



5-10 munud

Amcan a Ffocws Cerddorol

Archwilio offerynnau taro heb draw; Gwrando a dilyn cyfarwyddiadau; Symud i gerddoriaeth.

Offerynnau

Rhes o glychau; Maracas; Drwm tannau; Clychau; Rhubanau ar ffyn

Hygyrchedd

Mae'r cynllun gwera yma yn addas i ddisgyblion sydd ag anawsterau dysgu neu anawsterau echddygol.

Cymhorthion gweledol ac adnoddau eraill

Lluniau o'r offerynnau cerddorol sy'n cael eu rhestru uchod.

Y gofod sydd ei angen

Bydd angen neuadd ysgol neu ystafell fawr.



10-15 munud

1. Gweithgaredd i Gynhesu

Symud mewn Breuddwyd

Mewn ystafell fawr neu neuadd ysgol, gadewch i'r disgyblion ddod o hyd i le iddyn nhw eu hunain, gyda chynorthwywyr addysgu yn cefnogi'r rheini sydd ag anawsterau symudedd. Chwaraewch gân sy'n ymwneud â breuddwydion neu gysgu a gadewch i'r disgyblion symud yn rhydd o amgylch y neuadd.

Pan ddaw'r gân i ben, dewch â'r disgyblion i flaen y neuadd ac arwain y disgyblion i ganu rhai caneuon cyfarwydd sydd ag arddull 'llyffo'. Er enghraifft, *Daw Hyfryd Fis*

Wrth i'r disgyblion ganu'r caneuon, anogwch y disgyblion i symud o ochr i ochr, ac yn ôl ac ymlaen, gyda churiad y gerddoriaeth.

2. Cân: Dream On

Dywedwch wrth y disgyblion eu bod am wrando ar gân am freuddwydion. Dywedwch fod breuddwydion yn straeon ac yn ddelweddau mae ein meddyliau'n eu creu wrth i ni gysgu.

Defnyddiwch offer rhyngweithiol Bring the Noise: Play It! i chwarae *Dream On*. Ar ôl chwarae'r gân, rhwng ruban i bob disgybl. Chwaraewch y gân eto a gofynnwch i'r disgyblion symud y rhubanau o'u hamgylch.

Mae *Dream On* yn defnyddio amrywiaeth o offerynnau taro a bydd y disgyblion yn defnyddio eu hofferynnau taro eu hunain yn y cynllun gweithgaredd hwn. Dangoswch a chwaraewch yr offerynnau taro a fydd yn cael eu defnyddio yn y perfformiad a rhoi dewis i ddisgyblion rhwng chwarae offeryn, defnyddio rhubanau a defnyddio symbolau neu luniau.

Rhannwch y disgyblion yn ddau grŵp, un yn defnyddio'r offerynnau, y llall yn defnyddio'r rhubanau. Chwaraewch y gân eto, ond y tro yma, bydd y rheini sy'n chwarae'r offerynnau'n chwarae yn ystod y penillion, a bydd y rheini sy'n defnyddio'r rhubanau'n eu symud yn ystod y gytgan.



Ewch ati i ymarfer hyn dipyn o weithiau. Gadewch i'r disgyblion sydd ag offerynnau chwarae'n rhydd yn ystod y penillion, ond cymryd seibiant yn ystod y gytgan.

3. Perfformiad

Chwarae a Symud



10 munud



Gofynnwch i'r disgyblion sy'n chwarae'r offerynnau eistedd mewn dwy linell, un y tu cefn i'r llall, gyda blwch rhyngddyn nhw, mewn ffurf igam-ogam.

Chwaraewch *Dream On* unwaith eto ac annog y disgyblion sydd â rhubanau i symud neu 'lifo' rhwng y cerddorion, fel petaen nhw'n creu breuddwyd.

Cofiwch ddweud wrth y disgyblion sydd â rhubanau i symud yn ystod y gytgan yn unig.

Gall Cynorthwywyr Addysgu helpu disgyblion i symud rhwng y cadeiriau.



5-10 munud



4. Diwedd y Wers

Rhowch rubanau i'r holl ddisgyblion. Chwaraewch y gân roeddech chi wedi'i defnyddio yn ystod y gweithgaredd i gynhesu ac annog y disgyblion i symud yn rhydd o amgylch y neuadd.

Gweithgareddau Ychwanegol

Gan ddefnyddio symbolau i ddangos gwahanol fathau o emosiynau neu deimladau fel hapus, blin neu drist, gofynnwch i'r disgyblion feddwl am sŵn yr offerynnau taro gwahanol a pha rai sy'n cyfateb orau i'r emosiwn neu'r teimlad.

