|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mae dysgwyr yn gallu:** **Defnyddio Sgiliau Rhif****Cyfrifo gan ddefnyddio dulliau meddwl ac ysgrifenedig**  | **Meithrin*** deall a defnyddio’r cysyniad o ‘un yn fwy’ wrth chwarae
* deall a defnyddio’r cysyniad o ‘un yn llai’ wrth chwarae
* **defnyddio cyfrif i ddatrys problemau mathemategol syml wrth chwarae ac mewn sefyllfaoedd bob dydd**
 | **Derbyn*** **galw i gof rhif ’un yn fwy’ o fewn 10**
* **galw i gof rhif ’un yn llai’ o fewn 10**
* cyfuno dau grŵp o wrthrychau er mwyn canfod faint sydd yna yn gyfan gwbl
* tynnu gwrthrychau i ffwrdd er mwyn canfod ‘faint sydd ar ôl?’
* **datrys problemau syml mewn sefyllfa ymarferol sy’n cynnwys adio a thynnu syml hyd at 5**
* siarad am gyfarwyddiadau adio a

 thynnu wrth chwarae | **Blwyddyn 1*** **galw i gof rhif ’un yn fwy’ o fewn 20**
* **galw i gof rhif ’un yn llai’ o fewn 20**
* defnyddio ystod o strategaethau i adio 2 gasgliad, gan ddechrau gyda’r rhif mwyaf, *e.e. 8 + 5*
* adio a thynnu rhifau sy’n cynnwys hyd at 10 gwrthrych
* **defnyddio ystod o strategaethau pen i ddatrys problemau o fewn 10**
* **datrys problemau un cam sy’n cynnwys adio a thynnu, gan gynnwys problemau rhif coll, *e.e. 7 + €*** ***= 9,* gan ddefnyddio gwrthrychau a lluniau**
* **defnyddio ffeithiau sy’n hysbys i ddatrys problemau syml o fewn 10, *e.e. dyblu a haneru, bondiau rhif***
* defnyddio ffeithiau rhif sy’n hysbys wrth adio tri rhif 1 digid a sylweddoli y gellir adio mewn unrhyw drefn
* deall a defnyddio’r symbolau mathemategol ar gyfer adio, tynnu a hafal
* deall a defnyddio’r termau mathemategol gwahanol ar gyfer adio a thynnu, e.e. adio, cyfuno, canfod y gwahaniaeth
 | **Blwyddyn2*** **adio 10 neu 20 yn y pen at rif a roddir hyd at 100**
* **tynnu 10 neu 20 yn y pen at rif a roddir hyd at 100**
* canfod gwahaniaethau bach o fewn 20 drwy ddefnyddio strategaethau ‘cyfrif ymlaen’
* galw i gof ffeithiau rhif hyd at 10 a gwerth lle i adio a thynnu rhifau mwy, *e.e. 24 + 4, 30 + 5, 34 +10*
* **canfod gwahaniaeth bach rhwng dau rif drwy gyfrif ymlaen, *e.e. 44 – 28 =*** €
* **datrys problemau un a dau gam sy’n cynnwys adio a thynnu, lluosi a rhannu syml, gan gynnwys problemau rhif coll, *e.e. 40 –*** € ***= 19***
* **defnyddio strategaethau dosrannu er mwyn dyblu a haneru rhifau 2 ddigid**
* deall mai ailadrodd adio yw lluosi, e.e. mae 2 + 2 + 2 yr un peth â ‘thri lluosi dau’
* adio/tynnu 9 neu 11 o unrhyw rif wrth adio/tynnu 10 ac addasu
* deall a defnyddio’r symbolau mathemategol ar gyfer adio, tynnu, lluosi, rhannu a hafal
* deall a defnyddio’r termau mathemategol gwahanol ar gyfer adio, tynnu, lluosi, rhannu a hafal, e.e. cyfanswm, rhannau, mynd i

mewn i |
|  | Adio* Cyfri fesul 1 hyd at 10/20- gan adnabod y rhif nesaf
* Cyfrifo un yn fwy drwy ychwanegu un—adio un
* Dod â dau set o wrthrychau go iawn at ei gilydd i’w hadio. Cyfuno dau grŵp
* Cyflwyno cownteri i gynrychioli gwrthrychau.
* Cyfuno 2 grŵp
* Cyfanswm 2 grŵp ( Faint sy’n gyfan gwbl / un wedi’i guddio)
* Adio drwy ychwanegu at nifer o wrthrychau
* Dod â tri+ grŵp at ei gilydd
* Cyflwyno’r symbolau - adio (+)ac yn hafal i(=)
* Creu sefyllfaoedd i ddangos 3 + 2 =
* Adio rhifau hyd at 10 drwy symud ymlaen ar linell rif/ cyfrif ymlaen.
* Bondiau rhif hyd 5

Tair naid i 5* Pa ddau rif sy’n adio i wneud 5 - ? + ? = 5, 2 + 4 = ?, ? = 2 + 4, 3 + ? = 5
* Rhannu nifer penodol o wrthrychau i ddau grŵp mewn gwahanol ffyrdd
* Dewis dau set i wneud rhif penodol.
* Rhannu pump mewn gwahanol ffyrdd: 2,1 2, neu 4,1,0,
* Cyfansymiau sbotiau dominos
* Sgôr gêm targed
* Dechrau adio rhifau hyd at 10 drwy gyfuno setiau / ychwanegu
* Geirfa adio—creu brawddeg rhif i gyd-fynd â stori
* Ymwybodol y gellir adio mewn unrhyw drefn—rhoi’r rhif mwyaf gyntaf a chyfrif ymlaen fel strategaeth
* Rhifau coll 3 + ? = 9
 | `* Galw i gof ffeithiau rhif hyd at 10 (4+4)
* Bondiau 10 - adio rhifau hyd at 10
* Cydbwyso cyfrifiadau e.e. 4 + 5 = ? + 3
* Chwilio am ddeg wrth adio 3 rhif a mwy
* Sut i symud o un rhif i’r llall e.e. o 4 i 9
* Adio rhifau hyd at 20
* Defnydd o werth lle i adio rhifau arddegau 10 + 2 = 12.
* Rhifau coll 3 + ? = 17
* Adio sero – dim newid i’r rhif
* Defnyddio gridiau adio
* Adalw cyflym – ffeithiau rhif hyd at 10/20
* Ysgrifennu rhif fel swm o 2/ 3 / 4 rhif.
* Pa ddau rif sy’n adio i 35?
* Dewis 3 rhif o set ( e.e.3,6,2,5). Beth yw’r cyfansymiau posib?
* Dau odrif sydd â chyfanswm o \_\_\_
* Dau rif â chyfanswm o \_\_ a gwahaniaeth o \_\_
* Bondiau 10 - adio rhifau hyd at 10
* Cydbwyso cyfrifiadau e.e. 11 + 3 yn cydbwyso 20 - 6.
* Rhif dechreuol / digwyddiad / rhif diwedd
* Dwi’n meddwl am rif. Pan dwi’n adio 4 yr ateb yw 16….
* Defnyddio bondiau i ddeg i ateb rhifau mwy (lluosrifau o 10 e.e. 4 + 4 ymlaen i 40 + 40)
* Cyfrifo D.U + U
* DU + lluosrif o 10 gan ddefnyddio sgwâr 100, neu linell rif e.e.27+ 10 =
* Bondiau rhif 100-lluosrifau o 10
* Adio rhif un / dau ddigid i rifau dau ddigid hyd at 50
* Cydbwyso cyfrifiadau hyd 50.
* Brasamcanu atebion
* Posau mwy cymhleth
* Datrys problemau - dewis gweithred + neu -
* Adio rhes o rifau
* Adnabod, ymestyn a defnyddio patrymau

 3 +4 30+40 300+400* Patrymau 3 + 4 =

 13 + 4= 23 + 4 =* Os yw 20 + 50 yn 70, beth yw 22 + 50?
* Bondiau rhif 100-lluosrifau o 5 e.e. 35 + ? = 100
* Adio rhifau 2 ddigid - ar linell rhif, yn ansafonol drwy neidio degau yna unedau, neu unedau ac yna degau
* Ymwybodol o’r strategaethau adio yn y pen a gwybod pa bryd mae’n addas eu defnyddio

+9 —ad-daluRhif mwyaf gyntafDyblau agos Ymrannu a chyfunoChwilio am 10auCyfrif ymlaenPontio …………………..* Ymrannu degau ac unedau i gyfrifo yn y pen

 D.U D.U. + colofnau heb gario * Brasamcanu drwy dalgrynnu
* Ymchwiliadau rhif ar sgwâr 100.
* Cyfnewid unedau yn ddegau
* Gwaith ymarferol - pontio 10au, cyfnewid unedau yn ddeg

D.UD.U. + dull colofnau a chario - + Degau + Unedau = cyfanswm* Dull colofnau safonol
* Adio rhifau DU ond yr ateb dros 100. e.e. 69 + 73=
* 47 + ? + 16 = 100
* Ymestyn i C. D.U. - cofnodi dulliau safonol ac ansafonol
* Ymestyn strategaethau pen a rhifau mwy
* Datrys problemau sawl cam- rhif a mesurau
* CDU + DU
 |