



Bryniau Clwyd a
Dyffryn Dyfrdwy
Tirwedd
Cenedlaethol
Clwydian Range
and Dee Valley
National
Landscape



Pontcysyllte
Safle Treftadaeth Y Byd
World Heritage Site

Gofalu am ein Coetiroedd

Nodiadau Canllaw i Athrawon

Amcanion Dysgu

Deall sut y gellir torri coed er mwyn rheoli coetir yn gynaliadwy.

Meini Prawf Llwyddiant

- Dilyn y cyflwyniad PowerPoint a gwylio'r ffilmiau.
- Chwarae'r gêm er mwyn helpu i atgyfnerthu'r hyn a ddysgwyd.

Amser ar gyfer y gweithgaredd

60 munud

Lleoliad

Man agored, y tu allan yn ddelfrydol

Adnoddau

- TGCh gyda mynediad i'r rhyngwyd.
- I chwarae'r gêm, bydd arnoch angen man agored mawr.

Y Briff ar gyfer yr Athro

Mae'r gêm hon yn ategu'r ystod eang o adnoddau sydd ar gael am goetiroedd gan [Cyfoeth Naturiol Cymru](#).

Yn yr adnoddau cysylltiedig uchod, mae rhai gweithgareddau sy'n ymwneud â rheoli coetiroedd, fodd bynnag nid yw'n cynnwys yr holl ffyrdd ar gyfer rheoli coetiroedd yn gynaliadwy. Er enghraifft, mae'r timau Ceidwaid ym Mryniau Clwyd a Dyffryn Dyfrdwy yn rheoli llawer o goetiroedd drwy fondocio.

- Rhannu'r Amcanion Dysgu a'r meini prawf llwyddiant gyda'r dosbarth.
- Dilyn y cyflwyniad PowerPoint i ddysgu am y prif fathau o goetiroedd sydd i'w cael ym Mryniau Clwyd a Dyffryn Dyfrdwy a sut y cânt eu rheoli drwy dorri a phlannu coed.
- Mae sawl swigen siarad yn y cyflwyniad PowerPoint hwn, y gall y disgyblion eu darllen allan yn uchel wrth iddynt chwarae rôl ceidwaid/ rheolwyr cefn gwlad/ coedwigwyr.
- Mae yna ddolenni i ffilmiau i'w gwylio a chyfle i chwarae'r gêm Ditectif y Coetir rhyngddynt, er mwyn atgyfnerthu'r dysgu.



Bryniau Clwyd a
Dyffryn Dyfrdwy
Tirwedd
Cenedlaethol

Clwydian Range
and Dee Valley
National
Landscape



Pontcysyllte
Safle Treftadaeth Y Byd
World Heritage Site

Cyfarwyddiadau ar gyfer y Gweithgaredd Gêm Ditectif y Coetir

Mae'r gêm hon yn addasiad o'r gêm draddodiadol 'wink murder' mewn partïon. Ewch allan i chwarae'r gêm mewn amgylchedd naturiol.

- Dylai'r dosbarth sefyll mewn cylch.
- Bydd un unigolyn yn cael ei ddewis fel ditectif y coetir ac i ddechrau, bydd rhaid iddynt symud i rywle lle nad oes modd iddynt glywed na gweld y grŵp, wrth i'r gêm gael ei threfnu.
- Dylai gweddill y cylch gau eu llygaid wrth i'r athro gerdded o amgylch y tu allan i'r cylch a thapio ar ysgwydd un unigolyn. Yr unigolyn hwn yw'r torrwr coed ac mae pawb arall yn goeden.
- Bydd y torrwr coed yn penderfynu ar y cynllun rheoli coetir o'r dewisiadau canlynol:

Bondocio - pan fydd coeden yn cael ei thorri, gall aildyfu ar ôl 20 eiliad.

Llwyrgrwmpo - pan fydd coeden yn cael ei thorri, ni fydd yn aildyfu.

- Mae pawb yn y cylch yn gwybod beth yw'r cynllun a gallent ystumio siâp coeden gyda changhennau (gallant symud yn araf iawn fel pe baent mewn gwynt neu newid siâp wrth iddynt 'dyfu'). Gall ditectif y coetir nawr ddychwelyd i'r grŵp.
- Nod y gêm yw bod y torrwr coed yn torri cymaint o 'goed' â phosibl, heb gael ei adnabod gan y ditectif. Mae'n gwneud hyn drwy amrantu neu roi winc ar y 'coed'. Bydd ditectif y coetir yn sefyll yng nghanol y cylch ac yn ceisio gweithio allan pwy yw'r torrwr coed (cânt ddyfalu 3 gwaith). Gallant hefyd nodi'r math o reolaeth sydd ar waith yn y coetir. Pan fydd 'coeden' yn cael ei thorri, bydd y chwaraewr yn syrthio i'r llawr (gyda drama ychwanegol os ydyn nhw'n dymuno) ac yn ddibynol ar y rheolaeth coetir, gallant aildyfu (bondocio) neu barhau wedi cwrmpo ar y llawr.
- Ar ddiwedd y gêm, trafodwch beth oedd y cynllun rheoli coetir a sut y byddai'r torrwr coed yn rheoli'r coetir ar ôl torri'r coed.