

Pecyn Gweithgareddau

PETER PAN

Gan Catherine Dyson



Fersiwn Gymraeg

CYNNWYS

TROSOLWG	Tud 3
ANTUR BWRDD-STORI PETER PAN	Tud 4
DYCHMYGU NEVERLAND	Tud 5
DYDDIADUR AM ANTURIAETHAU NEVERLAND	Tud 7
CYMYSGEDD AMLIEITHOG GWYLLT	Tud 9
ARWYR, DIHIROD, A PHOB DIM YN Y CANOL	Tud 12
DEFODAU GEM Y BECHGYN COLL	Tud 14
HEDFAN I NEVERLAND: ARCHWILIO'R TEIMLAD O HEDFAN	Tud 18
HANESION TIC TOC: MONOLOG Y CROCODEIL	Tud 20
AIL-DDYCHMYGU STRAEON	Tud 22
MYFYRDODAU GWYDN: YMDRIN AG HERIAU FEL WENDY	Tud 24
CREU LLONG MOR-LEIDR DY HUN	Tud 26

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 *Peter Pan*, 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 *Cymysgedd Amlieithog Gŵyllt* ar dudalen 9, *Defodau Gêm y Bechgyn Coll* ar dudalen 14, *Hanesion Tic Toc* ar dudalen 20 a *Myfyrdodau Gwrydn* ar dudalen 24, i gyd yn cyfeirio at olygfeydd ac elfennau penodol o'r cynhyrchiad. Byddem felly yn argymhell eu bod yn cael eu defnyddio gyda grwpiau, neu mewn cyfnodau pan mae'r plant eisoes wedi gweld y sioe. Fel arall, gellir eu haddasu, 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 dychymyg ac annog mynegiant creadigol.

YMWARTHODIAD DOLENNI ALLANOL

Ar hyd y pecyn hwn fe welwch ddolenni i wefannau. Er ein bod yn gwneud pob ymdrech i sierhau bod y dolenni hyn yn gywir, yn gyfredol ac yn berthnasol, ni all Theatr y Sherman gymryd cyfrifoldeb am dudalennau a gynhelir gan ddarparwyr allanol.

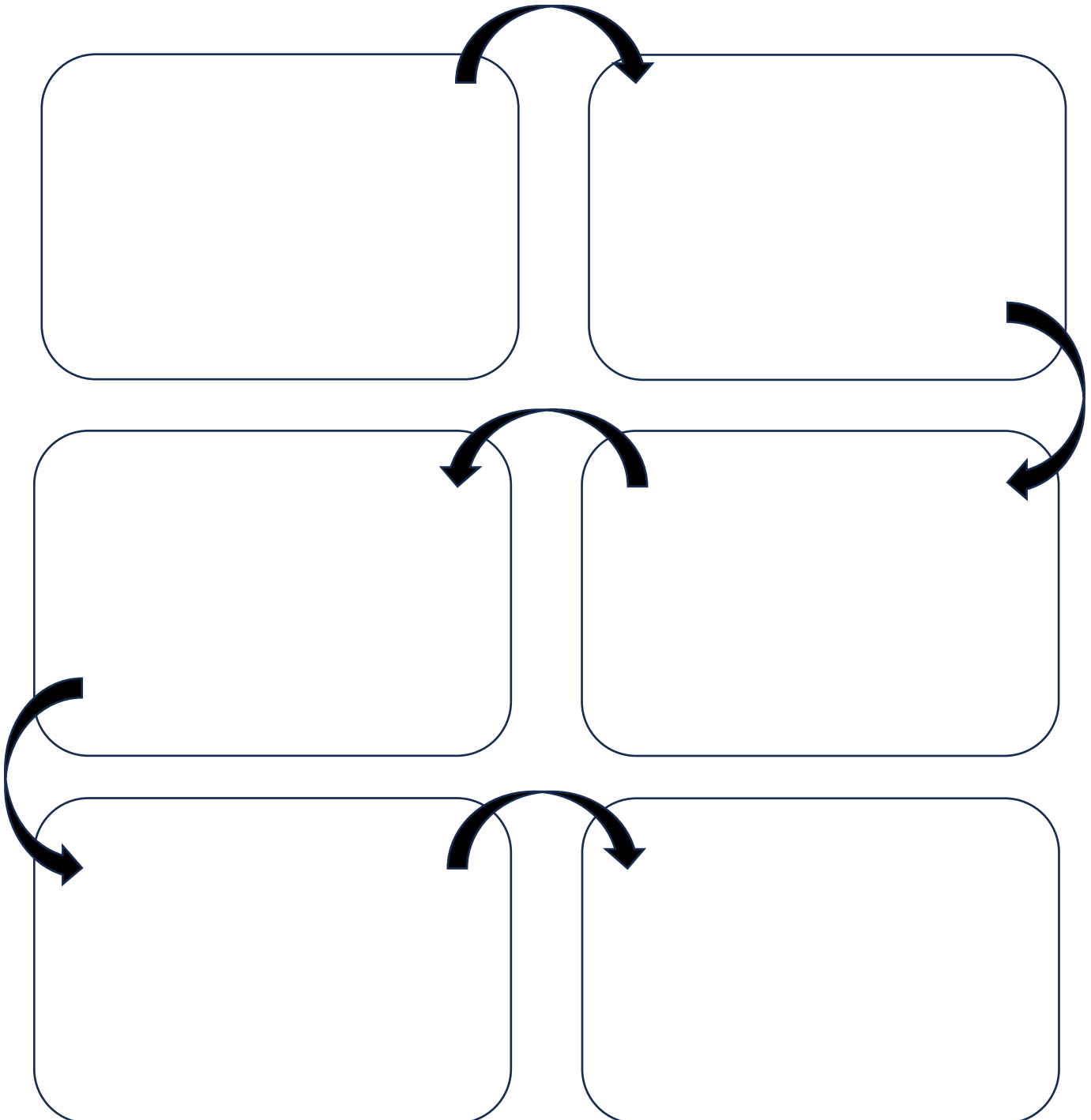
Os dewch ar draws unrhyw ddolenni sydd ddim yn gweithio, byddem yn ddiolchgar pe gallech roi gwybod i ni.

Sylwch y gall dolenni allanol ar gyfer gwefannau hefyd gynnwys hysbysebion a deunydd o natur wleidyddol.

GWEITHGAREDD 1: ANTUR BWRDD-STORI PETER PAN

Plymiwch i fyd hud a lledrith *Peter Pan* gyda'n Antur Bwrdd-Stori! Gan ddefnyddio'r templed isod, lluniwch eich fersiwn chi o'ch hoff olygfa *Peter Pan*, neu crëwch olygfa newydd sbon!

Ym mhob llun dychmygwch sut mae'r cymeriadau'n teimlo a beth maen nhw'n ei wneud. Gallwch hyd yn oed ychwanegu geiriau, swigod meddwl, neu gapsiynau. Unwaith i chi orffen, esboniwch i'ch ffrindiau neu deulu am yr antur anhygoel rydych wedi'i greu ar gyfer stori *Peter Pan* gan ddefnyddio'r lluniau i'ch helpu. Byddwch mor greadigol a gallwch!

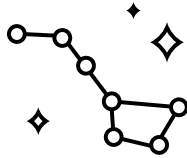


GWEITHGAREDD 2: DYCHMYGU NEVERLAND

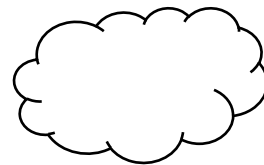
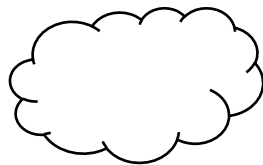
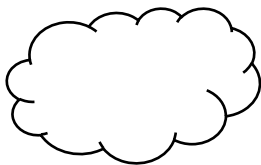
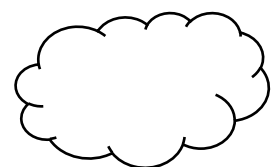
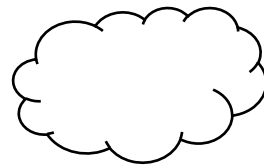
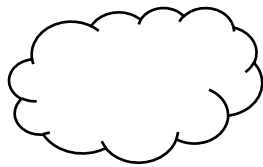
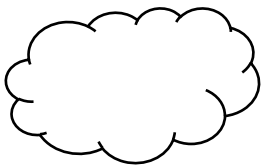
Gadewch i'ch creadigrwydd fynd yn wyllt! Cydiwch yn eich pensiliau lliw, felt tips, paent neu greons a gadewch i ni feddwl am *Neverland* o stori *Peter Pan*.

Ynys yn llawn hud a lledrith ydy *Neverland*, gyda môr-forynion, môr-ladron, a bechgyn coll, ond sut mae'r ynys yn edrych yn eich dychymyg chi? Defnyddiwch y lluniau isod fel ysbrydoliaeth, neu dewch o hyd i rai eich hun. Gallwch hefyd wrando ar gerddoriaeth swynol i helpu tanio'ch dychymyg!

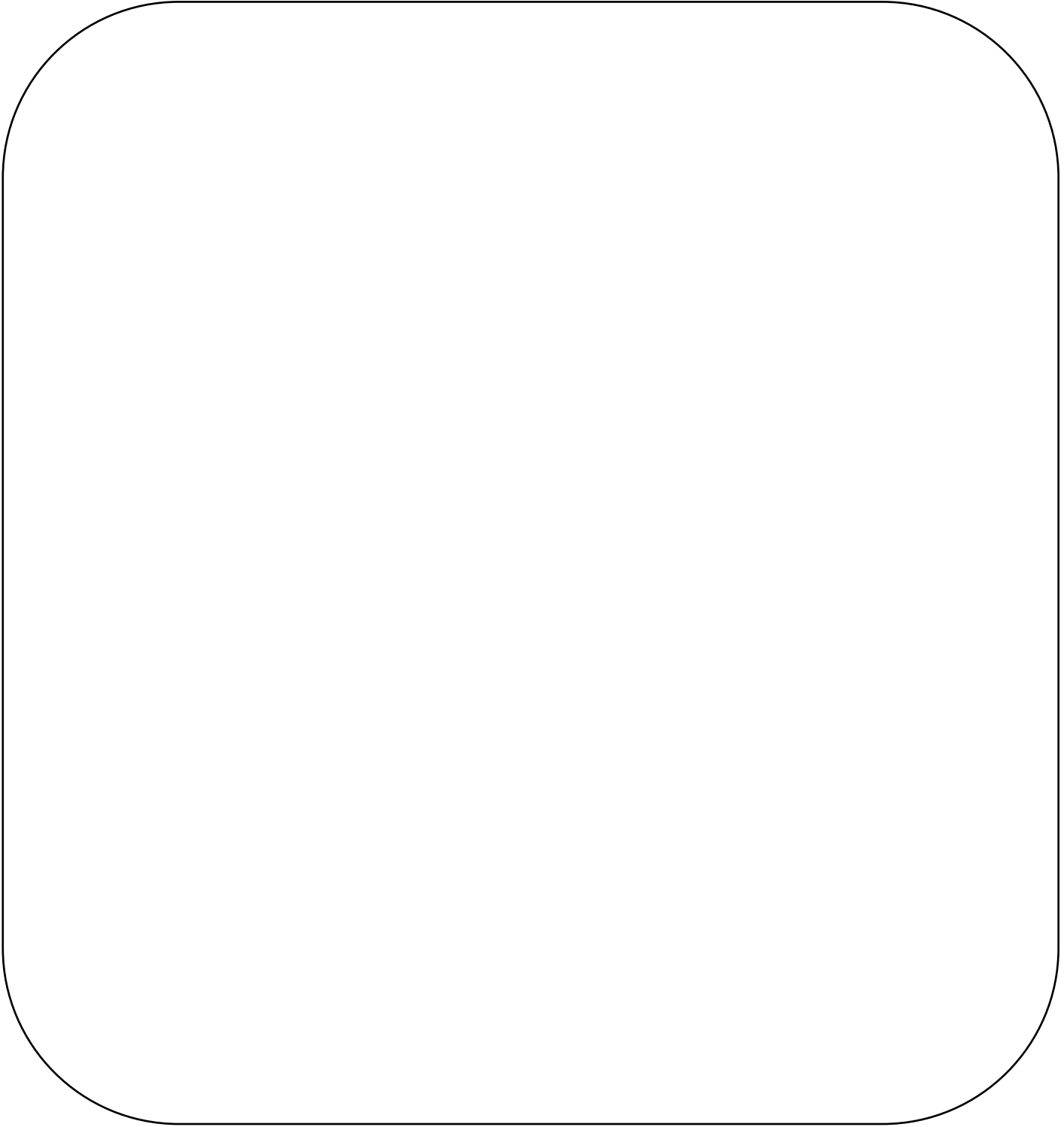
https://www.youtube.com/watch?v=pioN_3LPgCM



Yn y cymylau isod nodwch unrhyw elfennau allweddol sydd angen i greu eich *Neverland* eich hun. Oes unrhyw deimladau neu awyrgyleh pwysig yr hoffech chi greu? Pa weadau a lliwiau fyddwch chi'n eu defnyddio? Barod i ddarganfod *Neverland* trwy eich lluniau? Bant a ni!



DYCHMYGU FY NEVERLAND I:

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for a drawing or response.

Ewch gam ymhellach: Rhannwch eich lluniau mewn steil oriel gelf, eglurwch eich syniadau i'ch ffrindiau neu'ch teulu. Os ydych chi'n gwneud hyn fel rhan o grŵp, ar ôl dathlu gweledigaeth unigryw pob aelod, edrychwch os allwch chi gyfuno'r lluniau a'r gwahanol elfennau i greu map cydweithredol o *Neverland*.

GWEITHGAREDD 3: DYDDIADUR AM ANTURIAETHAU NEVERLAND

Dewiswch gymeriad o *Peter Pan* a chamwch i'w hesgidiau nhw trwy ysgrifennu cofnod dyddiadur. Mae dyddiadur yn rhywbeth personol i gofnodi meddyliau, teimladau a phrofiadau. Gallwch chi ysgrifennu am ddiwrnod, foment neu antur benodol, neu gallwch chi ysgrifennu am beth rydych chi'n meddwl mai'ch cymeriad yn ei deimlo. Beth fyddai *Hook* yn ysgrifennu am *Peter*? Efallai bod *Wendy* yn rhannu ei theimladau rhwystredig amdano'r *Bechgyn Coll*.

Cyn dechrau, treuliwch ychydig o amser yn ystyried pa fath o bersonoliaeth a phrofiadau sydd gan eich cymeriad yn *Neverland*. Ysgrifennwch eich prif syniadau fel pwyntiau bwled isod. Nodwch unrhyw feddyliau ac emosiynau allweddol. Beth mae eich cymeriad yn mwynhau gwneud yn *Neverland*? Pa heriau maen nhw'n eu hwynebu? Pa fath o berthynas sydd gyda nhw â chymeriadau eraill?

Fy nghymeriad: _____

Fy mhrif syniadau:

- _____

- _____

- _____

Nesaf, dechreuwch ar eich sesiwn ysgrifennu creadigol gan archwilio buddugoliaethau a heriau'r cymeriad. Meddyliwch o ddifrif am eu 'llais' a'r fath o eiriau a brawddegau y bydden nhw'n eu defnyddio. Gallwch hefyd ychwanegu lluniau gyda phensiliau lliw neu feiros.

Barod i gamu i esgidiau eich cymeriad?

Defnyddiwch y gofod isod i ysgrifennu eich cofnod dyddiadur:

GWEITHGAREDD 4: CYMYSGEDD AMLIEITHOG GWYLLT!

Mae cymeriad *Tink* yn ein fersiwn ni o *Peter Pan* yn cyfathrebu drwy ddefnyddio cyfuniad o ieithoedd gwahanol. Darllenwch y darn sgrïpt isod i weld beth allwch chi ei ddeall o ddeialog *Tink*.

Tink: PETRA! Bellisimmo slumbery chico! Ya tebya lyublyu.

Peter wakes up.

Peter: Tink. What did you say?

Tink: I said, Wendy and the Lost Boys have been captured by the pirates and taken to the Jolly Roger!

Peter: Peter Pan is coming to rescue you, Wendy! Bow and arrows, check! Clean socks, check! Dazzling smile and heart brimful of courage, check! Do you know what? I'll even drink my medicine first like she told me.

Tink: NOPETERNO!

She tries to grab the bottle but he keeps moving out of reach.

Peter: Why not?

Tink: Poison, it's poison!

Peter: Now come on Tink, I know you've never liked Wendy. But you can't make me believe she would poison me. I'm not an idiot.

Tink: Khatara! Opasnost! Pericolo! Hookookookokkook!!

Peter: Can't understand you. Calm down, you silly fairy.

He lifts the bottle to his lips, Tink snatches it from him and drinks it down.

Peter: Naughty fairy!

Tink is reeling.

Peter: What's the matter with you?

Tink: Tinktoldyou. Poison. Now Tink is going to die.

Peter: You stupid thing! Why did you do that?

Tink: Oh Peter. Silly salami.

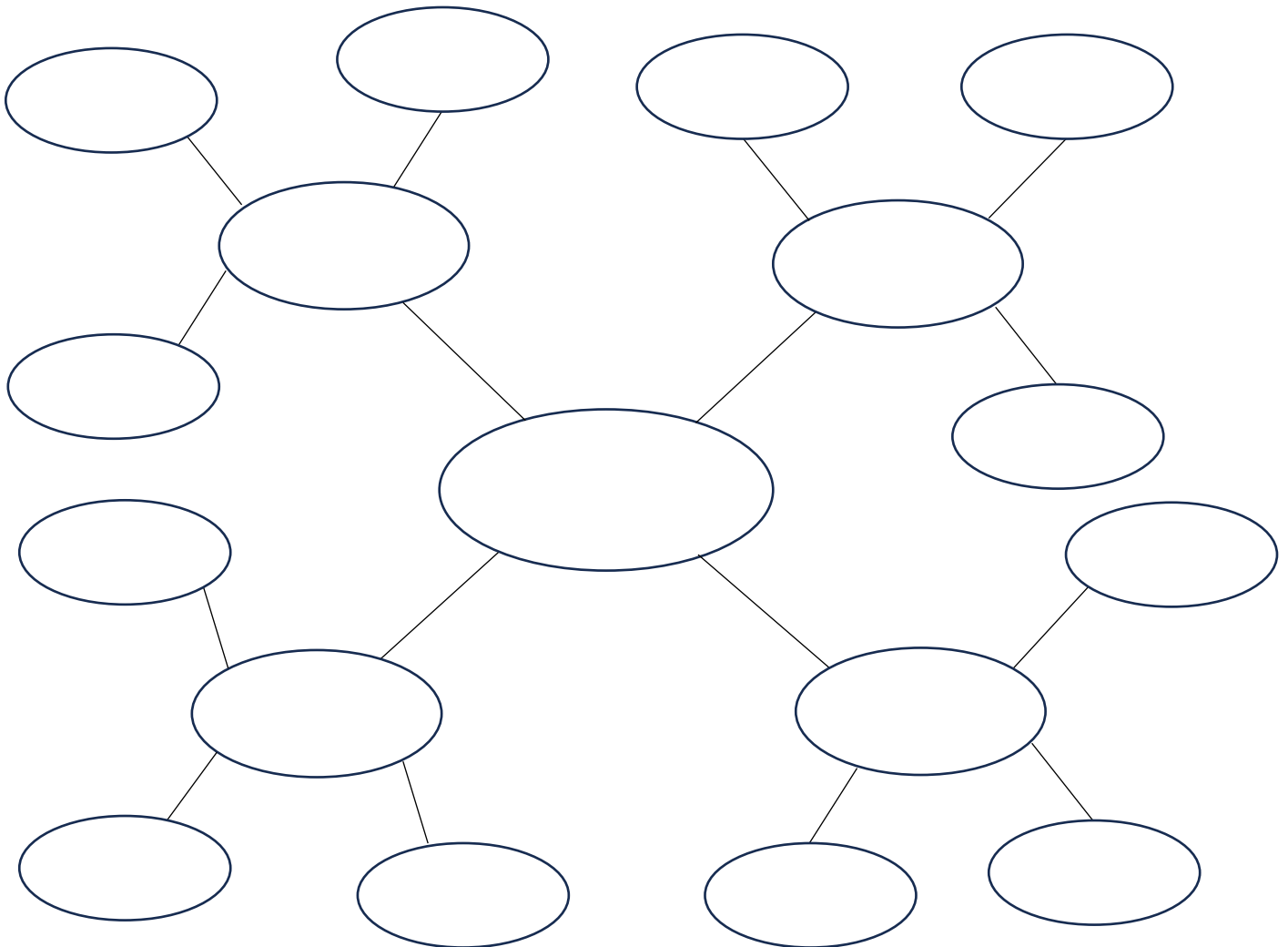
She collapses, murmuring.

Oeddech chi'n gwybod... Cafodd cymeriad *Tink* yn ein stori ni ei hysbrydoli gan y ffilm *Minions*. Ydych chi erioed wedi sylwi eich bod chi'n gallu deall beth mae'r *Minions* yn ei ddweud heb wybod pa iaith maen nhw'n ei siarad? Mae eu cyfuniad o iaith y corff ac ambell air clir yn ein helpu i ddilyn y stori a'r hyn maen nhw'n siarad amdano.

Mae'n amser am antur iaith wrth i ti greu dy gerdd gibberish dy hun, diolch i ysbrydoliaeth gan *Tink*.

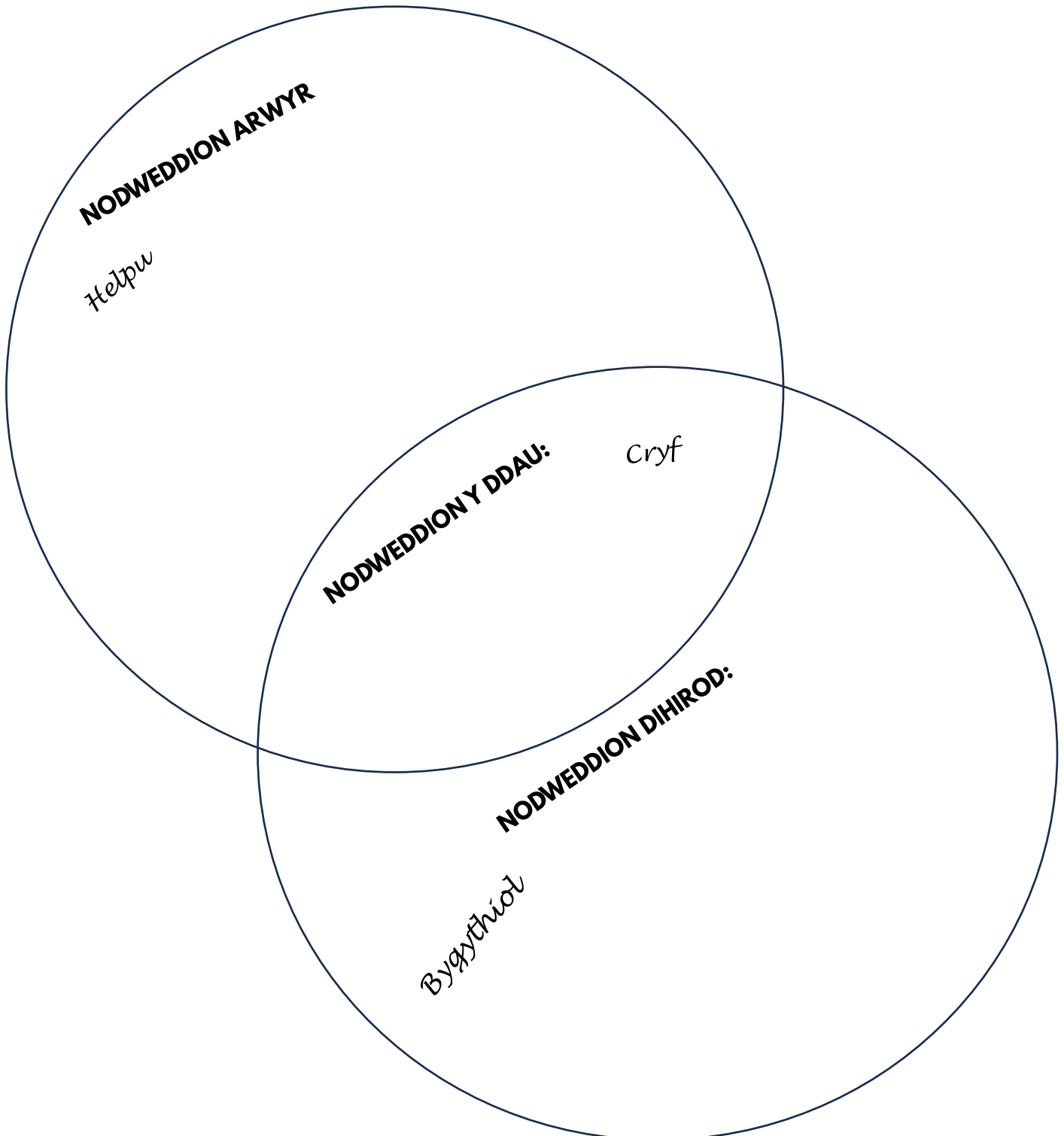
Cydia yn dy feiros a dyfais ddigidol i gael ychydig o hwyl â chyfieithu. Dewisa thema ar gyfer dy gerdd. Gall fod amdano'r profiad o fwyta dy hoff fwyd, neu fe allu di rannu atgof braf! Bydd dewis thema yn ei gwneud hi'n haws i ddewis geiriau i greu'r gerdd. Ysgrifenna'r thema yng nghanol y map meddwl. Nawr, dewisa rai ieithoedd - efallai Sbaeneg, Ffrangeg neu Japaneaidd a threulia ugain munud yn defnyddio Google Translate i ddod o hyd i eiriau diddorol sy'n gysylltiedig â dy thema.

Fe allu di ddewis unrhyw eiriau sy'n swnio'n neis i ti, ysgrifenna'r geiriau ar dy fap meddwl!

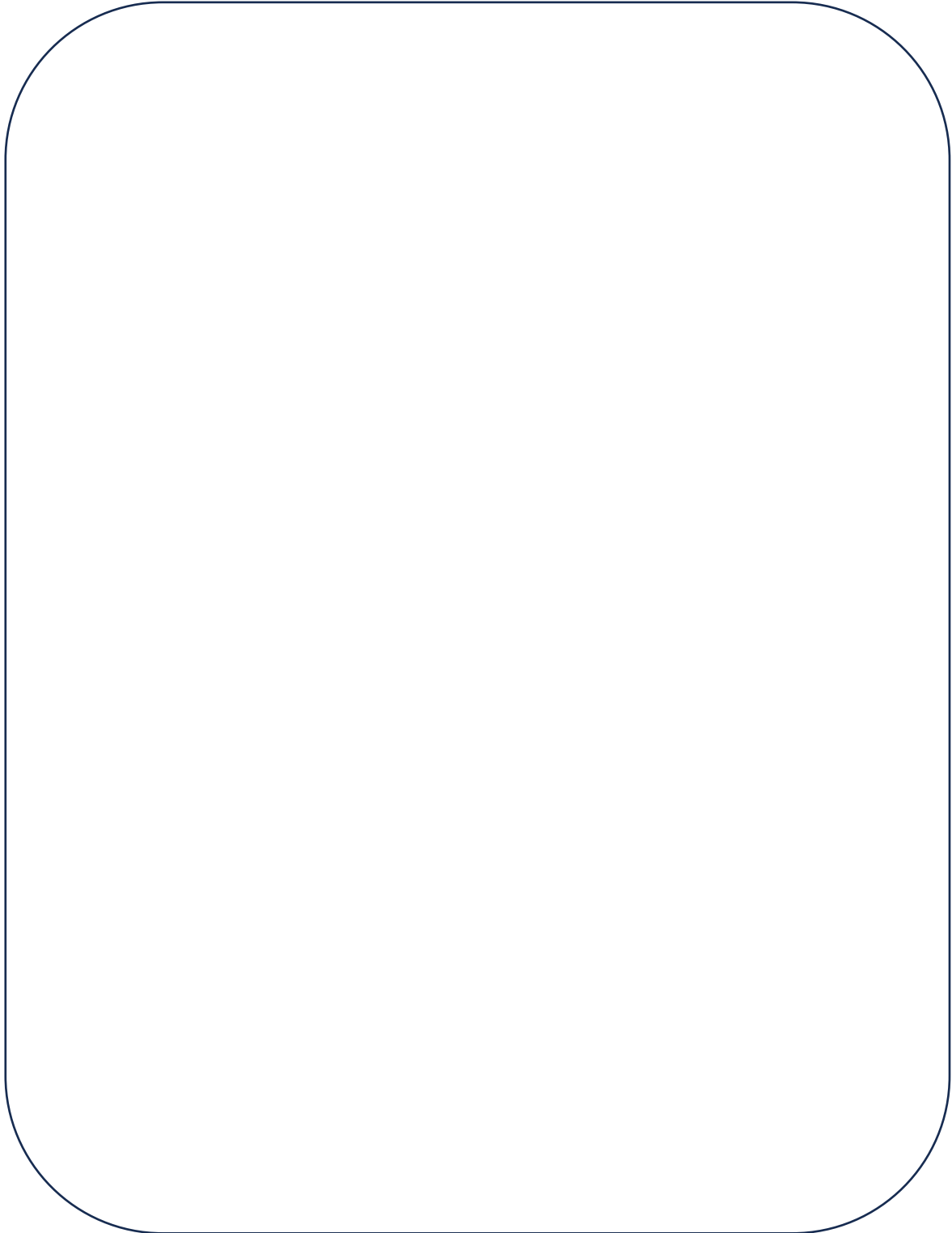


GWEITHGAREDD 5: ARWYR, DIHIROD, A PHOB DIM YN Y CANOL!

Dewch i ni gamu i fyd y cymeriadau. Bydd angen beiros ar gyfer y gweithgaredd hwn. Yn gyntaf, gadewch i ni feddwl am arwyr a dihirod. Beth sy'n gwneud rhywun yn arwr neu'n ddihiryn? Defnyddiwch y diagram Venn isod i drafod nodweddion arwyr a dihirod a phob dim sydd rhwng y ddau. Rydyn ni wedi rhoi ychydig o enghreifftiau i mewn i'ch helpu chi i ddechrau!



Nesaf, cymysgwch eich gwahanol nodweddion i greu cymeriad newydd sbon yn y blwch isod. Byddwch yn greadigol drwy dynnu lluniau a defnyddio symbolau i'w cynrychioli. Rhannwch eich cymeriad gyda rhywun arall, gan egluro eich dewisiadau. Pam mae eich dihiryn yn gwisgo dillad tywyll? Pam mae eich arwr yn gwisgo clogyn? Meddyliwch sut y gall lliwiau, dillad, patrymau, mynegiant yr wyneb, a'r ffordd mae rhywun yn sefyll mynegi'r gwahanol nodweddion personoliaeth yn eich diagram Venn. Ydych chi'n barod i greu cymeriad newydd sbon?

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for students to draw or write their answers to the questions above.

GWEITHGAREDD 6: DEFODAU GEM Y BECHGYN COLL!

Dychmygwch eich bod yn un o'r *Bechgyn Coll* yn chwarae gêm. Heddiw rydyn ni'n chwarae 'gwyliau', pa wyl wyt ti eisiau chwarae? Neu efallai ein bod ni'n chwarae 'Nadolig?' Ein nod yw archwilio atgofion, traddodiadau, a chreu ein defodau arbennig ein hunain wedi'u hysbrydoli gan wyliau.

Bydd angen: papur, beiros, a phropiau neu ddeunydd gweledol o'ch dewis sy'n gysylltiedig â'ch wyl dewisol.

Yn gyntaf, darllenwch yr olygfa isod ac ystyriwch sut mae'r *Bechgyn Coll* yn troi eu hatgofion yn ddefodau unigryw. Uwcholeuwch y brawddegau lle rydych chi'n meddwl mai'r *Bechgyn Coll* yn rhannu eu hatgofion. Mae'r un cyntaf wedi'i wneud i chi.

Sylwch ar sut mae ysgrifennu sgrïpt, mae enwau'r cymeriadau ar y chwith a'u llinellau yn dilyn. Gelwir hyn yn ddeialog. Pan mae cymeriadau yn siarad mewn stori, fe ddylwn ysgrifennu'r llinellau ar ffurf ddeialog. Mae dramodwyr yn darparu'r performwyr â deialog er mwyn esbonio beth sy'n digwydd.

Mae'r actorion hefyd yn cael cyfarwyddiadau ar beth i'w wneud a ble i fynd ar y llwyfan. Gelwir y rhain yn gyfarwyddiadau llwyfan. Fel arfer, mae cyfarwyddiadau llwyfan yn cael eu hysgrifennu mewn [**cromfachau**] neu yn *italig*.

Peter: Anyway never mind because luckily, I've brought you a massive, incredible present. I've brought you an actual, literal flesh-bones-and-hair mother. I thought she'd be here by now actually. She did fly this way. She's called Wendy.

Tootles: Um, Peter

Peter examines Wendy. A brief flash of shock, horror, grief, then:

Peter: Oh right. She's dead. Oh well. Is it dinner time? Who's got any new jokes?

Nibs: I think, when someone is dead, you're supposed to be upset.

Curly: You're supposed to put the person in a box and cry. Slightly: You're supposed to be angry and shout why God why?

Nibs: You should be angry at the killer.

Peter: Why, Tootles, why?

What now?

Slightly: Smash stuff up?

Curly: Rip off your shirt.

Nibs: I'm remembering now. You do a thing called a futural. You go to a cold garden full of big flat stones, and everyone stands in the rain and cries. And a person called the Victor tells about the dead person, how great they were, and at least they had a good run of it.

Peter: Go on then, Nibs. You be Victor.

Nibs: There should be emotional music.

The boys improvise some emotional music.

Nibs: Beloved Darlings. We are doing an assembly to remember a woman called Wendy. Her job was 'Mother'. She did many incredible things. She baked biscuits, and told stories. She never said no in the supermarket. She always remembered to collect you. She always locked the back door against pirates. But tragically, her life was cut short by an arrow to the heart, by a boy. And now we must put Wendy into the ground with some strangers, and then leave her to go and eat sandwiches in The Pub.

Tink: Yay! Party!

Peter: Our men.

The other boys murmur 'Our men' in agreement.

Nibs: Is there any person here that's got any stuff to declare? Speak now or for never.

Tootles: Tinkerbell told me to do it!

Everybody gasps. Peter smacks Tink. She looks delighted.

Peter: Tinkerbell, I am breaking friends with you forever.

Tink: Oh Peter! Me darling doozy caboodle! Me clock is broke.

Peter: Alright then, for a week. Off you go. Shoo.

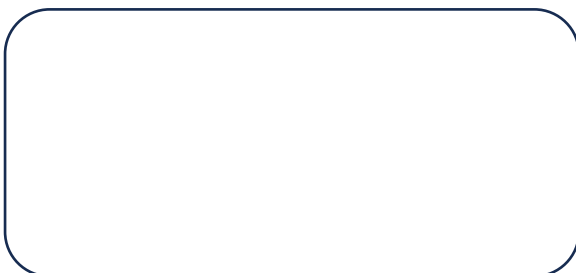
Tink stomps off.

Peter: Let's plant Wendy.

They start to throw earth on Wendy, as Nibs recites a prayer.

Nibs: Our Father, who farts in Heaven. Marsh Mallows is thy name. Thy kingdom's fun, thy will –
Wendy's hand shoots up from the grave.

Nawr, mae'n amser trafod syniadau! Nodwch eich hoff atgofion neu draddodiadau gwyliau. Gallwch ysgrifennu neu dynnu llun yr atgofion hyn yn y sgwariu isod:



Nesaf, byddwch mor greadigol ag y gallwch yn ein sesiwn ysgrifennu sgript.
Dychmygwch y *Bechgyn Coll* yn chwarae gêm wyliau a defnyddiwch ddefodau penodol o'ch atgofion personol chi. Ystyriwch sut mae hyn yn 'cymysgu' ac yn drysu pethau, elfen bwysig i ychwanegu hiwmor!

Ewch gam ymhellach: Rhwch gynnig ar actio eich golygfeydd mewn grŵp.
Trafodwch beth oedd yn arbennig neu'n ddoniol am bob un ac awgrymwch ffyrdd o
wella neu ddatblygu'r golygfeydd ymhellach.

GWEITHGAREDD 7: HEDFAN I NEVERLAND: ARCHWILIO'R TEIMLAD O HEDFAN!

Un o'r pethau mwyaf hudol am stori *Peter Pan* yw'r syniad o hedfan. Yn gyntaf, gadewch i ni feddwl am yr olygfa hudol yn *Peter Pan* pan mae'r plant Darling yn hedfan i *Neverland*. Gan ddefnyddio'r teimladau hyn, crëwch siart geiriau o syniadau ac ymadroddion sy'n ymwneud â hedfan. Gallwch ddefnyddio beiros lliw gwahanol ac arddulliau ysgrifennu amrywiol os dymunwch! Rydyn ni wedi dechrau'r siart i chi!

rhydd

brenddwydiol

Gwefreiddiol

H

u

d

o

l

Os hoffech, caewch eich llygaid a dychmygwch eich bod yn hedfan fry yn yr awyr gyda fideo tywys 15 munud. Dyma rai opsiynau i chi:

- Hedfan gydag Alfie! (<https://www.youtube.com/watch?v=cxm60V2mNjE>)
- TŷN GALLU HEDFAN! (<https://www.youtube.com/watch?v=vFFHXFGugJw>)
 - Hedfan fel Arwr (<https://www.youtube.com/watch?v=pVKIZNCL5Ms>)

Nawr, dyma'ch tro chi i ddefnyddio'r geiriau a'r ymadroddion hyn i gyfansoddi cerdd am y teimlad o hedfan! Disgrifiwch eich teimladau, yr awyrgylch o'ch cwmpas, a'ch emosiynau yn fanwl. Dathlwch eich creadigrwydd a hud a lledrith hedfan.

Dewch i ni hedfan i fyd ein dychymyg!

Teimlo'n greadigol? Beth am greu cynrychiolaeth weledol o'ch profiad chi o hedfan. Os hoffech, archwiliwch y teimlad o hedfan drwy symud mewn gofod gyda digon o le, neu trwy dynnu lluniau neu ludwaith.

GWEITHGAREDD 8: HANESION TIC TOC: MONOLOG Y CROCODEIL!

Ewch ar daith greadigol gyda *Monolog y Crocodeil!*

Araith unigol gan gymeriad mewn stori yw monolog. Dydyn ni ddim yn gwybod pa fath o feddyliau sydd ym mhen y Crocodeil ond rydyn ni am roi cynnig ar ffeindio allan! I ddechrau, meddylwch am y Crocodeil yn cwrso *Captain Hook* a sut mae ef, neu hi, yn teimlo am y cloc sy'n tician y tu mewn iddo/iddi. Ystyriwch emosiynau, cymhelliant, meddyliau, a pherthynas unigryw'r crocodeil â *Hook*. Wrth i'r ymladd barhau, mae'r Crocodeil yno trwy'r amser, yn gwylio ac yn aros! Defnyddiwch y gŏfod yn y cymylau i nodi eich syniadau am yr olygfa isod:

Hook freezes. She has heard something. The ticking of the crocodile, growing ever closer. We see Peter approaching stealthily, making the sound, 'tick tock, tick tock'. He bursts on the scene with a mighty crow.

Peter: Cock a doodle doooo! Peter Pan is here!

Hook: I thought I'd finished you!

Peter: Never!

Hook: Get them!

Tiger turns up, and throws Wendy a knife. Wendy cuts herself and her brothers free of their ropes. A battle begins. The fighting continues. Wendy and Tiger hold off all the other pirates while Peter and Hook, the old rivals, fight hand to hand.

Peter: Feeling tired, old timer?

Hook: Who are you, Peter Pan?

Peter: I am youth. I am joy. I am all your possibilities still on the horizon. I am the road unfurling ahead of you, your legs still strong and the blue sky wide open all around you. I am all your adventures to come.

They go at each other. Hook strikes Peter's sword from his hand, and catches him with her hook.

Hook: Ha! Got you. Never more will I have to look upon your face and feel the rumbling regrets, the sharp sting of nostalgia, the what ifs, the never dids, and the could-have-beens. Neverland is mine!

Wendy is suddenly there, she disarms Hook

Wendy: Captain Hook, get out of our adventure!

Wendy cuts off Hook's hook. The shadow of the crocodile rises behind the ship, and swallows Hook. The battle is over. The Lost Boys are released from the hold.

Nawr, rhowch gynnig ar eich monolog, gan ganolbwyntio ar lais y Crocodeil. Meddyliwch am yr hyn y gallai'r Crocodeil ei ddweud yn ystod ei ymgais diflino i gwrso *Hook*, beth mae'n gweld yn ystod y frwydr, sut mae'n teimlo wrth iddo agosáu neu pan mae'n aros am ei foment.

Ewch gam ymhellach: Dewch â'ch creadigaeth yn fyw mewn grŵp a pherfformiwch eich monolog. Trafodwch eich dewisiadau a'ch syniadau. Pyped anferth yw ein crocodeil ni ond meddyliwch sut byddech chi'n creu eich crocodeil chi ar y llwyfan.

GWEITHGAREDD 9: AIL-DDYCHMYGU STRAEON!

Archwiliwch y cysyniad o bersbectif a chreadigrwydd trwy ail-ddychmygu straeon clasurol trwy edrych arnynt yn wahanol. Anogwch gyfranogwyr i feddwl yn feirniadol am gymeriadau, themâu, ac effaith newid.

Deunyddiau:

- Offer celf (pensiliau lliw, beiros, papur, glud, siswrn)
- Byrddau posteru mawr neu bapur gwag
- Cylchgronau neu argraffwch gasgliad o luniau gwahanol yn dangos amrywiaeth

Cyfarwyddiadau:

1. Cyflwyniad:

- Dechreuwch gyda thrafodaeth fer am **bersbectif** a sut mae'n llywio ein dealltwriaeth o straeon. Er enghraifft, dychmygwch eich bod chi a'ch ffrindiau yn adrodd stori am ddiwrnod da yn y parc. Mae'n bosib bydd pob un yn canolbwyntio ar wahanol ran o'r diwrnod, neu gyda manylion unigryw i'w rhannu. Yn yr un modd, mae persbectif mewn stori yn debyg i safbwyntiau gwahanol – maen nhw'n llywio sut rydyn ni'n gweld ac yn deall beth sy'n digwydd. Efallai y bydd rhywun yn sylwi ar ddigwyddiad cyffrous, tra gallai person arall ganolbwyntio ar foment ddoniol. Cofiwch hyn pan fyddwch chi'n darllen straeon! Mae persbectif gwahanol yn bwysig ac yn helpu i greu darlun mwy cyflawn o'r hyn sy'n digwydd. Mae ystyried gwahanol safbwyntiau bob amser yn gwneud stori yn fwy diddorol.
- Cyflwynwch y syniad o weld straeon cyfarwydd trwy lygaid gwahanol, gan ddefnyddio ein cynhyrchiad o *Peter Pan* fel enghraifft. Yn wahanol i stori glasurol *Peter Pan*, yn fersiwn Theatr y Sherman gwelwn y byd trwy lygaid *Wendy*. Cawn ddysgu am ei hanawsterau a'i rhwystredigaethau gyda'r rôl 'mam' a roddir iddi gan *Peter* a'r *Bechgyn Coll*.

2. Archwilio Stori:

- Gofynnwch i'r plant feddwl am straeon clasurol sy'n gyfarwydd iddyn nhw (Yr Hugan Fach Goch, Cinderella, The Jungle Book ac ati).
- Yna, gofynnwch iddyn nhw feddwl am drwy lygaid pwy y gwelwn y stori, er enghraifft yn Yr Hugan Fach Goch rydyn ni'n gweld y stori trwy ei llygaid hi, neu yn Cinderella, rydyn ni'n dod i ddeall y stori o safbwynt Cinderella.

3. Newid Persbectif:

- Mewn grwpiau bach neu'n unigol, anogwch y plant i ddewis un stori glasurol a'i hail-ddychmygu trwy bersbectif gwahanol.

Er enghraifft:

Beth petai stori Yr Hugan Fach Goch yn cael ei hadrodd o safbwynt y blaid?

Sut byddai stori Cinderella yn newid pe bai'r llyschwirydd yn llysfrodyr?

Beth fydden ni'n ei ddysgu'n wahanol am Jungle Book pe bai'r stori'n cael ei hadrodd trwy lygaid Baloo?

4. Cynrychiolaeth Weledol:

- Darparwch offer celf a gofynnwch i'r plant i greu cynrychioliad gweledol o'u stori wedi'i hail-ddychmygu ar y byrddau poster neu ar bapur.
- Anogwch ddefnydd o luniau yn dangos amrywiaeth o'r cylchgronau neu'r deunydd print er mwyn cynrychioli newidiadau mewn rhyw, ymddangosiad, neu rolau'r cymeriadau.

5. Taith Gerdded Oriol Gelf a Myfyrio::

- Trefnwch waith y plant o amgylch yr ystafell ar gyfer taith gerdded oriol gelf.
- Ar ôl arsylwi ar bob stori, hwyluswch drafodaeth grŵp:

Sut gwnaeth newid y persbectif gael effaith ar y stori?

Beth wnaethon nhw ddarganfod am bwysigrwydd persbectif wrth adrodd stori?

A gafodd newid rhyw neu rôl cymeriadau effaith sylweddol?

6. Rhannu a Thrafod Mewn Grŵp:

- Gwahoddwch bob grŵp neu unigolyn i rannu golygfa o'u stori wedi'i hail-ddychmygu gyda gweddill y dosbarth.
- Trafodwch y broses greadigol, yr heriau, ac unrhyw ddarganfyddiadau annisgwyl.

7. Casgliad:

- Gorffennwch y gweithgaredd trwy bwysleisio pŵer persbectif a chreadigrwydd wrth adrodd straeon.
- Os yw'ch grŵp eisoes wedi dod i weld y sioe, trafodwch sut mae'r gweithgaredd hwn yn berthnasol i gynhyrchiad Theatr y Sherman o *Peter Pan*, lle caiff y stori ei hadrodd trwy lygaid *Wendy*. A wnaethant sylwi ar unrhyw beth newydd neu wahanol i'r fersiwn o *Peter Pan* maen nhw wedi gweld yn y gorffennol?

Trwy ymgorffori elfennau gweledol a thrafodaethau rhyngweithiol, nod y gweithgaredd hwn yw gwneud archwilio persbectif ac adrodd straeon yn greadigol yn ddiddorol ac yn hygyrch i bobl ifanc.

GWEITHGAREDD 10: MYFYRDODAU GWYDN: YMDRIN AG HERIAU FEL WENDY!

Gwahoddwch y plant i gymryd rhan mewn gweithgaredd myfyriol sy'n archwilio themâu gwytnwech ac wynebu heriau, wedi'i ysbrydoli gan daith Wendy yn fersiwn Theatr y Sherman o *Peter Pan*. Mae'r gweithgaredd hwn yn annog plant i ystyried heriau personol a'r strategaethau y gallant eu defnyddio i'w goresgyn.

Deunyddiau:

- Deunydd ysgrifennu/tynnu lluniau (papur, beiros, pensiliau)
- Syniadau myfyrdodau (ar gael isod)

Cyfarwyddiadau:

1. Cyflwyniad:

- Dechreuwch trwy drafod y cysyniad o wytnwech a'r syniad o 'bownsio nôl' o'ch heriau. Yn gryno, rhannwch daith Wendy yn ein fersiwn ni o *Peter Pan*, gan amlygu ei rôl fel gofalwr a sut mae hi'n dod i ddeall heriau ei mam ei hun yn well. Yn ein fersiwn ni o *Peter Pan*, mae rhieni Wendy a'i brodyr yn mynd trwy ysgariad. Mae Wendy yn gweld hi'n anodd deall yr ysgariad, ond wrth chwarae rôl 'mam' yn *Neverland*, mae'n dechrau dysgu pa mor anodd yw hi i fod yn rhiant. Mae hi'n dechrau deall ei mam ei hun yn well.

2. Myfyrdod Personol:

- Gofynnwch i'ch grŵp fyfyrion am her bersonol y maent wedi'i hwynebu neu'n ei hwynebu ar hyn o bryd. Gallai ymwneud â theulu, ffrindiau, ysgol, gweithgareddau allgyrsiol, neu eu datblygiad personol.
- Darparwch awgrymiadau i roi arweiniad i'w myfyrdodau:

Beth oedd yr her?

Sut oedd yr her yn gwneud i chi deimlo?

Wnaeth rhywbeth neu rywun eich helpu i ddod drwyddo?

3. Ysgrifennu Mynegiannol:

- Gwahoddwch y plant i ysgrifennu cofnod dyddiadur byr yn defnyddio eu myfyrdodau. Anogwch nhw i archwilio eu hemosiynau, y broses o wynebu'r her, ac unrhyw fewnwelediad a chawson.
- Dewisol: Gallai'r myfyrrwyr hefyd ymgorffori elfennau o daith Wendy neu ddychmygu sut fyddai Wendy yn ymdopi â'u her nhw. A ddysgion nhw unrhyw beth o fersiwn Theatr y Sherman o *Peter Pan* am sut i drin sefyllfaoedd anodd?

4. Cynrychiolaeth Weledol (opsiwn arall yn lle'r ymarfer ysgrifenedig):

- Gwahoddwch y plant i greu cynrychioliad gweledol o'u her a'u taith o fod yn fwy gwydn. Gallwch greu hyn drwy dynnu llun, creu gludwaith, cerflun, neu unrhyw fynegiant artistig sy'n hygyrch i'ch grŵp.
- Anogwch greadigrwydd a symbolaeth yn eu gwaith. Sut mae defnyddio lliw yn cynrychioli ein hemosiynau? A oes delweddau, lluniadau a siapiau penodol gall fynegi elfennau penodol o'u her? Oes modd ymgorffori gwead yn eu gwaith i archwilio eu taith.

5. Sesiwn Rhannu:

- Trefnwch sesiwn rannu lle gall y plant rannu eu myfyrdodau ysgrifenedig a/neu gynrychioliadau gweledol gyda'r grŵp. Pwysleiswch awyrgylch gefnogol ac empathetig. Ar ôl i bawb rhannu, hwyluswch drafodaeth fer:

Pa themâu cyffredin a ddaeth i'r amlwg yn y straeon?

Sut wnaeth y broses o ysgrifennu neu greu delweddau ein helpu i fyfyrrio ar ein taith?

A ddaeth unrhyw un o hyd i debygrwydd rhwng eu profiadau nhw a thaith Wendy?

Ewch gam ymhellach: *Ystyriwch wytnwch yn fwy manwl gyda thrafodaeth fwy dwys.*

Sut gwnaeth myfyrrio ar ein heriau personol gyfrannu at ddealltwriaeth fwy dwys o wytnwch?

Ydy'r plant wedi dysgu unrhyw beth newydd amdany'n nhw eu hunain gyda'r gweithgaredd hwn, neu wedi darganfod mwy am eu dewrder a'u cryfderau wrth fyfyrrio ar heriau unigol a rhannu gyda'r grŵp/dosbarth?

Pa fewnwelediadau gafodd y plant ar ôl archwilio eu taith eu hunain a thaith cymeriadau fel Wendy? Ydyn nhw wedi cysylltu mwy â chymeriad Wendy, neu efallai gyda'u cyd-ddisgyblion neu ffrindiau?

Pwysleiswch gryfder a phwysigrwydd rhannu ein heriau a bod yn agored gyda'r bobl sy'n bwysig i ni. Bydd hyn bob amser yn ein helpu trwy amseroedd caled!

6. Cloi:

Rhannwch eich gwerthfawrogiad o onestrwydd a chreadigrwydd y plant wrth archwilio themâu gwytnwch. Trafodwch sut mae'r gweithgaredd hwn yn cysylltu â themâu ehangach *Peter Pan* ac am y pŵer sydd gan straeon i wynebu heriau.

Mae'r gweithgaredd hwn yn darparu gofod diogel a chreadigol i bobl ifanc fyfyrrio ar heriau personol, gan feithrin gwytnwch ac empathi trwy rannu profiadau.

GWEITHGAREDD 11: CREU LLONG MOR-LEIDR DY HUN

Defnyddia'r templed isod i greu ac addurno llong môr-leidr *Captain Hook!*

