



5-7 munud

Amcan a Ffocws Cerddorol

Curiad; Rhythm;
Chwarae fel
ensemble.

Offerynnau? Na,
mae modd defnyddio
offerynnau taro di-draw

Hygyrchedd

Mae'n addas i blant
sydd â namau
echddygol neu
wybyddol, neu nam ar y
golwg neu'r clyw, gyda
mân addasiadau.

1. Gweithgaredd i Gynhesu

Rhythm wedi'i Wahardd

Mae'r dosbarth cyfan, grwpiau bach neu barau yn gallu chwarae'r gêm yma ac mae'n ffordd wych o gael sylw pawb pan fydd ei angen! Gallwch weld y gweithgaredd hwn ar waith yn y casgliad o fideos Teacher Techniques.

Dewiswch un chwaraewr i fod yn arweinydd. Dylai'r athro fod yn arweinydd pan fyddwch chi'n dechrau chwarae'r gêm. Bydd y person yma'n clapio amrywiaeth o rythmau byr a syml ac yna bydd gweddill y dosbarth yn eu copïo nhw ar unwaith. 'Galw ac ateb' ydy'r enw ar hyn. Cofiwch gadw curiad cyson wrth i chi fynd o un rhythm i'r nesaf.

Bydd yr arweinydd yn dewis un rhythm a fydd yn 'rhythm wedi'i wahardd'. Pan fydd yr arweinydd yn chwarae hwnnw, bydd gweddill y dosbarth yn gwneud dim, fel gêm 'Simon Says'. Os bydd rhywun yn copïo'r rhythm wedi'i wahardd mewn camgymeriad, maen nhw allan o'r gêm!

Ar ôl ambell rownd o glapio, rhowch gynnig ar chwarae'r rythmau drwy ddefnyddio gwahanol rannau o'r corff, neu gydag offerynnau cerddorol.

I wneud y gêm yma'n anoddach, ychwanegwch ragor o rythmau wedi'u gwahardd neu ychwanegwch rhythm sy'n golygu ei bod yn rhaid i'r plant wneud rhywbeth fel rhoi eu dwylo ar eu pen.





10 munud



2. Cân: *Bring the Noise Theme*

Gwrandewch ar y gân *Bring the Noise Theme*.

Dysgwch adran ganlynol y trac i'ch dosbarth:

**You know what time it is
If not I'll tell you so
Bring the noise! Bring the noise!
Come on and feel the beat
To make you stamp your feet
Bring the noise! Bring the noise!**



Chwaraewch y gân
Bring the Noise Theme
gan ddefnyddio adnodd
rhyngweithiol *Bring the
Noise: Play It!* ar
ein gwefan.

Meddylwch gyda'ch dosbarth am symudiadau a'u hymarfer wrth ganu gyda'r trac! Cofiwch gallwch ddefnyddio adnodd rhyngweithiol *Bring the Noise: Play It!* i dewi geiriau'r gân os bydd angen.

3. Prif Weithgaredd

Peiriant Rhythmau *Bring the Noise!*

Gallwch wneud y gweithgaredd hwn drwy ddefnyddio'r corff fel offeryn taro neu gydag offerynnau taro di-draw.

Trefnwch eich dosbarth i eistedd mewn cylch gyda'i hofferynnau o'u blaenau.



Bydd yr athro'n dechrau'r gweithgaredd yma drwy chwarae rhythm byr, syml sy'n ailadrodd drosodd a throsodd drwy ddefnyddio'r corff fel offeryn taro. Bydd y plentyn sy'n eistedd i'r dde o'r athro wedyn yn ychwanegu ei rhythm ei hun, felly mae dau rythm gwahanol yn chwarae ar yr un pryd.



Gofynnwch i'r plant geisio cyfansoddi rhywbeth sy'n cyd-fynd â'r curiad a rhywbeth nad yw mor gymhleth nad ydyn nhw'n gallu ei chwarae! Fel o'r blaen, ar ôl i'r plentyn ddechrau, rhaid iddo ailadrodd ei rythm drosodd a throsodd ac nid yw'n cael ei newid.



Bydd y plentyn nesaf yn y cylch yn ychwanegu rhythm ac yn y blaen ac yn y blaen nes bod pawb yn y cylch wedi ychwanegu rhythm.

Dywedwch wrth y plant am gymryd eu hamser cyn ychwanegu rhythm a gwranddo ar sut gall un rhan gwneud gwahaniaeth mawr i'r sŵn yn gyffredinol.



Ar ôl i chi fynd drwy'r gweithgareddau yn defnyddio'r corff fel offeryn taro, trafodwch â'ch dosbarth beth oedd wedi gweithio'n dda am y rownd honno a beth fydden ni'n ei wneud yn wahanol i'w wneud yn well byth?

Ewch drwy'r gweithgaredd eto ond gan ddefnyddio offerynnau taro di-draw y tro yma. Efallai bydd hyn yn golygu ei bod yn rhaid i rai o'r plant newid y rhythm roedden nhw wedi'i chwarae yn y rownd defnyddio'r corff fel offeryn taro.



Ar ôl i bawb ychwanegu ei rythm, gall yr athro gamu i mewn i'r cylch a gweithio fel arweinydd a rheoli pryd mae'r plant yn gallu stopio ac ailddechrau chwarae, a pha ddynmeg (pa mor gryf a thawel) y mae eisiau i'r ensemble chwarae. Cytunwch â'r dosbarth ar rai ystumiau syml a fydd yn cyfleu'r cyfarwyddiadau hyn.

Ar ôl i'r athro arwain yr ensemble, gofynnwch i blentyn fod yn arweinydd.



I weld rhagor o weithgareddau am chwarae'n unsain, rhowch gynnig ar y fideo 'Pat Pat Gap' yn adran Teacher Techniques ein gwefan.

4. Datrys problemau

Wrth chwarae 'Rhythm wedi'i Wahardd', ceisiwch gadw curiad cyson drwy gydol y gweithgaredd; mae'n helpu'r plant i chwarae eu rhythmau'n gywir.

Wrth chwarae'r gweithgaredd 'Peiriant Rhythmau' mae'n bwysig nad ydy eich rhythm chi yn rhy gymhleth a'ch bod yn cadw curiad rheolaidd a chyson.



Bydd hyn yn rhoi cyfle i'r plant fod yn greadigol gyda'u rhythmau eu hunain a'u chwarae'n hyderus.

Mae adnodd rhyngweithiol Bring the Noise: Play It! yn cynnwys modd 'Feel the Beat' sy'n dangos curiad cân yn weledol.

Os ydy plant yn ei chael hi'n anodd meddwl am rythm i'w chwarae, dywedwch wrthyn nhw am gymryd eu hamser a gwrando am y bylchau yn y sŵn a cheisio cyfansoddi rhywbeth sy'n llenwi'r bylchau. Gallech hefyd ofyn iddyn nhw feddwl sut bydden nhw'n 'chwarae' sillafau eu henw gyda'r hyn sydd eisoes yn digwydd, ac ychwanegu'r rhythm hwnnw.

5. Cyngor AAAA

Gweithgaredd i Gynhesu

- Gwnewch nodyn pan fydd y disgyblion yn cael eu dal allan, ond fyddan nhw ddim allan o'r gêm.



Allweddeiriau

Defnyddio'r corff fel offeryn taro: seiniau sy'n cael eu gwneud drwy ddefnyddio eich corff.

Arweinydd: y person sy'n arwain ensemble o gerddorion.

Dynameg: lefel y sain.

Offerynnau taro di-draw: er enghraifft drwm neu floc pren.

Curriad: pwls cyson, fel cloc yn tician.

Rhythm: patrwm o seiniau hir a byr.