


 10-15 munud

Amcan a Ffocws Cerddorol

Cefnogi disgyblion AAAA drwy gerddoriaeth i ymgysylltu â symudiadau a gweithio gydag eraill.

Rhythm, gan ddefnyddio offerynnau i greu seiniau a symud i gerddoriaeth.

Offerynnau

Drymiau bach, tabyrddau, offerynnau sŵn glaw a maracas.

Hygyrchedd

Mae'r cynllun gwers yma yn addas i ddisgyblion sydd ag anawsterau lleferydd ac iaith.

Cymhorthion gweledol ac adnoddau eraill

Lluniau o offerynnau cerddorol a sgarffiau glas, gwyrdd a gwyn.

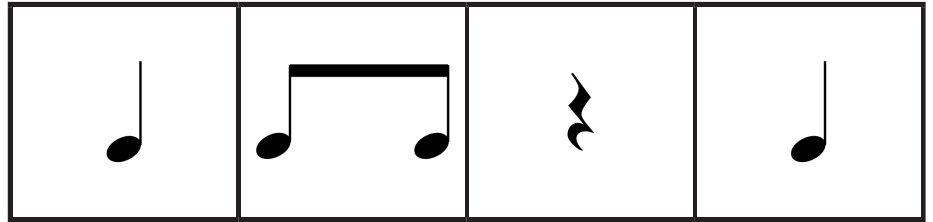
Digon o le

Bydd angen neuadd ysgol neu ystafell fawr.

1. Gweithgaredd i Gynhesu

Gêm taro

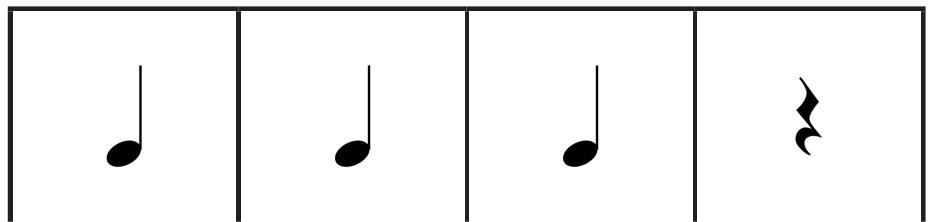
Eisteddych gyda'r disgyblion mewn cylch ar y llawr a dechrau taro rhythm ar eich pengliniau, gan annog y disgyblion i ymuno. Er enghraifft:



Stopiwch a gofyn i ddisgybl ddechrau rhythm newydd. Dylai'r holl grŵp nawr gopio'r rhythm newydd hwn.

Gwnewch hyn gyda nifer o fyfyrwyr gwahanol yn dechrau'r rhythm newydd. (5 - 7 munud)

Daliwch ati i gyflwyno rhythmau newydd i'r grŵp drwy daro rhythm enw pob plentyn. Dylech chi fynd gyntaf drwy daro rhythm eich enw, e.e. Ms Williams – taro'r pengliniau dair gwaith, neu:



Ewch rownd y cylch yn rhoi'r cyfle i bob disgybl daro rhythm ei enw. (5 munud)



2. Gwrandewch ar y gerddoriaeth

Take You Home



25 munud



Dywedwch wrth y disgyblion eu bod am ddefnyddio offerynnau a sgarffiau i berfformio'r gân, *Take You Home*.

Chwaraewch y gân i'r grŵp a gofyn i'r plant wrando'n astud.



Chwaraewch y gân *Take You Home* drwy ddefnyddio adnodd rhyngweithiol *Bring the Noise: Play It!* ar ein gwefan.

Rhannwch y sgarffiau lliw a gofyn i'r disgyblion wrando ar y gân eto, ond gan symud y tro yma a dychmygu bod y sgarffiau yn donnau môr. (10 munud)

Dewch â'r disgyblion yn ôl i'r cylch a rhoi'r offerynnau sydd wedi'u rhestru yn y cylch. Gofynnwch i'r disgyblion ddewis offeryn. Rhannwch y disgyblion yn ddau grŵp, un gyda drymiau a thabyrddau, a'r llall gyda'r offerynnau sŵn glaw a maracas.



Dangoswch y lluniau o'r offerynnau gwahanol pan fydd hi'n amser i'w chwarae.

Gofynnwch i'r plant daro'r drymiau, y tabyrddau a'r maracas mewn rhythm. Rhowch amser iddyn nhw gael ymarfer ac amser i gyfnewid offerynnau. (15 munud)





 10-15 munud

Strwythur y gân *Take You Home*

1. Cyflwyniad – 4 bar
2. Pennill – 8 bar
3. Cytgan – 4 bar
4. Pennill – 8 bar
5. Cyn-gytgan – 4 bar
6. Pennill – 8 bar
7. Cytgan – 8 bar

3. Perfformiad

Rhannwch y dosbarth yn dri grŵp a'u trefnu mewn tair rhes, gyda phob grŵp ar un rhes.

Dyma'r grwpiau a threfn y rhesi:

- disgyblion gyda sgarffiau i greu symudiadau'r môr (rhes flaen, ar eu gliniau)
- disgyblion gyda'r offerynnau sŵn glaw a'r maracas (ail res, yn eistedd ar gadeiriau)
- disgyblion gyda'r tabyrddau a'r drymiau bach (trydedd rhes, yn sefyll)

Chwaraewch y gân a phwyntio at y disgyblion pan fydd angen iddyn nhw chwarae eu hofferyn yn yr adran iawn.

Dyma'r cyfarwyddiadau ar gyfer pob un o'r adrannau:

- Cyflwyniad: y disgyblion gyda'r sgarffiau, yr offerynnau sŵn glaw a'r maracas i chwarae
- Penillion: y disgyblion gyda'r drymiau a'r tabyrddau i chwarae
- Cyn y gytgan: yr holl ddisgyblion i chwarae
- Cytgan: y disgyblion gyda'r sgarffiau, yr offerynnau sŵn glaw a'r maracas i chwarae



4. Diwedd y Wers

Tawelu

Gofynnwch i'r disgyblion

- sut oedden nhw'n teimlo am gymryd rhan yn y perfformiad
- oedd ganddyn nhw hoff offeryn i'w chwarae

Dewch â'r wers i ben drwy egluro pwysigrwydd gwranddo a chydweithio.

Estyniad

Gallwch ddefnyddio'r gân, *Take You Home* fel rhan o wasanaeth am gyfeillgarwch a chydweithio.



Allweddeiriau

Chwarae'n fyrfyfyr: creu seiniau yn y fan a'r lle.

Geiriau: geiriau'r gân.

Curiad: pwls cyson, fel cloc yn tician.

Rhythm: patrwm o seiniau hir a byr.

Strwythur: trefn yr adrannau mewn cân.

Cysylltiadau â'r Cwricwlwm

Gwyddoniaeth

Drama

Dawns

Llythrennedd