



Addysgeg y Cyfnod Sylfaen

Dylai plant gael cyfleoedd i ddatblygu eu sgiliau, eu gwybodaeth a'u dealltwriaeth drwy:

- gwricwlwm priodol lle mae'r saith Maes Dysgu yn cyd-fynd a chydweithio â'i gilydd
- gweithgareddau mewn amgylcheddau dysgu a geir dan do ac yn yr awyr agored
- gwahanol fathau o weithgareddau chwarae ac ystod o weithgareddau a gaiff eu cynllunio, gan gynnwys rhai a ysgogir gan y plant
- profiadau sy'n caniatáu iddynt fabwysiadu ystod o rolau, gan gynnwys arwain mewn grŵp bach, dysgu fesul pâr neu weithio mewn tîm
- gwahanol adnoddau, gan gynnwys TGCh
- cyfleoedd dysgu ymarferol sy'n caniatáu iddynt dyfu'n ddysgwyr annibynnol
- gweithgareddau sy'n caniatáu iddynt ddefnyddio eu synhwyrau a bod yn greadigol a dychmygus
- tasgau a heriau sy'n eu hannog i ddatrys problemau a thrafod.

Ystod o brofiadau

Llinynnau	Elfennau	Dylai plant gael cyfleoedd i:
Datblygu ymesymu rhifyddol	Adnabod prosesau a chysylltiadau	<ul style="list-style-type: none">• trosglwyddo sgiliau mathemategol i weithgareddau chwarae a'r ystafell ddosbarth• adnabod camau i gwblhau'r dasg neu gyrraedd datrysiaid• dewis mathemateg a thechnegau priodol i'w defnyddio• dewis a defnyddio ffeithiau rhif a strategaethau meddwl perthnasol• dewis cyfarpar ac adnoddau priodol• defnyddio gwybodaeth a phrofiad ymarferol yn sail wrth amcangyfrif
	Cynrychioli a chyfathrebu	<ul style="list-style-type: none">• defnyddio ieithwedd arferol ac ieithwedd fathemategol i siarad am eu syniadau a'u dewisiadau eu hunain• cyflwyno'u gwaith ar lafar, ar ffurf llun ac yn ysgrifenedig, a defnyddio amrywiaeth o ffyrdd i gyflwyno data a gasglwyd• dylunio a mireinio dulliau anffurfiol, personol o gofnodi, gan symud tuag at ddefnyddio geiriau a symbolau mewn brawddegau rhif
	Adolygu	<ul style="list-style-type: none">• defnyddio strategaethau gwirio i benderfynu a yw atebion yn rhesymol• dehongli atebion yng nghyd-destun y broblem ac ystyried a yw atebion yn synhwyrol• dehongli gwybodaeth a gyflwynir ar ffurf siartiau a diagramau a dod i gasgliadau priodol.

Allwedd

O fewn y tabl, bydd testun o'r FfLIRh yn ymddangos heb ei uwch-oleuo. Bydd testun o'r FfLIRh sydd wedi cael ei estyn neu sydd yn sgil newydd neu sydd yn sgil FfLIRh Meithrin yn ymddangos wedi'i uwch-oleuo. Bydd y testun hefyd yn cael ei ddynodi gan yr eiconau canlynol.

Sgil estynedig ▲ **Sgil Maes Dysgu** ❖ **Sgil FfLIRh Meithrin** ☒

D.S.

Er mwyn bod yn hygyrch ac yn ddarllenadwy, dyluniwyd y tablau hyn i'w hargraffu ar faint A3.



Llinynnau	Elfennau	Meithrin	Dosbarth derbyn	Blwyddyn 1	Blwyddyn 2
Defnyddio sgiliau rhif	Defnyddio ffeithiau rhif a'r berthynas rhwng rhifau	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:
		gwrando ar rigymau, caneuon, storïau a gemau sydd â thema fathemategol ac ymuno ❖	adrodd amrywiaeth o rigymau a chaneuon rhifau ❖		
		sylweddoli bod modd cyfrif unrhyw beth, nid dim ond gwrthrychau, e.e. clapiau, camau ❖			
		cyfrif hyd at 5 gwrthrych yn ddibynadwy ☒	cyfrif hyd at 10 o wrthrychau'n ddibynadwy	cyfrif hyd at 20 o wrthrychau'n ddibynadwy	cyfrif setiau o wrthrychau drwy eu rhoi mewn grwpiau o 2, 5 neu 10
		adrodd rhifau o 0 i 10, i fyny ac i lawr, gan ddefnyddio caneuon a rhigymau ❖	adrodd rhifau i 20, i fyny ac i lawr, ac o fannau cychwyn gwahanol ❖	adrodd rhifau i 100, i fyny ac i lawr, ac o fannau cychwyn gwahanol ❖	adrodd rhifau dros 100, i fyny ac i lawr, ac o fannau cychwyn gwahanol ❖
		adnabod y rhifau 0 i 5 a chysylltu'r rhif â'r nifer perthnasol ☒	darllen ac ysgrifennu rhifau hyd at 10 o leiaf	darllen ac ysgrifennu rhifau hyd at 20 o leiaf gan eu llunio'n gywir a gofalu eu bod yn wynebu'r ffordd iawn ▲	darllen ac ysgrifennu rhifau hyd at 100 o leiaf ▲
		gwneud marciau i gynrychioli rhifau wrth chwarae y gellir eu dehongli a'u hesbonio ❖			
		cymharu a rhoi rhifau yn eu trefn hyd at 5 o leiaf ☒	cymharu a rhoi rhifau yn eu trefn hyd at 10 o leiaf	cymharu a rhoi rhifau yn eu trefn hyd at 20 o leiaf	cymharu a rhoi rhifau 2 ddigid mewn trefn
				dangos dealltwriaeth o ystyr safle rhif, e.e. mae un 10 a phedair uned yn gwneud 14, hyd at 20 o leiaf ❖	dangos dealltwriaeth o ystyr safle rhif, hyd at 100 o leiaf ❖
	defnyddio ffeithiau rhif hyd at 5 ❖	defnyddio ffeithiau rhif o fewn 10, h.y.: – dyblu a haneru, e.e. $4 + 4$ – bondiau o 10, e.e. $6 + 4$	galw i gof ffeithiau rhif hyd at 10, er mwyn deillio ffeithiau eraill, h.y.: – dyblu a haneru, e.e. <i>cyfrifo</i> $40 + 40$ drwy wybod $4 + 4$ – bondiau o 10, e.e. <i>cyfrifo</i> $60 + 40$ drwy wybod $6 + 4$		



Llinynnau	Elfennau	Meithrin	Dosbarth derbyn	Blwyddyn 1	Blwyddyn 2
Defnyddio sgiliau rhif	Defnyddio ffeithiau rhif a'r berthynas rhwng rhifau	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:
				galw i gof haneru hyd at 10 ❖	dosrannu rhifau 2 ddigid a gwybod gwerth pob digid ❖
				galw i gof dyblau a dyblau agos hyd at 10 ❖	galw i gof dyblau hyd at 20 ❖
				adnabod odrifau ac eilrifau hyd at 20 ❖	adnabod odrifau ac eilrifau hyd at 100 ❖
			cyfrif fesul 2 i 10 a fesul 10 i 100 ❖	cyfrif fesul 2, 10 a 5 i 100 ❖	cyfrif fesul 2 a fesul 10 o unrhyw rhif a roddir ❖
					galw i gof dablau llusoi 2, 5 a 10 a'u defnyddio
					dechrau cysylltu llusoi â symiau rhannu syml ❖
	defnyddio'r termau 'cyntaf', 'ail', 'trydydd' ac 'olaf' wrth wneud gweithgareddau a chwarae bob dydd ❖		defnyddio rhifau trefnol i 10 wrth wneud gweithgareddau a chwarae bob dydd ❖	defnyddio rhifau trefnol i 20 mewn sefyllfaoedd ymarferol ❖	defnyddio a chofnodi rhifau trefnol mewn sefyllfaoedd ymarferol ❖
			dechrau darllen geiriau rhifau ❖	darllen ac ysgrifennu geiriau rhifau i 10 ❖	darllen ac ysgrifennu geiriau rhifau i 100 ❖



Llinynnau	Elfennau	Meithrin	Dosbarth derbyn	Blwyddyn 1	Blwyddyn 2
Defnyddio sgiliau rhif	Ffracsiynau, degolion, canrannau a chymhareb	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:
	Cyfrifo gan ddefnyddio dulliau meddwl ac ysgrifenedig	deall a defnyddio'r cysyniad o 'un arall' wrth chwarae ☒	galw i gof rhif 'un arall' o fewn 10 ❖	galw i gof rhif 'un arall' o fewn 20 ❖	adio 10 neu 20 ar gof o rif a roddir hyd at 100 ❖
		deall a defnyddio'r cysyniad o 'un yn llai' wrth chwarae ☒	galw i gof rhif 'un yn llai' o fewn 10 ❖	galw i gof rhif 'un yn llai' o fewn 20 ❖	tynnu 10 neu 20 ar gof o rif a roddir hyd at 100 ❖
			cyfuno dau grŵp o wrthrychau er mwyn canfod 'faint sydd yna yn gyfan gwbl?'	defnyddio strategaethau 'cyfrif ymlaen' i adio 2 gasgliad, gan ddechrau gyda'r rhif mwyaf, e.e. $8 + 5$	canfod gwahaniaethau bach o fewn 20 drwy ddefnyddio strategaethau 'cyfrif ymlaen'
			tynnu gwrthrychau i ffwrdd er mwyn canfod 'faint sydd ar ôl?'	adio a thynnu rhifau sy'n cynnwys hyd at 10 gwrthrych	galw i gof ffeithiau rhif hyd at 10 a gwerth lle i adio a thynnu rhifau mwy, e.e. $24 + 4$, $30 + 5$, $34 + 10$
				defnyddio strategaethau 'cyfrif yn ôl' ar gof i ddatrys problemau o fewn 10 ❖	canfod gwahaniaeth bach rhwng dau rif drwy gyfrif ymlaen, e.e. $44 - 28 = \square$ ❖
		cyfrif i ddatrys problemau mathemategol syml wrth chwarae ac mewn sefyllfaoedd bob dydd ❖	datrys problemau syml mewn sefyllfa ymarferol drwy symiau adio a thynnu syml hyd at 5 ❖	datrys problemau un cam drwy symiau adio a thynnu, gan gynnwys problemau rhif coll, e.e. $7 + \square = 9$, gan ddefnyddio gwrthrychau concret a lluniau ❖	datrys problemau un a dau gam drwy symiau adio a thynnu, llusosi a rhannu syml, gan gynnwys problemau rhif coll, e.e. $40 - \square = 19$ ❖
				defnyddio ffeithiau sy'n hysbys i ddatrys problemau syml o fewn 10, e.e. <i>dyblu a haneri, bondiau rhif</i> ❖	defnyddio strategaethau dosrannu er mwyn dyblu a haneru rhifau 2 ddigid ❖



Llynynnau	Elfennau	Meithrin	Dosbarth derbyn	Blwyddyn 1	Blwyddyn 2
		Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:
Defnyddio sgiliau rhif	Cyfrifo gan ddefnyddio dulliau meddwl ac ysgrifenedig			defnyddio ffeithiau rhif sy'n hysbys wrth adio tri rhif 1 digid a sylweddoli y gellir adio mewn unrhyw drefn ❖	deall mai adio droeon yw llusoi, e.e. $mae\ 2 + 2 + 2\ yr\ un\ peth\ a\ 'thri\ llusoi\ dau'$ ❖
					adio/tynnu 9 neu 11 o unrhyw rif wrth adio/tynnu 10 a chywiro ❖
			siarad am adio a thynnu wrth chwarae ❖	deall a defnyddio'r symbolau mathemategol ar gyfer adio, tynnu ac yn gwneud ❖	deall a defnyddio'r symbolau mathemategol ar gyfer adio, tynnu, llusoi, rhannu a hafal ❖
				deall a defnyddio'r termau mathemategol gwahanol ar gyfer adio a thynnu, e.e. <i>adio, cyfuno, canfod y gwahaniaeth</i> ❖	deall a defnyddio'r termau mathemategol gwahanol ar gyfer adio, tynnu, llusoi, rhannu a hafal, e.e. <i>cyfanswm, dosbarthu, sawl gwaith mae rhif yn mynd i mewn i rif arall</i> ❖
	Amcangyfrif a gwirio		cynnig amcangyfrif synhwyrol o hyd at 10 gwrthrych, ac yna eu cyfrif i'w wirio ❖	cynnig amcangyfrif synhwyrol ar gyfer nifer o wrthrychau y gellir eu gwirio drwy gyfrif	defnyddio strategaethau gwirio: – adio eto mewn trefn wahanol – defnyddio haneru a dyblu o fewn 20
				cynnig amcangyfrif synhwyrol ar gyfer hyd, uchder, pwysau a chynhwysedd, ac yna eu mesur/pwyso gan ddefnyddio mesuriadau ansafonol ❖	cynnig amcangyfrif synhwyrol ar gyfer hyd, uchder, pwysau a chynhwysedd, ac yna eu mesur/pwyso gan ddefnyddio mesuriadau safonol ❖
Rheoli arian		dangos ymwybyddiaeth o bwrpas arian, drwy chwarae rôl ☒	defnyddio darnau arian 1c, 2c, 5c a 10c i dalu am eitemau	defnyddio gwahanol gyfuniadau o arian i dalu am eitemau hyd at 20c	defnyddio gwahanol gyfuniadau o arian i dalu am eitemau hyd at £1
				canfod beth yw'r cyfanswm a rhoi newid o 10c	canfod beth yw'r cyfanswm a rhoi newid o luosrifau 10c



Llinynnau	Elfennau	Meithrin	Dosbarth derbyn	Blwyddyn 1	Blwyddyn 2	
Defnyddio sgiliau mesur	Hyd, pwysau/màs, cynhwysedd	Mae plant yn gallu: cymharu, didoli a rhoi trefn ar ddau wrthrych neu fwy ar sail maint, pwysau neu gynhwysedd drwy arsylwi'n uniongyrchol ☒	Mae plant yn gallu: defnyddio'r cymariaethau canlynol yn uniongyrchol: – hyd, uchder a phellter, e.e. <i>hirach/byrrach na</i> – pwysau/màs, e.e. <i>trymach/ysgafnach na</i> – cynhwysedd, e.e. <i>yn dal mwy/llai na</i>	Mae plant yn gallu: defnyddio unedau ansafonol i fesur: – hyd, uchder a phellter – pwysau/màs – cynhwysedd	Mae plant yn gallu: defnyddio unedau safonol i fesur: – hyd, uchder a phellter: metrau, hanner metrau neu gentimetrau – pwysau/màs: cilogramau neu bwysau 10 gram – cynhwysedd: litrau	
					defnyddio symbolau sy'n ymwneud â phwysau, mesuriadau a chynhwysedd ❖	
	Amser		dangos dealltwriaeth cynyddol o ba mor hir y mae tasgau a gweithgareddau beunyddiol yn eu cymryd		defnyddio unedau amser safonol i ddarllen faint o'r gloch yw hi ar glochau analog a chlochau digidol 12 awr	adnabod 'hanner awr wedi', 'chwarter wedi' a 'chwarter i' ar gloc analog
						darllen oriau a munudau ar gloc digidol 12 awr
		rhagweld elfennau o drefn ddyddiol a defnyddio'r termau 'cyn' ac 'ar ôl' ☒	defnyddio'r cysyniad o amser mewn perthynas â'u gweithgareddau bob dydd	defnyddio'r cysyniad o amser mewn perthynas a'u gweithgareddau beunyddiol ac wythnosol a thymhorau'r flwyddyn	defnyddio iaith sy'n ymwneud â dyddiadau, gan gynnwys dyddiau'r wythnos, misoedd, tymhorau a blynyddoedd ❖	
	canu/llafarganu dyddiau'r wythnos ❖	canu/llafarganu dyddiau'r wythnos, misoedd a thymhorau'r flwyddyn mewn cyd-destun synhwyrol, e.e. wrth newid calendr y dosbarth ❖	rhoi trefn ar ddyddiau'r wythnos, misoedd a thymhorau'r flwyddyn mewn cyd-destun synhwyrol ❖	cofnodi dyddiau'r wythnos, misoedd a thymhorau'r flwyddyn ❖		
Tymheredd	defnyddio geiriau sy'n disgrifio tymheredd mewn gweithgareddau bob dydd, e.e. <i>poeth/oer</i> ☒	defnyddio cymariaethau uniongyrchol wrth ddisgrifio'r tymheredd, e.e. <i>poeth/oer</i>	defnyddio geiriau disgrifio ar gyfer ystod o dymheredd, e.e. <i>oerach/poethach</i>	cymharu'r tymheredd dyddiol drwy ddefnyddio thermometr (°C)		



Llinynnau	Elfennau	Meithrin	Dosbarth derbyn	Blwyddyn 1	Blwyddyn 2
		Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:	Mae plant yn gallu:
Arwynebedd a chyfaint Ongl a safle		dilyn cyfarwyddiadau dau gam i wneud symudiadau syml mewn gemau a gweithgareddau chwarae ☒	symud i gyfeiriadau penodol	gwneud troeon cyflawn a hanner tro	adnabod hanner a chwarter tro yn glocwedd a gwrthglocwedd
					adnabod bod chwarter tro yn gyfystyr ag ongl sgwâr
		dangos ymwybyddiaeth o safle a symud yn ystod eu gweithgareddau ymarferol eu hunain ❖	defnyddio arddodiaid i ddisgrifio safle ❖	disgrifio safle, cyfeiriad a symudiad ❖	defnyddio geirfa fathemategol i ddisgrifio safle, cyfeiriad a symudiad ❖
Defnyddio sgiliau geometreg	Symudiad	defnyddio amrywiaeth o gyfryngau i ddatblygu'r cysyniad o gymesuredd ❖	creu llun cymesur syml drwy amrywiaeth o gyfryngau ❖	adnabod a chreu llun neu siâp syml cymesur ❖	adnabod llinell sy'n rhannu siapiau 2D yn gymesur a chwblhau lluniau cymesur ❖
	Siâp	adnabod a defnyddio enwau siapiau 2D (<i>cylchoedd, sgwariau a thrionglau</i>) yn eu hamgylchedd chwarae ac yn gyffredinol ❖	adnabod a defnyddio enwau siapiau 2D cyffredin (<i>cylchoedd, sgwariau, thrionglau a phetryalau</i>) a rhai siapiau 3D (<i>ciwbiau, ciwboidau a sfferau</i>) yn eu hamgylchedd chwarae ac yn gyffredinol ❖	adnabod a defnyddio enwau siapiau 2D cyffredin (<i>sgwariau, thrionglau, petryalau, cylchoedd a hanner cylchoedd</i>) a siapiau 3D (<i>ciwbiau, ciwboidau, conau a sfferau</i>) er mwyn dechrau eu cymharu a'u didoli ❖	adnabod a defnyddio enwau siapiau 2D a 3D rheolaidd ac afreolaidd, a deall a defnyddio nodweddion siâp ❖
		defnyddio ac adeiladu â siapiau 2D a 3D wrth chwarae ❖	defnyddio siapiau 2D a 3D i greu modelau a lluniau ❖	defnyddio siapiau 2D a 3D a disgrifio sut maent yn ffitio gyda'i gilydd ❖	creu modelau cynyddol gymhleth neu gywir gyda siapiau 3D a theselu siapiau 2D ❖



Llinynnau	Elfennau	Meithrin	Dosbarth derbyn	Blwyddyn 1	Blwyddyn 2
Defnyddio sgiliau data	Casglu a chofnodi data Cyflwyno a dadansoddi data Dehongli canlyniadau	Mae plant yn gallu: paru a threfnu gwrthrychau neu luniau trwy adnabod tebygolrwydd ☒	Mae plant yn gallu: didoli a dosbarthu gwrthrychau drwy ddefnyddio un maen prawf	Mae plant yn gallu: didoli a dosbarthu gwrthrychau drwy ddefnyddio mwy nag un maen prawf	
		gwneud marciau i ddechrau cofnodi casgliadau ☒	cofnodi casgliadau drwy ddefnyddio marciau, rhifau neu luniau	casglu gwybodaeth drwy bleidleisio neu ddidoli a chyflwyno ar ffurf lluniau, gwrthrychau neu luniadau	casglu a chofnodi data o: – restrau a thablau – diagramau – graffiau bloc – pictogramau lle bo'r symbol yn cynrychioli un uned
	Patrwm	copïo patrymau a chyfresi syml gweledol a sain, e.e patrymau wedi'u clapio, gweithgareddau gosod ar llyn. ❖	adnabod ac ailadrodd patrwm a chyfres o dri gwrthrych/lliw/clap. ❖	dangos dealltwriaeth o batrymau ailadroddus, gan gynnwys siâp a rhif, drwy ddisgrifio, atgynhyrchu ac ymestyn. ❖	rhoi trefn ar gyfuniadau o wrthrychau mathemategol mewn patrymau a gosod cyfuniadau felly, a thrafod y berthynas rhyngddynt. ❖