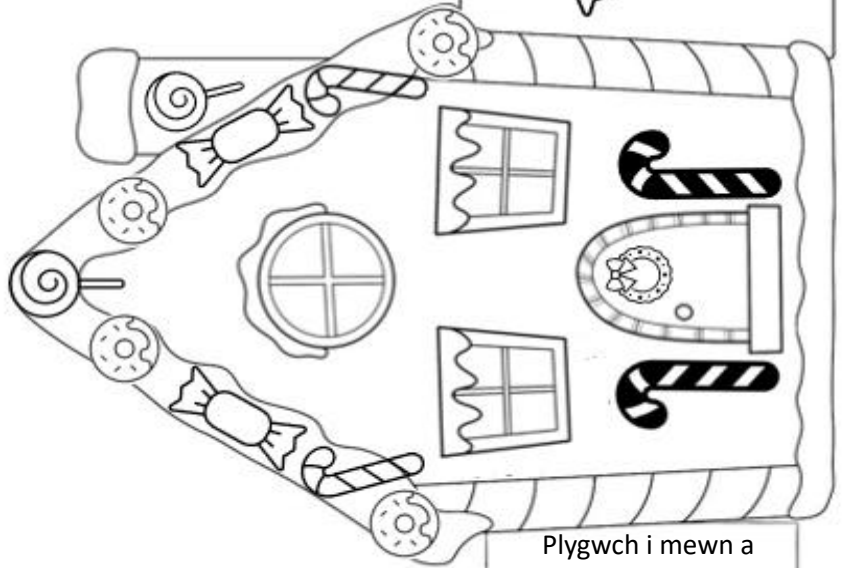
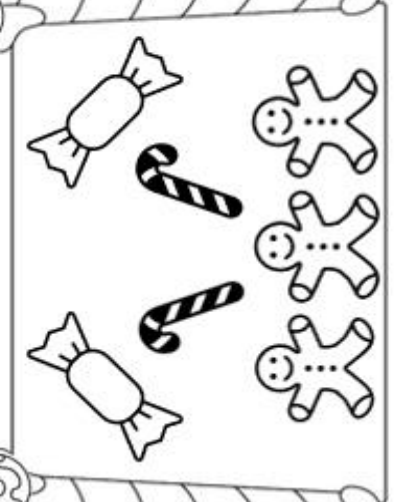
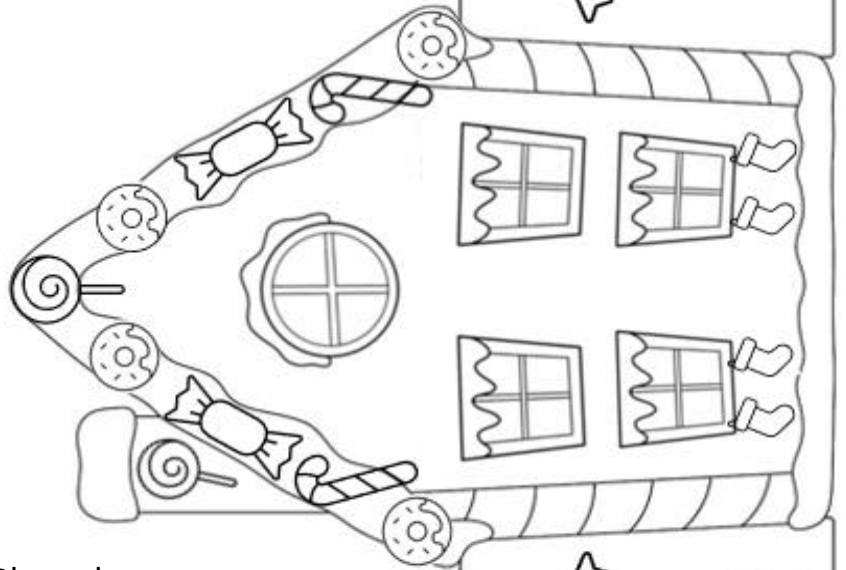
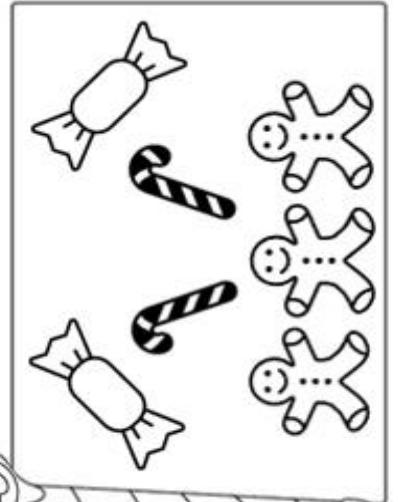
Plygwch i mewn a gludwch i lawr



< Plygwch

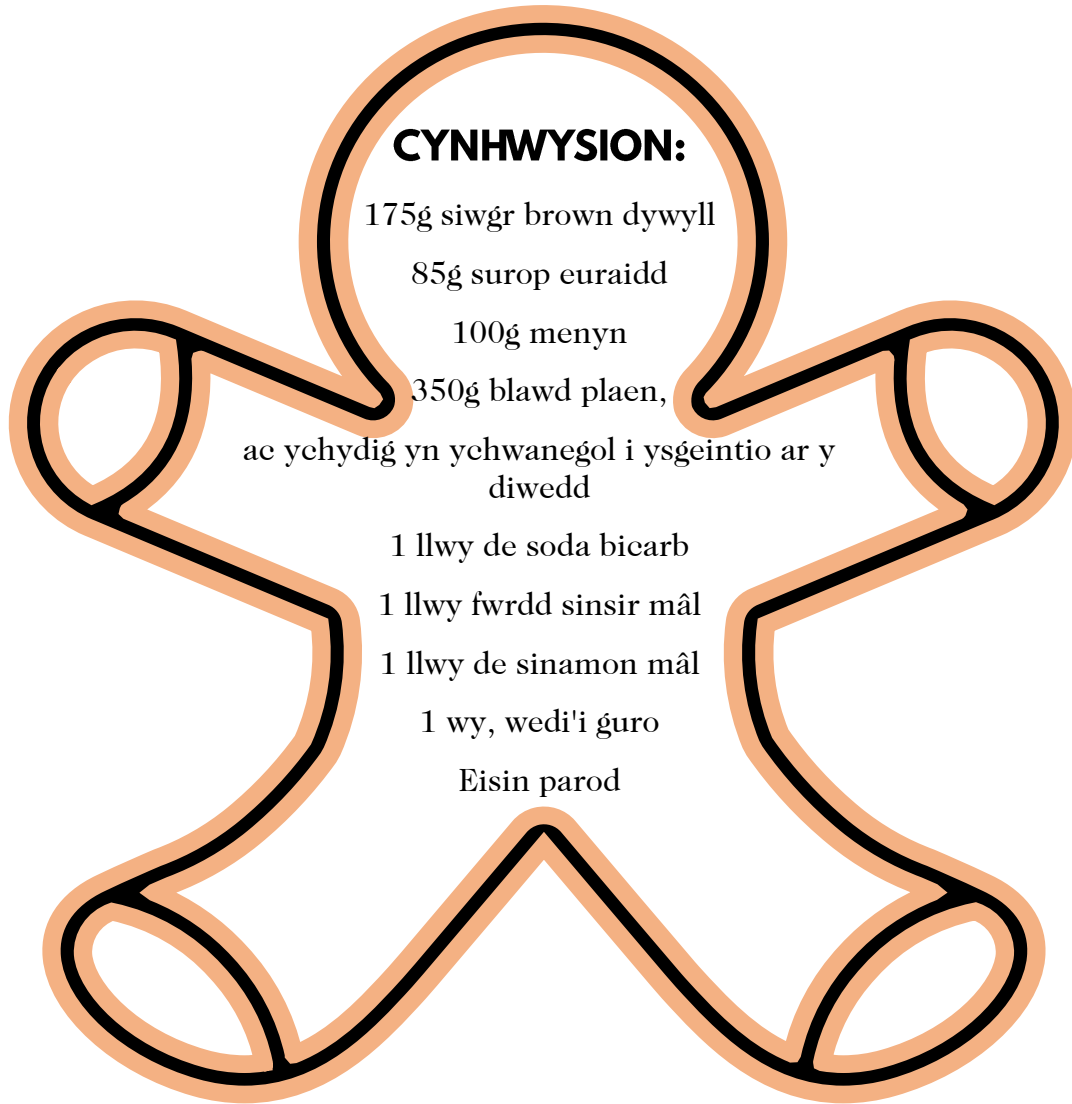
Plygwch i mewn a gludwch i lawr

Plygwch i mewn a gludwch i lawr



Plygwch i mewn a gludwch i lawr

GWEITHGAREDD 7: POBWCH EICH CACEN SINSIR EICH HUN!



CAM 1: Toddwch y siwgr, surop euraidd a menyn mewn sosban, yna rhowch i ferwi am 1-2 munud. Gadewch i oeri am tua 10 munud.

CAM 2: Cyfunwch y blawd, soda bicarb a'r sbeisys mewn bowlen fawr. Ychwanegwch gymysgedd y surop cynnes a'r wy, cymysgwch popeth gyda'i gilydd, yna tylinwch y toes yn ofalus yn y bowlen nes ei fod yn llyfn a heb unrhyw grychau. Bydd y toes yn caledu pan fydd wedi oeri. Lapiwch mewn cling-ffilm a gadewch iddo oeri am o leiaf 30 munud.

CAM 3: Tynnwch y toes o'r oergell, gadewch iddo feddalu ar dymheredd yr ystafell. Cynheswch y ffwrn i 200C/180C ffan/nwy 6 a leiniwch ddau hambwrdd pobi gyda phapur pobi.

CAM 4: Rholiwch y toes i drwch darn £1, yna defnyddiwch dorrwr i dorri siâp bobl sinsir. Ail-roliwch y toes sydd dros ben a thorrwch eto nes bod dim toes ar ôl.

CAM 5: Rhowch y bisgedi ar eich hambyrddau a phobwch am 10-12 munud, gan gyfnewid yr hambyrddau hanner ffordd trwy'r coginio. Gadewch iddynt oeri ar yr hambyrddau am 5 munud, yna trosglwyddwch i oeri yn llwyr ar rac oeri. Defnyddiwch yr eisin i addurno'r bisgedi fel y dymunwch, a glynwch siocled neu losin i greu botymau. Gadewch i sychu am 1-2 awr. *Byddant yn cadw am hyd at dri diwrnod mewn bocs aerglos.*

GWEITHGAREDD 8: YSGRIFENNWCH GARDEN O DDIOLCH!

Mae Hansel a Gretel yn mynd ar daith wyllt i ddod o hyd i Sioned Siocled ac achub y goedwig, ond maen nhw angen tipyn o help oddi wrth eu ffrindiau pan maen nhw mewn trafterth! Allwch chi feddwl am berson arbennig sydd wedi eich helpu chi pan oedd angen help arnoch?

Ysgrifennwch neu tynnwch lun neges o ddiolch yn y cerdyn isod.

DIOLCH!

Annwyl _____

Diolch yn fawr am

Oddi wrth

ADNODDAU GWEITHGAREDD I ATHRAWON/GRWPYIAU

GWEITHGAREDD 9: GEM GOFYN AM GYMORTH!

Mae sawl cymeriad yn Hansel a Gretel yn ei gweld hi'n anodd gofyn am gymorth. Maent yn ofni y bydd pobl eraill yn eu gweld yn wan a methu gwneud pethau ar eu pen eu hunain. Cyn hir maen nhw'n sylweddoli mai gofyn am gymorth yw'r peth dewraf y gallwch chi ei wneud!

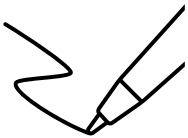
Bwriad y gêm hon yw helpu eich myfyrwyr / plant i ymarfer gofyn am gymorth ac i deimlo'n hyderus wrth wneud.

DEUNYDDIAU SYDD ANGEN:

- Cardiau mynegai, neu ddarnau bach o bapur, pob un â thasg neu bos wedi'i ysgrifennu arno.

Cyfarwyddiadau:

1. Paratoadau:



- **Cyn dechrau'r gêm, paratowch restr o dasgau neu bosau sy'n addas i oedran y grŵp.**

Dyma rai enghreifftiau penodol:

POSAU:

C: Gallwch bilio fy nghroen ac ni fyddaf yn crio, ond efallai y byddwch chi! (A: Nionyn / Winwnsyn).

C: Beth sydd â bysedd ond sydd methu ysgrifennu na chlapio? (A: cloc).

C: Beth sy'n rhedeg ond sydd methu cerdded ac mae ganddo wely ond ni all gysgu? (A: Afon).

C: Mae un gair wedi'i sillafu'n anghywir ym mhob geiriadur Cymraeg. Beth yw'r gair? (A: Anghywir).

SUT I BLYGU PAPUR AWYREN:

Plygwch ddarn A4 o bapur yn hanner. Agorwch y papur a phlygu'r corneli top tuag at y crych. Plygwch bob un o'r fflapiau trionglog tuag at y canol i greu blaen miniog. Plygwch y papur yn hanner ar hyd y crych fertigol. Gwnewch adenydd ar bob ochr trwy blygu'r ymylon am lawr.

DEWCH O HYD I'R GWRTHRYCHAU CUDD:

Cuddiwch eitemau bach o amgylch yr ardal chwarae a rhowch gliwiau am sut i'w darganfod.

TYNNWCH LUN ANIFAIL YN OL EI DDISGRIFIAD:

1. Dw i'n byw ar dir. Mae gen i ddannedd miniog. Dwi'n famal gwyllt. Rwy'n bwyta cig. Mae pobl yn fy ngalw i'n 'Brenin y Jyngl.' Pa anifail ydw i? (Llew).
2. Dw i'n byw ar dir, mae gen i wddf hir a chyrn. Rwy'n frown a melyn. Pa anifail ydw i? (jiráf).
3. Dw i'n byw yn y dŵr. Mae gen i groen fel sidan sy'n sgleinio. Gallaf neidio uwch ben y dŵr gyda fy nghorff cyfan. Pa anifail ydw i? (Dolffin).
4. Dwi'n anifail anwes ac yn hoff iawn o foron. Mae gen i glustiau hir. Pa anifail ydw i? (Cwningen).
5. Aderyn ydw i. Mae gen i adenydd a phlu gwyn. Rwy'n brydferth iawn. Dw i'n hoffi eistedd ar y dŵr. Pa anifail ydw i? (Alarch)

ATEBWCH Y CWIS:

C: Pa liw yw emrallt? (A: Gwyrdd).

C: Pa fath o beth y byddech chi'n ei daro â morthwyl? (A: Hoelen).

C: Trwyn pwy oedd yn tyfu'n hirach ar ôl dweud celwydd? (A: Pinocchio).

C: Os ydych chi'n rhewi dŵr, beth sy'n cael ei greu? (A: Rhew).

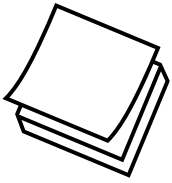
C: Sawl planed sydd yng nghysawd yr haul? (A: Wyth).

2. Gosod y Gêm:



- **Dewch â'r plant ynghyd mewn cylch neu ardal chwarae.**
- **Eglurwch bwrpas y gêm: Bydd pob plentyn yn derbyn cerdyn gyda thasg neu bos, a'r nod yw cwblhau'r dasg gyda chymorth rhywun arall.**

3. Rhannu'r Dasg:



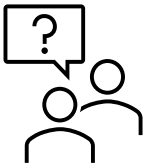
- Rhannwch y cardiau â'r tasgau rhwng y plant, gan sicrhau bod gan bob plentyn dasg wahanol.

4. Gofyn am Gymorth:



- Dywedwch wrth y plant i geisio cwblhau eu tasgau yn eu tro. Os ydynt yn cael trafferth neu ddim yn siŵr o'r cam nesaf, dylent ofyn am help gan chwaraewr arall yn y gêm.

5. Cynorthwyo Eraill:



- Pwysleisiwch y pwysigrwydd o fod yn "helpwr." Pan fydd plentyn yn gofyn am gymorth, dylai'r helpwr gynorthwyo ac arwain y llall heb gwblhau'r dasg yn gyfan gwbl ar ei ran. Er enghraifft, os gofynnir i blentyn dynnu llun anifail a'i fod yn cael trafferth, gall yr helpwr roi awgrymiadau ar sut i dynnu llun darn penodol o'r anifail.

6. Cwblhau a Chyfnewid:



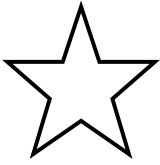
- Unwaith y bydd plentyn yn cwblhau ei dasg yn llwyddiannus gyda chymorth plentyn arall, gall ddewis cerdyn newydd ac ailadrodd y broses.
- Parhewch â'r gêm nes bod pob plentyn wedi cael y cyfle i ofyn am help a chynorthwyo eraill.

7. Ystyried:



- Yn dilyn y gêm, gofynnwch y plant i drafod eu profiadau. Anogwch nhw i rannu sut oedden nhw'n teimlo wrth ofyn am help neu pan oeddent yn helpu rhywun arall.
- Trafodwch bwysigrwydd gwaith tîm, gwerth gofyn am gymorth, a sut mae cydweithredu yn gallu arwain at ganlyniadau llwyddiannus.

8. Gwobrau:



- Ystyriwch gynni^g gwobrau bach neu dystysgrifau i blant a ddangosodd parodrwydd arbennig i ofyn am help a chynorthwyo eraill.

Mae'r gêm "Gofyn am Gymorth" yn dangos pwysigrwydd cydweithio ac yn meithrin awyrgylch cefnogol a chydweithredol, gan atgyfnerthu'r ne^ges bod gofyn am help yn ddewr ac yn fuddiol.

GWEITHGAREDD 10: CHWARAE-ROL

Mae'r gêm chwarae-rôl hon yn gwahodd y plant i ymgysylltu â golygfeydd o Hansel a Gretel a chysylltu'r rhain â phrif neges y ddrama, gofyn am help yw'r peth dewraf y gallwch chi ei wneud!

Deunyddiau sydd angen:

- Propiau a Gwisgoedd (Dewisol)
- Rhestr o olygfeydd o Hansel a Gretel. Dyma rai enghreifftiau:
 - Mae Gretel yn mynd yn sownd yn y gors caramel. I ddechrau, mae hi'n cael trafferth gofyn am help, yna mae'n sylweddoli nid oes ffordd iddi ddod yn rhydd ar ei phen ei hun ac mae'n gofyn Trefor y Goeden a'i ffrindiau yn y gynulleidfa am help.
 - Mae Sioned Siocled yn mynd yn sownd yn y ffwrn a bron yn troi'n fisged siocled. I ddechrau mae hi'n cael trafferth dweud y gair 'help', ond cyn hir mae hi'n sylweddoli nid yw gofyn am help yn rhywbeth anodd. Mae hyn yn achub y goedwig rhag y swyn siwgr!
 - Mae Hansel, Gretel, Spencer y Wiwer, Trefor y Goeden a Sioned Siocled i gyd yn helpu ei gilydd i addurno'r tŷ ar gyfer y Nadolig!

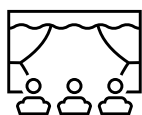


1. Paratoadau:



- Cyn dechrau'r gêm chwarae-rôl, atgoffwch y plant o stori Hansel a Gretel a'r neges am bwysigrwydd gofyn am help.

2. Gosod y Llwyfan:



- Trefnwch ardal i'r plant ymarfer eu golygfeydd. Defnyddiwch bropiau a gwisgoedd i wneud i'r plant deimlo'n fwy naturiol yn eu rolau. Fodd bynnag, mae hyn yn ddewisol, gall y plant ddefnyddio eu dychymyg i helpu i drochi eu hunain yn y golygfeydd. Efallai y gallant droi gwrthrychau arferol yn rai hudolus!

3. Dewis Golygfa:



- Eglurwch y cysyniad: rhaid i'r plant ail-greu golygfeydd o Hansel a Gretel, gan ganolbwyntio ar bwysigrwydd gofyn am help mewn sefyllfaoedd amrywiol.

4. Neilltuo Rôl:



- Neilltuwch gymeriadau i'r plant, yn dibynnu ar y golygfeydd. Gallai un plentyn chwarae Hansel, gallai un chwarae Gretel a gallai un chwarae Trefor y Goeden. Neu, gadewch i'r plant benderfynu pa olygfa maen nhw eisiau ei pherfformio a pha gymeriadau yr hoffent eu chwarae.

5. Chwarae-rôl:



- Anogwch y plant i chwarae eu rôl ac actio'r golygfeydd â brwdfrydedd. Pwysleisiwch y neges bod gofyn am help yn ddewr ac yn angenrheidiol yn y cyfnodau hyn.

6. Trafod ac Ystyried:



- Ar ôl i bob golygfa orffen, gofynnwch i'r plant drafod eu profiadau fel y gwahanol gymeriadau.

Ystyriwch:

- Sut oedd Gretel yn teimlo pan ofynnodd i Trefor y Goeden am help?
- Beth ddysgodd Sioned Siocled pan ofynnodd hi am help?
- Sut oedd y cymeriadau'n teimlo pan oedden nhw'n helpu eraill?
- Ydyn nhw wedi dysgu unrhyw beth wrth ail-greu'r golygfeydd hyn?

7. Newid Rôl:



Rhowch gyfle i bob plentyn chwarae rôl wahanol yn eu golygfeydd. Mae hyn yn sicrhau bod pawb yn cael y cyfle i gael profiad o ofyn am help a darparu cymorth.

8. RHYDDID CREADIGOL:

Anogwch y plant i feddwl am eu golygfeydd eu hunain neu roi tro newydd ar stori Hansel a Gretel sy'n atgyfnerthu'r thema o ofyn am help. Mae'n bosib mai dyma'r cam mwyaf cyffrous i'r plant felly sicrhewch eich bod yn caniatáu digon o amser i'w dychymyg grwydro!

9. Atgyfnerthiad Cadarnhaol:



- Rhowch ganmoliaeth i'r plant a chydabyddwch eu hymdrechion wrth chwarae-rôl ac am gyfleu'r neges bod gofyn am help yn dangos dewrder, yn union fel y dangosodd Hansel a Gretel yn y sioe.

10. Casgliad:



- Crynowch beth oedd y gwersi allweddol a ddysgwyd wrth chwarae-rôl fel Hansel a Gretel, gan bwysleisio bod gofyn am help yn ddewis dewr a phwysig mewn straeon tylwyth teg a sefyllfaoedd bywyd go iawn.

GWEITHGAREDD 11: BANT A NI AR DAITH!

Mae Hansel a Gretel yn mynd ar daith wyllt drwy'r goedwig ac yn dod ar draws pob math o helyntion ar hyd y ffordd! Maen nhw hefyd yn gwneud ambell ffrind sy'n eu helpu i ddod allan o drafferthion. Mae cymaint o synhwyrâu i'w profi ar eu taith.

Gobeithiwn y bydd yr ymarferion canlynol yn helpu plant i ymgysylltu â'u siwrneiau, gan eu helpu i adnabod gwahanol olygfeydd a synau sy'n rhan allweddol o'u byd.

1. Teithiau Cyffrous:



- Dechreuwch drwy ofyn i'r bobl ifanc i sôn am y daith fwyaf cyffrous iddynt brofi erioed. Sut mae'r daith hon yn cymharu â thaith Hansel a Gretel? Sut oedden nhw'n teimlo pan oedden nhw ar y daith hon?

2. Teithiau Bob Dydd:



- Wedi i'r bobl ifanc orffen rhannu eu teithiau cyffrous gofynnwch iddynt feddwl am daith maen nhw'n gwneud yn rheolaidd.
- Gallai fod yn daith i'r ysgol, o'u tŷ i'r siop neu'r cae chwarae. Hyd yn oed y daith o'r gegin i'w hystafell wely.

3. Rhannu:



- Ar ôl iddynt ddewis eu taith, dylen nhw ei disgrifio. Gellir gwneud hyn ar lafar, os maent yn gweithio mewn grŵp, neu gellir ysgrifennu'r disgrifiad ar bapur os ydynt yn gweithio'n unigol.
- Gofynnwch y plant i gynnwys gwybodaeth am:
 - Pa mor hir mae'r daith yn para.
 - Cyfeiriadau gwahanol y daith (symud i'r chwith a'r dde, cymryd hanner tro neu chwarter tro)

4. Beth allwch chi ei weld?



- Nesaf, gofynnwch iddyn nhw ganolbwyntio ar beth maen nhw'n gallu gweld ar eu taith. Gellid ysgrifennu'r golygfeydd hyn ar bapur, tynnu llun mewn ffurf bwrdd stori neu gartŵn, neu eu trafod ar lafar (os nad ydych yn gweithio gyda phensiliau a phapur).

- Gofynnwch i'r plant fod mor fanwl â phosibl. Beth yw'r gwrthrychau, y gweadau a'r lliwiau? Os yw'r daith y tu allan, a oes unrhyw dirnodau neu adeiladau allweddol? Beth yw meintiau gwahanol y pethau y maent yn dod ar eu traws ar eu taith?

5. Beth allwch chi ei glywed?



- Nawr, gofynnwch iddyn nhw ailadrodd y broses ond yn hytrach na meddwl am beth maen nhw'n gweld, rydyn ni am ganolbwyntio ar y synau rydyn ni'n gallu eu clywed ar y daith.
- Gan ddefnyddio geiriau sain, gofynnwch i'r bobl ifanc ddisgrifio eu taith.

Er enghraifft:

- “Cerddwch tuag at **ru'r** traffig”
- “Arhoswch am y sŵn **bîp** cyn i chi groesi'r ffordd”
- “Rwy'n troi i'r chwith pan glywaf **dwrw'r** peiriant golchi”

Ceisiwch gael y bobl ifanc i ddechrau ystyried synau naturiol a synau artiffisial. Pa rai sy'n cael eu creu gan natur a pha rai gan beiriannau?

YMARFER YCHWANEGOL:

Os oes gennych amser, rhwch gynnig arall ar yr ymarfer gan ganolbwyntio ar eich arogl. Sut mae golygfeydd, synau ac aroglau gwahanol ein taith yn gwneud i ni deimlo?

Ydyn ni'n hoffi rhannau o'n taith oherwydd ein synhwyrâu a ddim yn hoff o rannau eraill?

Er enghraifft: Rwy'n hoffi cerdded heibio'r popty oherwydd dwi'n gallu arogl'r cacennau'n cael eu pobi ond dwi ddim yn hoffi croesi'r ffordd gan fod rhu'r traffig yn brifo fy nghlustiau ac yn gwneud i mi deimlo'n ofnus.