

MODELU MI**SUT I CHWARAE:**

- Rhannwch y plant yn grwpiau o dri yn sefyll un y tu ôl i'r llall, yn wynebu blaen y neuadd.
- Mae'r plant yn rhifo'u hunain yn un, dau a thri.
- Rhif tri yw'r 'model'. Rhaid iddyn nhw ddewis a dal ystum o'u dewis (sichewch eich bod yn rhybuddio'r modelau y byddant yn dal yr ystum hwn am ysbaid er mwyn sicrhau eu bod yn dewis ystum lle gallen nhw gadw eu cydbwysedd).
- Rhif dau yw'r 'clai'. Maen nhw'n dechrau trwy swatio ar y llawr yn wynebu blaen y neuadd/llinell, o flaen y model fel na allen nhw weld yr ystum.
- Rhif un yw'r cyfarwyddwr. Mae rhif un yn troi i wynebu rhif tri. Wedyn, rhaid i'r cyfarwyddwr roi cyfarwyddiadau i'r clai ynghylch sut i greu'r un ystum â'r model. Rhaid i gyfarwyddwyr gadw eu dwylo y tu ôl i'w cefnau i sicrhau eu bod yn defnyddio cyfarwyddiadau llafar yn unig.
- Ni ddylai'r clai droi o gwmpas i weld y model. Rhaid iddyn nhw symud yn dilyn cyfarwyddiadau llafar y cyfarwyddwr.
- I ddechrau'r gêm, gofynnwch i'r clai swatio â'u pennau i lawr, ac ar yr un pryd rhaid i'r model wneud ei ystum. Unwaith y bydd y model yn barod, mae'r cyfarwyddwr yn dechrau rhoi'r cyfarwyddiadau i'r clai ynghylch sut i greu'r ystum cywir.
- Rhowch amser i'r grwpiau greu union ystum y model.
- Newidiwch rolau'r plant fel eu bod nhw i gyd yn cael tro ym mhob rôl.

Dilyniant:

- Rhowch derfyn amser i grwpiau greu'r ystum.
 - Cynyddwch nifer y plant ym mhob grŵp, e.e., grwpiau o chwech (dau yn modelu, dau yn chwarae rôl y clai a dau yn gyfarwyddwyr). Rhaid i'r cyfarwyddwyr rannu'r rôl, gan wneud yn siŵr nad ydynt yn siarad ar draws ei gilydd.
-