

**Cystadleuaeth Ysgrifennu am Chwarae**

***Canllaw cam wrth gam ar ysgrifennu stori***

Cam 1: Meddwl am syniad

Mae darllen stori gyda'ch gilydd yn fan cychwyn da. Stopiwch a gofynnwch i'ch plentyn ddarogan sut y gallai'r stori dod i'w therfyn. Gall diweddglo amgen eich plentyn fod yn ddeunydd gwych ar gyfer stori newydd a gwreiddiol. Gallwch hefyd ysgrifennu straeon wedi'u seilio ar brofiadau bywyd go iawn, megis diwrnod cyntaf eich plentyn yn yr ysgol, antur yn y parc, neu golli ei ddant cyntaf.

Cam 2: Creu cymeriad a lleoliad

Gofynnwch i'ch plentyn greu cymeriad a lleoliad. A fydd ei brif gymeriad yn blentyn, yn oedolyn neu'n anifail? A fydd y stori wedi'i lleoli mewn parc lleol, gwlad arall neu yn y gofod? Gadewch i ddychymyg eich plentyn fynd yn wyllt!

Cam 3: Y dechrau

Mae gan bob stori dda i blant ddechrau, canol a diwedd. Gofynnwch i'ch plentyn ehangu ar ei syniad gwreiddiol am stori a gosod yr olygfa agoriadol. Beth sy'n arbennig neu'n wahanol am ei brif gymeriad? Efallai mae'n gath sy'n hoff o gael bath, archarwr sy’n methu hedfan, neu dywysoges sy'n byw mewn ogof!

Cam 4: Y gwrthdaro

Gall stori heb unrhyw wrthdaro fod braidd yn ddiflas. Helpwch eich plentyn i ddeall y syniad o wrthdaro mewn stori trwy gael cip arall ar rai o'i hoff lyfrau. Esboniwch iddo pan fo gwrthdaro'n codi a'i annog i greu rhywbeth tebyg yn ei stori ef. Gall hyd yn oed ychwanegu cymeriad newydd i greu cynnwrf!

Cam 5: Y trobwynt

Fel arfer, mae'r trobwynt yn digwydd ynghanol y stori ac mae'n helpu i greu diddordeb yn y stori. Gall fod yn eiliad o ddatguddiad, cyfnod lle mae cymeriad yn darganfod uwch-bŵer cudd, neu syrpreis sy'n troi'r stori ar ei phen. Gofynnwch i'ch plentyn feddwl am rywbeth na fyddai'r darllenydd yn ei ddisgwyl. Nid oes rhaid iddo wneud synnwyr bo tro - dyma gyfle i’ch plentyn roi rhwydd hynt i’w ddychymyg!

Cam 6: Y datrysiad

Nid yw stori dda'n gorffen heb ddatrysiad terfynol. Gofynnwch i'ch plentyn sut mae’r gwrthdaro yn ei stori yn cael ei ddatrys. Gallwch ei herio i feddwl am gysylltiad rhwng y trobwynt a'r gwrthdaro er mwyn creu datrysiad ystyrlon.

Cam 7: Y diwedd

Mae diwedd boddhaol yn ffordd berffaith i ddod â stori i'w diwedd. Beth ddigwyddodd i'r cymeriadau ar ôl i'w gwrthdaro gael ei ddatrys? A oeddent yn gallu cyflawni rhywbeth o'r diwedd, neu a wnaethant ddysgu gwers bwysig o ganlyniad?

**Cystadleuaeth Celf am Chwarae**

***Cynorthwyo plant rhwng 15 mis a phedair oed i arlunio***

1. Gwnewch gelf yn rhan o'ch gwaith arferol. Gallwch gynnwys creu celf yn eich amser chwarae. Crëwch ardal gelf os ydych am gadw'r llanast mewn un man. Gosodwch bapur â thâp er mwyn i’r plentyn arlunio arno ac arllwys pethau arno a chreu smoc allan o hen ddillad. Mae gosod papur ar fwrdd â thâp yn helpu plentyn ifanc i ganolbwyntio ar y symudiadau sydd ynghlwm wrth arlunio, heb orfod dal ac addasu lleoliad y papur arlunio. Prynwch greonau trwchus a marcwyr y gellir eu golchi y mae’n hawdd gafael ynddynt.
2. Peidiwch ag addysgu. Mae plant yn datblygu sgiliau echddygol sylfaenol gyda phob un sgribl. Maent hefyd yn datblygu creadigrwydd, dyfeisgarwch a hunanfynegiant. Gwerthfawrogiad yn unig sydd ei angen ar blentyn mor ifanc, nid cyfarwyddiadau. Eisteddwch gyda phlant pan maent yn arlunio, siaradwch â nhw am eu gwaith celf, ond peidiwch â cheisio addysgu.
3. Gwnewch arsylwadau. Arsylwch ar gelf plentyn yn hytrach na’i chanmol neu ei chywiro. Sylwch ar y broses yn hytrach na'r cynnyrch. Pan mae plentyn yn arlunio, dywedwch, "Edrych ar yr holl gylchoedd sydd gen ti! Mae cylchoedd bach tu fewn i gylchoedd mawr" neu "Rwy'n sylwi dy fod yn defnyddio'r creonau oren a gwyrdd nawr." Dywedwch beth rydych yn hoffi am y llun: "Mae'r haul mawr yn gwneud i mi feddwl am ddiwrnod ar y traeth!" neu "Rwy'n hoffi'r ffordd mae'r dail ar y coed yn lliwiau gwahanol."
4. Gofynnwch gwestiynau sy'n benagored. Pan fydd y plentyn yn cyflwyno'r llun i chi, osgowch ddweud "Beth yw e?" Yn hytrach, gofynnwch, "Elli di ddweud ychydig am dy lun?" Gofynnwch fwy o gwestiynau os yw'r plentyn yn gyffrous am y llun. Efallai bydd y plentyn yn rhoi mwy o fanylion pan fyddwch yn gofyn cwestiynau. Pan fydd plentyn yn arlunio gwaith cynrychioladol, bydd yn aml yn dychmygu stori sy'n cyd-fynd â'r gwaith. Bydd gofyn am fwy o fanylion yn ei annog i arlunio mwy o fanylion.
5. Gwnewch gelf yn rhan o brosesu emosiynol. Os yw plentyn yn profi emosiwn dwfn, gallwch gynnig papur a marcwyr iddo, neu dalp o glai. Os yw plentyn yn cael pwl o dymer ddrwg, awgrymwch iddo arlunio llun dig. Os yw’n drist, awgrymwch arlunio llun trist. Gall celf helpu plant i brosesu emosiynau dwys a allai fod yn rhy gymhleth iddynt eu rhoi mewn geiriau. Mae rhoi gweithgaredd creadigol i blentyn sy'n rhoi'r grym i gyd iddo yn gallu ei helpu i gael ymdeimlad o reolaeth.
6. Cadarnhewch werth cyn-ysgrifennu. Rhwng tua 2½ a 3½ oed, bydd plant yn dechrau gwneud sgribladau sydd i fod i gynrychioli geiriau. Y lluniau hyn yw cam cyntaf plentyn tuag at ysgrifennu. Wrth iddo dyfu, bydd y sgribladau'n troi'n fwy cymhleth. Efallai bydd plentyn yn creu cymysgedd o sgribladau byr a hir neu greu siapiau sy'n debyg i lythrennau wedi'u cymysgu â llythrennau go iawn. Mae'r lluniau hyn yn arwydd cyffrous bod plentyn yn deall y gellir ysgrifennu geiriau i gyfleu ystyr.
7. Dylech arddangos a chadw eu lluniau. Mae arddangos gwaith plant yn ffordd o ddangos bod eu gwaith yn ddiddorol ac yn bwysig. Gallwch arddangos y gwaith yn lle canmol pob un darn yn unigol. Nid oes rhaid i chi arddangos pob un darn o gelf: gofynnwch i'r plentyn beth yr hoffai ei arddangos a chrëwch "oriel" gylchdroi sy'n newid yn wythnosol neu'n fisol. Cadwch bortffolio o luniau pob plentyn fel y gall arsylwi ar ei broses.

*(Hawlfraint – https://www.wikihow.com/Teach-Kids-How-to-Draw)*