

SIOP COFIO

SUT I CHWARAE:

- Gofynnwch i'r plant wneud siâp cylch.
- Eglurwch eich bod chi fel dosbarth yn mynd i ymweld â 'Siop DDMIX' i greu dilyniant o symudiadau dawns cyflym.
- Rhannwch y dosbarth yn ei hanner.
- Eglurwch fod pob hanner o'r dosbarth yn mynd i gymryd eu tro i ddewis symudiad. Cyn i bob symudiad gael ei ychwanegu at y dilyniant, rhaid iddyn nhw ddweud:
*‘Es i ddosbarth DDMIX a dysgais i sut i...’
- Wedyn, maen nhw'n dangos eu symudiad dethol.
- Rhowch enghraifft neu gofynnwch am wirfoddolwr i ddewis y symudiad syml cyntaf.
E.e. ‘Es i ddosbarth DDMIX a dysgais i sut i neidio / chwifio / troi.’
- Rhaid i bob hanner o'r dosbarth adrodd y frawddeg a dangos y symudiad gyda'i gilydd.
- Wedyn, mae'r grŵp arall yn ailadrodd y frawddeg ragarweiniol*, ac yna'r dilyniant o symudiadau a grëwyd eisoes cyn ychwanegu symudiad arall eu hunain.
- Gall yr athro ddewis gwirfoddolwyr o bob grŵp i awgrymu symudiadau newydd bob tro y mae'n dro eu grŵp.
- Bob tro, mae hanner y dosbarth yn cael tro, rhaid i bawb yn eu grŵp ddechrau trwy ddweud y frawddeg, ‘Es i ddosbarth DDMIX a dysgais i sut i...’ cyn iddyn nhw gofio a dangos yr holl symudiadau a ychwanegwyd, cyn iddyn nhw ychwanegu eu symudiad nhw.
- Daw'r gêm i ben pan fydd un grŵp yn anghofio unrhyw un o'r symudiadau neu'n eu perfformio yn y drefn anghywir.

Gwahaniaethu:

- Er mwyn ei gwneud yn haws, rhowch symudiad i bob ochr yr hoffech iddyn nhw ei ychwanegu.
- Er mwyn ei gwneud yn anoddach, gofynnwch i'r plant am symudiadau sy'n gysylltiedig â thema neu arddull a ddewiswyd.
- Er mwyn ei gwneud yn anoddach, rhannwch y dosbarth yn fwy o grwpiau neu i weithio'n unigol, fel bod rhaid i bawb yn y dosbarth ddangos ac ychwanegu symudiad nes bod y dosbarth cyfan wedi cael tro.

Adnoddau Dewisol:

- Cerddoriaeth 1960au DDMIX neu gerddoriaeth Charleston DDMIX neu unrhyw drac cerddoriaeth DDMIX mae'r dosbarth yn ei astudio.