

Rhoi hwb i'r cof
gweledol a chlywedol
(yr is-sgiliau dysgu)



Is-sgiliau dysgu

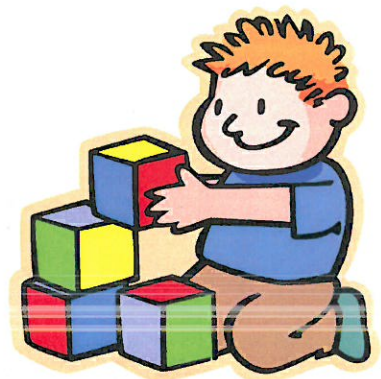
Mae'r holl ddysgu medrus wedi'i adeiladu fesul darn trwy ymarfer nes bod yr holl sgiliau wedi'u hintegreiddio - fel dysgu reidio beic / gyrru car. Er mwyn datblygu sgiliau llythrennedd llwyddiannus, rhaid i'r sgiliau sylfaen y mae sgiliau llythrennedd yn dibynnu arnynt fod yn gryf. Dyma'r is-sgiliau dysgu - y blociau cychwyn ar gyfer dysgu yn y dyfodol. Nid oes mawr o bwrpas targedi sgiliau darllen a sillafu os yw'r is-sgiliau'n parhau i fod yn wan.

Er mwyn darllen yn llwyddiannus mae'n rhaid i'n systemau gweledol (gweld) a chlywedol (clyw) weithio gyda'i gilydd.

Mae gwrando yn cyfuno clywed a meddwl am synau
Mae edrych yn cyfuno gweld rhywbeth a meddwl amdano

Er mwyn sicrhau llwyddiant gyda sgiliau llythrennedd mae pob plentyn angen:

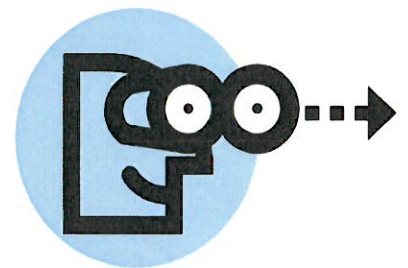
1. Caffael, datblygu ac ymarfer:
 - Sgiliau clywedol (gwrando)
 - sgiliau gweledol (gweld)
 - strategaethau cof tymor byr
2. Defnyddio a chyfuno'r sgiliau hyn
3. Datblygu rhesymu a rhesymeg



Gweithgareddau i roi hwb i sgiliau cof gweledol

NODAU

- i ddatblygu a gweithredu cof gweledol
- i allu dwyn i gof dilyniant o ddelweddau, siapiau a phatrymau
- i allu nodi manylion coll ac ail osod nhw mewn trefn
- i ddwyn i gof fanylion gweledol o gyd-destun mwy o faint
- i ddatblygu a gweithredu gwahaniaethu gweledol
- i nodi anghysondebau / camgymeriadau mewn delweddau
- i ddatblygu dealltwriaeth weledol
- i ddatblygu'r sgil o sganio



Gemau i hybu'r cof gweledol

Mae gan rain y fantais o wneud ymarfer y sgiliau hyn yn hwyl lle nad yw'r plentyn yn ymwybodol ei fod yn gweithio neu ddysgu.

Gêm Kim - rhowch amrywiaeth o wrthrychau cyfarwydd (neu luniau ohonynt) ar hambwrdd. Mae'r plentyn yn sganio hyn am ddwy funud (neu ba bynnag gyfnod o amser sydd yn briodol) ac wedyn mae'n rhaid iddynt gofio cymaint ag y bo modd. Dechreuwch gyda 3/4 o eitemau ac yna gallwch gynyddu'n raddol er mwyn ymestyn yr her.

Paru parau (Pelmanism) - gan gofio parau o gardiau sy'n cyfateb allan o set, pan fo'r cardiau yn cael eu troi drosodd yn unigol (92 ar y tro) ac yna eu troi yn ôl. Mae angen i'r plentyn gofio lleoliad y lluniau ac os oes pâr yn cael eu troi drosodd mae'r rhain yn cael eu tynnu oddi wrth y set a'u cadw gan yr enillydd. Y person gyda'r nifer uchaf o setiau o barau ar ddiwedd y gêm sy'n ennill. Mae gemau ar-lein hefyd.

Gemau cardiau - e.e. Snap, Teuluoedd Hapus.



Gemau Bwrdd e.e. Lotto, Bingo lluniau.

Jig-sos - mae'r rhain yn helpu'r plentyn i weld sut y mae rhannau yn ffitio at ei gilydd i greu darlun mawr. Ceisiwch drafod strategaethau gyda nhw yn hytrach na ddweud wrthynt. Adeiladwch i fyny maint y rhannau fel bod eu strategaethau yn cynyddu. Crëwch rhai eich hunan allan o lyfrau cyfarwydd os yw'n bosibl. Mae rhai ar gael ar-lein.

Darganfyddwch y rhan sydd ar goll - crëwch luniau o bethau bob dydd gyda rhannau o'r lluniau ar goll (e.e. dol gydag un fraich, tabl gyda dim ond tair coes) a gofyn i'r plentyn i ganfod beth sydd ar goll. Er mwyn gwneud hyn mae angen i'r plentyn dwyn i gof ddelweddau gweledol o'r gwrthrychau perthnasol.

Beth sydd o'i le yma? - defnyddiwch luniau o bethau bob dydd gyda rhannau o'r lluniau'n anghywir (e.e. tŷ gyda'r drws hanner ffordd i fyny ar y wal; person â thraed yn pwyntio yn ôl yn lle ymlaen) a gofyn i'r plentyn i ganfod beth sydd o'i le. Er mwyn gwneud hyn mae angen i'r plentyn dwyn i gof ddelweddau gweledol o'r gwrthrychau perthnasol.

Pwy sy'n byw yma? - Gwnewch set o luniau o bobl (gall y rhain gael eu torri o gylchgronau) a set o dai o wahanol liwiau, neu o olwg wahanol mewn rhyw ffordd. Mae'r bobl yn cael eu rhoi gyda'r tai, ac yna eu cymysgu i fyny. Mae angen i'r plentyn eu hail-drefnu yn ôl y perthynas cywir. Os yw'r bobl yn cael enwau yna mae'r dasg yn dod yn fwy geiriol.

Symbolau - dangoswch i'ch plentyn ddilyniant o symbolau, llythrennau neu siapiau o hyd cynyddol, ac yna eu cymysgu i fyny ac mae'n rhaid i'ch plentyn eu haildrefnu yn y drefn gywir. Cofiwch y gall hyn ddod yn fwy o dasg eiriol na thasg weledol - os ydych chi am ymarfer sgiliau gweledol yn unig yna mae'n well defnyddio pethau sy'n llai tebygol o gael eu labelu'n eiriol.

Mae yna nifer o gemau addas ar gael ar-lein hefyd.



Dwyn i gof, gwahaniaethu a dealltwriaeth weledol

Mae'r gweithgareddau hyn yn datblygu gallu'r plant i gofio neu nodi ffeithiau a manylion penodol ac unigol o lun.



Dwyn i gof

Darparwch ddarlun clir - yn ddelfrydol yn ddu a gwyn i ddechrau - allan o lyfrau lliwio / beth sy'n wahanol neu ar-lein. Trafodwch beth rydych yn mynd i'w wneud - "Byddwn yn gweld pethau a meddwl amdanynt fel y gallwn gofio'r hyn rydym wedi gweld." Gadewch i'r plentyn gael dau neu dri munud i edrych ar hyn yn ofalus. Cymerwch y llun i ffwrdd a gofynnwch gwestiynau syml a fydd yn gwneud yn ofynnol i roi un ateb manwl e.e. Faint o ..? Ble ..? Pwy ..? Pam ..?

Gwahaniaethu ar sail

Gan ddefnyddio lluniau "Beth sydd o'i le?" Neu "Beth sy'n wahanol?" Crëwch rhai eich hun neu defnyddiwch lyfr pos "Spot the difference" neu ewch ar-lein. Anogwch eich plentyn i roi atebion manwl mewn brawddegau llawn ac nid dim ond cyfeirio at y gwahaniaeth gan ddweud "yr un yna."

Dealltwriaeth

Y nod yw datblygu dealltwriaeth o'r hyn y maent wedi'i weld drwy ofyn cwestiynau sy'n gofyn iddynt ddefnyddio cliwiau o'r cyd-destun. e.e. mewn llun heb haul, gofynnwch, "Beth oedd y tywydd fel y diwrnod cafodd y llun ei dynnu?" Mewn llun gyda chacen pen-blwydd gyda chanhwyllau arni, gofynnwch "Pa mor hen oedd y ferch?"

Cydgysylltiadau

Gan ddefnyddio gwrthrychau neu luniau darparwch gysylltiadau rhwng parau ohonynt e.e.. "Dyma fachgen a dyma dŷ, mae'r bachgen yn byw yn y tŷ hwn" neu "mae hwn yn gath, mae hwn yn goeden, mae'r gath yn dringo'r goeden."Yna gwahanwch y gwrthrychau / lluniau a gweld a all eich plentyn eu rhoi at ei gilydd eto trwy gofio'r cysylltiadau. Mae hyn yn helpu i ddatblygu cysylltiadau rhesymegol rhwng eitemau ar wahân sy'n cryfhau'r cof. Ymhen amser, anogwch y plentyn i ddarparu cysylltiadau eu hunain.



Dilyniannu gweledol / corfforol

Modelwch dri symudiad corfforol (e.e. stampio traed, clapio dwylo, tapio trwyn)
Yn ddilynnol a gofynnwch i'ch plentyn i'w gofio a'u hatgynhyrchu. Cynyddwch i
Bedwar ac yna pump o symudiadau fel bod eu gallu i'w hatgynhyrchu nhw yn
cynyddu. Bydd rhai plant yn ffeindio hyn yn heriol iawn oherwydd ei fod yn cyfuno
sgiliau symud ar y cyd corfforol hefyd - ond gall fod yn hwyl dda.

Sesiynau strwythuredig

Adnoddau

Detholiad o wrthrychau bach (neu luniau) bob dydd diddorol e.e.:

- Teganau (ceir, dodrefn tŷ doliau, modelau, anifeiliaid fferm)
- Eitemau i'r cartref (llwy, peg ddillad, crib, cwpan)
- Ffrwythau / llysiau
- Deunyddiau ysgrifennu (pen, rwber, pren mesur, creonau)
- Cownteri lliw
- Lluniau o wrthrychau



1. Dechreuwch gyda thri gwrthrych / llun mewn rhes a gofynnwch i'ch plentyn i gofio ac atgynhyrchu nhw.
2. Rhowch dri gwrthrych yn olynol ac ymarferwch y drefn gyda'ch plentyn yn dda. Yna gofynnwch i'ch plentyn cau ei lygaid tra bod chi'n:
 - cyfnewid dau o gwmpas - ydyn nhw'n gallu dwyn i gof ac adfer y drefn gwreiddiol?
 - cymysgu nhw i gyd i fyny - ydyn nhw'n gallu dwyn i gof ac adfer y drefn gwreiddiol?
3. Cynyddwch nifer yr eitemau yn raddol ac yna ailadrodd y camau uchod (4,5,6,7 ...)
D.S: Bydd angen i chi ganolbwyntio'n galed - a hyd yn oed ysgrifennu nodiadau i'ch helpu i gofio'r drefn gywir wrth i chi gynyddu!
4. Yn hytrach na gosod y gwrthrychau yn olynol, rhowch nhw mewn cylch - mae hyn yn cynnig mwy o her gan nad oes unrhyw bwynt dechrau / gorffen amlwg. Efallai y bydd angen i leihau nifer yr eitemau i ddechrau ac yna adeiladu i fyny eto. Fodd bynnag, mae hi hefyd yn bwysig i'w cyflwyno mewn rhes er mwyn ymarfer symudiadau chwith-i-dde'r llygaid fel sydd angen pan fyddwn yn darllen.
5. Cynyddwch y nifer o eitemau rydych yn tynnu ffwrdd.
6. Caewch y bwlch wrth dynnu gwrthrychau / lluniau allan o'r set fel bod llai o gliw o ran ble mae'r gwrthrych wedi'i dynnu o.
7. Rhowch y gwrthrychau / lluniau yn ôl mewn gwahanol leoliad ar ôl eu tynnu allan o'r set - ydyn nhw'n gallu gweld hyn? Ydyn nhw'n gallu dychwelyd nhw i'w safleoedd gwreiddiol?
8. Cyflwynwch wrthrychau / lluniau mwy anghyfarwydd i gynyddu'r her, e.e. gwasg garlleg, chwisg, yn hytrach na gwrthrychau cartref cyfarwydd;
anifeiliaid gwyllt yn hytrach nag anifeiliaid fferm, ac ati.
Mae hyn yn ymestyn eu geirfa yn ogystal ag ymestyn yr her i'r cof trwy gyflwyno mwy o elfen eiriol.

Unwaith bod y plentyn yn fedrus yn yr uchod,
y cam nesaf yw defnyddio lythrennau yn hytrach



Mae'n bwysig canolbwyntio ar seiniau'r llythrennau yn hytrach nag enwau'r llythrennau gan fod y cysylltiad yn fwy defnyddiol wrth ddatblygu'r berthynas gywir sydd eu hangen ar gyfer darllen

Mae hefyd yn bwysig i beidio â chyflwyno gormod o seiniau llythrennau gwahanol ar yr un pryd. Yn Saesneg, mae'r llythrennau "s, a, t, p, i, n" yn fan cychwyn delfrydol gyda'r llythrennau "d, h, e" fel y cam nesaf.

Yn y Gymraeg, mae'r llythrennau "t,r,a,n,d,e,p" yn fan cychwyn delfrydol gyda'r llythrennau "m, y, c" fel y cam nesaf.

Adnodd delfrydol ar gyfer plant sydd ar y cam o fod yn barod i ymarfer adnabod cytseiniaid a llafariadaid yw'r gêm cardiau cam O o TRUGS (dysgu darllen gan ddefnyddio gemau) . Mae hon yn cynnwys pedair gêm wahanol sy'n datblygu adnabyddiaeth. Mae'r gêm gyntaf yn cyfyngu'r llythrennau a gyflwynir. Mae hwn ar gael o: www.readsuccessfully.com



Gemau i hybu' cof clywedol/geiriol

Dechreuwch gyda thri neu bedwar eitem ac adeiladwch fyny fel bod eich plentyn yndatblygu'r gallu. Tua un eitem yr eiliad yw'r amseru delfrydol i ddilyniannau byr.

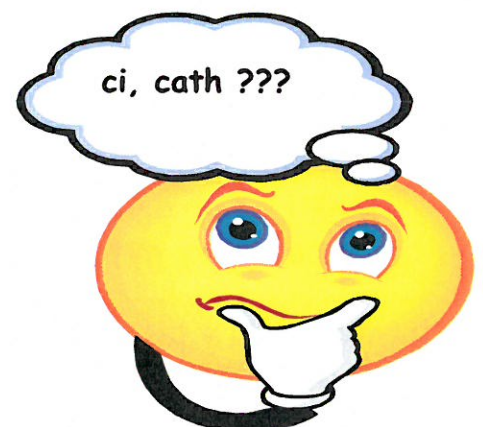
Es i'r archfarchnad—mae'r oedolyn yn dweud brawddegau wrth y plentyn o hyd a chymhlethdod cynyddol ac mae'r plentyn i ailadrodd y rhain yn ôl gair am air (e.e. "Es i i'r archfarchnad a phrynu tri thun o ffa, un dorth o fara, carton o laeth, paced o losin, dau far o siocled" ac ati)

Darganfyddwch y gair sydd wedi newid (neu ar goll) - mae'r oedolyn yn dweud cyfres o eiriau i'r plentyn (e.e. ci, cath, pysgod, mwnci, pry cop) ac yna ei ailadrodd gan newid un neu adael un allan yn gyfan gwbl, (e.e. ci, cath, llwynog, mwnci, pry cop) ac mae'r plentyn angen adnabod y newid.

Beth yw eu gwaith? - mae'r oedolyn yn dweud rhestr o gysylltiadau enw-swydd wrth y plentyn (e.e. "Mr Pearce yr arlunydd, Mrs Jolly y groser, Miss Jones y siop trin gwallt, Mr Brown y trydanwr") ac yna gofyn iddynt gofio un (e.e. "Pwy oedd y groser? "neu" Beth yw swydd Mr Brown? "). Mae'n well osgoi stereoteipiau galwedigaethol.

Ailadrodd geiriau - mae'r oedolyn yn dweud rhestr o eiriau digyswllt (e.e. het, llygoden, bocs, cwpan, ysgol, coed, bisgedi, car, fforch, carped) ac mae'r plentyn angen eu hailadrodd yn y drefn gywir. Gall hyd y rhestr gael ei ymestyn yn raddol.

Ailadrodd seiniau llythrennau - fel ailadrodd geiriau, ond gyda seiniau llythrennau.



Cyfleoedd i ddilyn cyfarwyddiadau

Naill ai gartref neu wrth siopa, gofynnwch i'ch plentyn i gofio a dilyn cyfarwyddiadau sy'n cynnwys rhestr i gofio e.e. "Ewch i fyny'r grisiau i nôl brws gwallt, crib a fy mag llaw."

Gallwch gynyddu'r her drwy eu hanfon i wahanol ystafelloedd / eiliau siopa ar gyfer yr eitemau.

Gweithgareddau i roi hwb i sgiliau cof clywedol

NODAU

i ddatblygu a gweithredu'r cof clywedol (gwrando)
i allu adnabod a nodi seiniau unigol
i allu rhoi cyfres o seiniau mewn dilyniant
i allu adnabod y sain gychwynnol, canol a therfynol
i ddefnyddio symbol / llun i gynrychioli'r sain



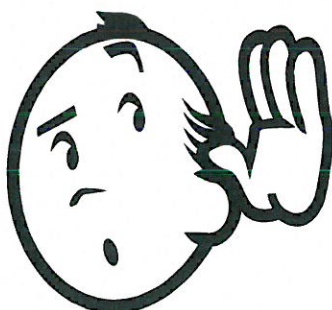
1. Gofynnwch i'ch plentyn ailadrodd cadwyn o synau dwl ar hap, e.e. oo la la di dah, umpty dumpty wumpty (y mwyaf dwl y gorau oll er mwyn ennill eu diddordeb).
2. Gofynnwch i'ch plentyn ailadrodd cadwyn o bump neu chwech o eiriau sydd â chysylltiad llac / geiriau sy'n odli e.e. ci...hwyaden ... mochyn ... buwch ... Ceffyl.
3. Pan fydd eich plentyn yn hyderus ac yn profi llwyddiant, ddefnyddiwch rifau digid sengl.

Ar y cychwyn, dylai'r eitemau uchod gael eu cyflwyno yn rhythmig, ond dylech anelu at symud ymlaen i'w gyflwyno mewn ffordd undonog gydag eiliad rhwng pob eitem yn y rhestr.

Cam ychwanegol yw cyflwyno techneg tynnu sylw ar ryw adeg wrth i chi gyflwyno'r rhestr e.e. ci ... hwyaden ... mochyn ... (peswch) ... buwch ... ceffyl. Technegau tynnu sylw eraill yw gollwng rhywbeth ar y llawr, edrych ar rywbeth y tu allan i'r ffenestr ac ati. Mae hyn yn rhoi mwy o her i'r cof.

Cyfuno sgiliau

Ailadroddwch y camau hyfforddi clywedol gyda'r plentyn yn edrych er mwyn cyfuno'r elfennau gweledol a chlywedol. Os allwch chi gynnwys symudiadau corfforol hefyd bydd hyn yn ei gwneud yn fwy amlsynhwyraidd.



Adnoddau

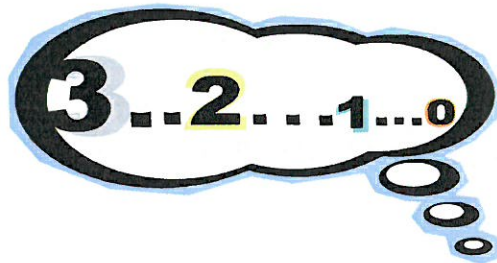
- Detholiad diddorol o wrthrychau bach bob dydd y gellir eu defnyddio i wneud sŵn e.e.: llwyau plastig, darnau arian mewn tun, allweddi, chwiban, rhuglen ac ati.
- Lluniau unigol i gynrychioli'r gwrthrychau sy'n gwneud y synau.

Er mwyn ynysu cof clywedol gnewch yn siŵr na all y plentyn gweld y gwrthrychau (sedd yn wynebu i ffwrdd neu guddio'r gwrthrychau gyda sgrin).



Adnabod

1. Cyflwynwch bedwar neu bump o'ch "gwneuthurwyr sain" a gnewch yn siŵr bod eich plentyn yn gallu enwi pob gwrthrych.
2. Gan ddefnyddio'r gwrthrychau un ar y tro, gofynnwch i'ch plentyn gau ei lygaid a gwrando'n ofalus ac yna dweud wrthyhych ba un / rhai yr oeddent wedi clywed - os ydynt yn cael hyn yn anodd, gadewch iddyn nhw wyllo am gyfnod wrth i chi gwneud pob sain.
3. Ar hyn o bryd, nid yw'n bwysig eu bod yn cofio yn yr union drefn gywir. Ond gnewch sylwadau syml ar y drefn mewn modd achlysurol ac fel rydych chi'n siarad, symudwch y gwrthrychau i ffurfio'r dilyniant cywir.
4. Ailadroddwch y gweithgareddau hyn, gan ddefnyddio synau gwahanol bob tro nes bydd y plant yn gallu cofio tua phump neu chwech o synau.



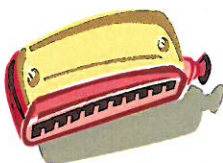
Dilyniannu

1. Dewiswch dair sain yn unig, ailadroddwch y gweithgaredd uchod gan ofyn, "Pa un wnaethoch chi glywed gyntaf?" "Pa un oedd y sain ddiwethaf i chi glywed?"

Dadgodio

Dyma'r broses o ddefnyddio llun (a symbol) i gynrychioli gwrthrych.

1. Ailadroddwch y gweithgareddau blaenorol ond yn hytrach na ddefnyddio'r gwrthrychau eu hunain, gofynnwch i'r plentyn i ddangos y drefn y maent wedi clywed y synau mewn gan ddefnyddio'r lluniau.

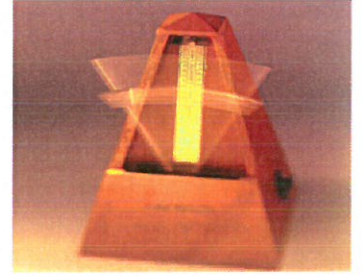


Sillafau

Mae datblygu dealltwriaeth o sillafau (y curiadau mewn gair) yn gam pwysig wrth gaffael sgiliau darllen a sillafu. Bydd cyfleoedd i gaffael ac ymarfer y sgiliau hyn yn galluogi plant i ddad-ddynodi geiriau hir neu anhysbys gyda mwy o gywirdeb a hyder.

Gall nifer y curiadau gael eu nodi drwy:

- Clapio
- Tapio'r bwrdd
- Tapio ei goes
- Gyda llaw o dan yr ên (oherwydd bod llafariad ym mhob sillaf, bydd yr ên yn gollwng fel bod pob llafariad yn cael ei ynganu).



Modelwch glapio neu dapio allan y nifer o sillafau yna gwnewch hyn gyda'ch gilydd gyda:

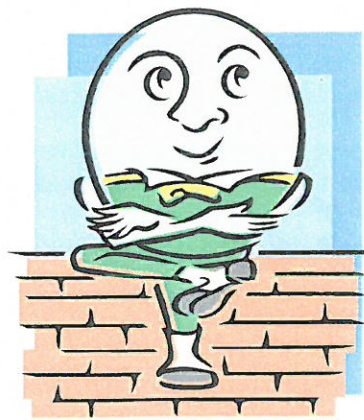
1. geiriau o un sillaf
2. geiriau o ddwy sillaf
3. geiriau cyfarwydd fel enw'r plentyn
4. geiriau sy'n amrywio o ran nifer y sillafau



Rhigymau

Mae plant yn mwynhau gwranddo ar a dweud rhigymau ac mae'r gweithgareddau hyn yn ffordd i ddatblygu sgiliau gwranddo da:

1. Anogwch eich plentyn i ffeindio gair sydd yn cydweddu â'ch gair chi drwy ddechrau rownd o eiriau sy'n odli.
2. Chwarae Snap neu gemau Parau cof gyda lluniau geiriau sy'n odli.
3. Darparu ymadrodd iddynt gwblhau gyda gair sy'n odli
e.e. Roedd sosban fawr gan y ..? Mae ganddo does ar ei ..?
4. Ceisiwch gael plant hyn i greu eu caneuon rap eu hunain.



Sgiliau meddwl

Mae gweithgareddau sy'n annog plant i feddwl am eiriau yn gyffredinol yn ddatblygiad da ar gyfer eu sgiliau llythrennedd. Gellir gwneud y rhain wrth deithio yn y car hefyd.

Gofynnwch i'ch plentyn i restru:

- Beth fyddech chi'n ei weld ..? (yn y sw, yn yr ardd)
- Y cam nesaf yw eu hannog i feddwl y tu allan i'r bocs e.e. Beth fyddech chi'n ei weld yn y sw ar wahân anifeiliaid?
- Pethau sydd â botymau / sipiau / pips.
- Beth fyddech chi'n ei wneud gyda ..? (Bwced, chwisg, clustog)
- Y cam nesaf yw eu hannog i feddwl y tu allan i'r bocs.
- Llysiau / cludiant / celfi
- Cymaint o bethau sy'n dechrau gyda sain llythyren benodol ag y bo modd mewn un munud.

Rhestrwch nifer o eiriau e.e. "Gwely, ci, cath, plwm" a gofyn i'r plentyn, "Pa rai yr ydych yn cysylltu â'i gilydd? Esboniwch mwy am pam rwyd ti'n gallu cysylltu nhw?"

Ymwybyddiaeth ffonolegol

Y gallu i glywed, adnabod a thrin y seiniau unigol mewn geiriau llafar yw hyn. Mae gemau addas yn cynnwys:

Rwy'n sbïo' • - naill ai yn gonfensiynol (cyflythrennog) neu 'Rwy'n Sbio Odli'.

Teuluoedd geiriau - rhoi geiriau i mewn i deuluoedd yn seiliedig ar gydrannau sain wahanol (e.e. gwneud, gwerthu, gwrando; blodau, plentyn, cloi; mat, pan, tap; saeth, saith).

Darganfod y gwahaniaeth - ydy'ch plentyn yn gallu canfod y gwahaniaeth rhwng geiriau sy'n swnio'n debyg (e.e. dydd-sydd, mawr-llawn, pot-pen, troi-trip)? Mae mewnosod rhai parau union yr un fath yn y gêm hefyd (e.e. sioe-sioe) yn annog gwrando gofalus. Os yw'n bosib dylai'r plant geisio adnabod y gwahaniaeth yn ogystal â'i chanfod.

Dileu'r sain gyntaf (e.e. clust—lust) neu'r sain ddiwethaf (e.e. Parti - part), neu sillafau cyfan (e.e. dweud 'ardderchog' heb yr 'ardd').



trugs™

teach reading using games™



trugs™ at home

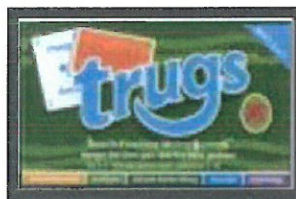
Mae'r adnoddau TRUGS — teach reading using games - sydd wedi'u cynllunio i'w defnyddio gartref yn ddefnyddiol iawn gan y bydd eich plant yn ymarfer eu sgiliau darllen wrth chwarae gemau. Maen nhw ar gael yn Gymraeg hefyd.

Blwch coch 1 yw'r lefel gywir ar gyfer plant sydd derbyn ymyrraeth trandep yn yr ysgol. Mae'r pecynnau geiriau dyrus hefyd yn ddefnyddiol ar gyfer datblygu geirfa gweld geiriau amldefnydd. Maent ar gael o: www.gwales.com

Blwch gemau
lefel 1



Blwch gemau
lefel 2



Blwch gemau
lefel 3



Geiriau dyrus 1



Geiriau dyrus 2



Cam 0
Sain llythrennau

