'Super Mario'

Sut i chwarae / Pwyntiau dysgu

Seilir y gêm ar unrhyw gymeriad gêm llwyfan. Mae'r athro'n rhoi sylwebaeth ar siwrnai'r cymeriad drwy'r gêm.

Dylid annog neidio'n uchel a phell, gan neidio i wahanol gyfeiriadau, neidio dros wrthrychau, neidio ar lwyfannau ayyb.

Dylid ystyried defnyddio tâp sain o'r gêm fel arwyddion ar gyfer rhai gweithredoedd. Dylid ystyried cael y disgyblion i baratoi eu traciau sain eu hunain mewn sesiwn TGCh.

Addasu'r gweithgaredd

Symleiddio

- **Symud yn araf, neidiau sylfaenol, cyfnod byr**
- **Ymarfer y gweithredoedd heb fod mewn sefyllfa gêm**

Herio

- **Symud yn gyflym, cyfresi cymhleth o neidiau a gweithredoedd**

Manteision Ymarfer Cysylltiedig ag Iechyd

- **Datblygu stamina/dygnedd a chryfder**

Cysylltiadau â'r dysgu yn y dyfodol

> **Gweithgareddau cysylltiedig â neidio**









