



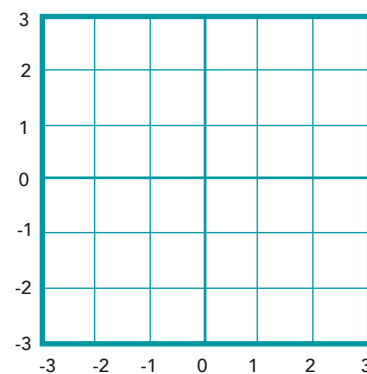
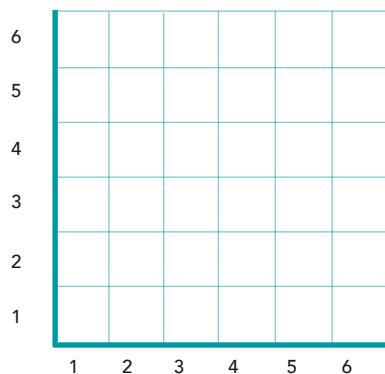
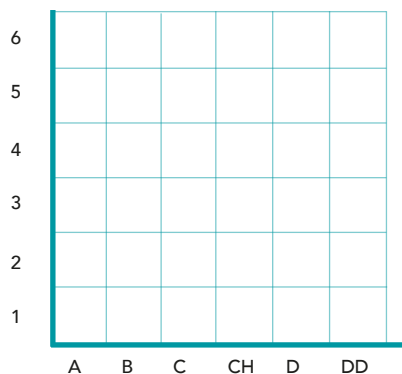
Gêm Ddirgelwch y Wystrys

Yr offer sydd ei angen (fesul grŵp)

- Sialc

I osod

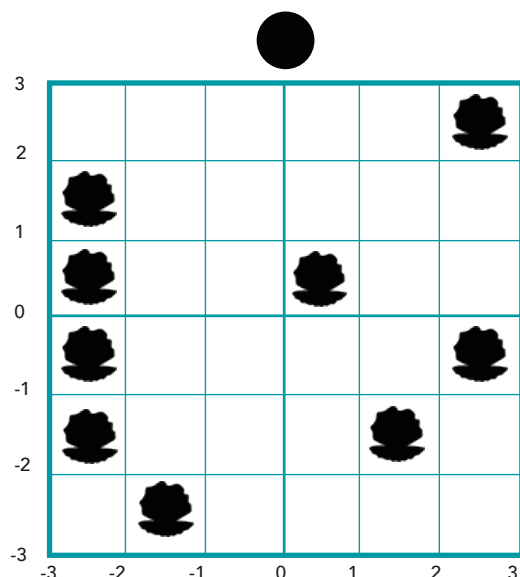
1. Mewn ardal chwarae agored, trefnwch y dysgwyr mewn grwpiau o 10-12.
2. Cefnogwch y dysgwyr i greu grid mawr 6 x 6 gan ddefnyddio sialc ar lawr. Rhaid i bob sgwâr fod yn ddigon mawr i ddysgwr eistedd ynddo yn gyfforddus - mae hyn yn cynrychioli llawr y cefnfor lle mae wystrys yn byw.
3. Anogwch y dysgwyr i labelu'r echelinau. Gallent ddefnyddio:
 - Llythrennau ar gyfer un echel a rhifau ar gyfer y llall, fel y gêm Battleship traddodiadol e.e. A-F ar hyd un echel, 1-6 ar hyd y llall.
 - Grid Cartesaidd syml gan ddefnyddio cyfesurynnau positif e.e. (3,2).
 - Rhifau negyddol ar un echel, e.e. (-2,2) i archwilio cysyniadau cyfesurynnau sylfaenol.



4. Gofynnwch i bob grŵp ddewis un dysgwr i fod yn 'bysgotwr'. Rhaid i'r pysgotwr droi i ffwrdd o'r grid neu gau eu llygaid tra bod gweddill y grŵp (yn ymddwyn fel wystrys) yn dewis eu safleoedd grid yn dawel.



Gêm Ddirgelwch y WYSTrys



Pysgotwr



Wystrys

I chwarae'r gêm

1. Mae gan y pysgotwr dynodedig ddwy ymgais mesul rownd i ddal wystrys trwy alw cyfesurynnau e.e. D4 neu (3,2) yn dibynnu ar y math o grid. Os byddant yn dewis sgwâr lle mae wystrys yn eistedd, mae'r wystrys hwnnw yn cael ei ddal a rhaid iddo adael y grid.
2. Ailadroddwch y gêm, gan gynyddu nifer y pysgotwr i 2–3, gan ei gwneud hi'n anoddach i wystrys oroesi. Cyfrifwch faint o wystrys a ddaliwyd ar ôl pob rownd.
3. Nesaf, rhwch 'gwch gwell' i un pysgotwr, gan ganiatáu troeon ychwanegol fesul rownd (e.e. pedwar tro yn lle dau dro).
4. Ar ôl ychydig o rowndiau, cyfnewidiwch rolau fel bod yr wystrys yn dod yn bysgotwr ac i'r gwrthwyneb.
5. Cymharwch faint o wystrys oedd ar ôl ar ddiwedd pob rownd. Cysylltwch hyn â gorbysgota, gan drafod effaith cael gormod o bysgotwr neu offer pysgota datblygedig.
6. Ystyriwch y cwestiynau canlynol:
 - Sut effeithiodd nifer y pysgotwr ym mhob rownd ar boblogaeth yr wystrys dros amser?
 - Pa effaith gafodd technegau pysgota datblygedig ar gynaliadwyedd poblogaethau wystrys yn ystod y gêm?
 - Pa strategaethau y gellid eu cyflwyno i gadw cydbwysedd rhwng pysgota a chynnal poblogaethau wystrys?