



## Cam 10: Cyfrifo gydag arian

### Bwriad dysgu

- I gyfrifo gydag arian a rhoi newid

### Trosolwg o'r cam

Yn y cam hwn, bydd y plant yn gwneud cynnyrch di-fwyd gan ddefnyddio eu blodau gwasgedig ac yna'n cael eu cyflwyno i'r syniad o elw mewn ffordd syml iawn i'w galluogi i ddewis pris gwerthu am eu cynhyrchion siop fferm. Yng nghyd-destun siop fferm chwarae rôl, bydd y plant yn ymarfer ychwanegu gyda phunnoedd a cheiniogau (er mwyn cyfrifo cyfansymiau archeb) a thynnu (er mwyn cyfrifo newid eu cwsmeriaid).

### Defnyddiau sydd eu hangen

- Blodau gwasgedig
- Cerdyn/papur
- Arian chwarae rôl
- Hysbysebion wedi'u cynllunio yng ngham 9
- Ffotograffau o fwyd a chynhyrchion sdi-fwyd a wnaed yn gynharach yn y prosiect

### Nodiadau cyflwyno

Sleid 2: Gwneud cynnyrch di-fwyd	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gofynnwch i'r plant ddefnyddio eu dyluniadau a'u carnations sych o gam 8 i wneud eu cynnyrch di-fwyd gan ddefnyddio eu carnations wedi'u gwasgu a'u lliwio.</li></ul>
Sleid 3-4: Penderfynu ar bris gwerthu	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esboniwch y bydd y plant yn sefydlu eu siopau fferm heddiw fel y gallant werthu eu cynhyrchion ond yn gyntaf mae angen iddynt benderfynu ar bris gwerthu am y cynhyrchion y maent wedi'u gwneud.</li><li>• Gofynnwch i'r plant beth sydd angen i ni feddwl amdano wrth benderfynu ar bris gwerthu: faint mae'r cynhyrchion yn eu costio i'w gwneud, gan beidio gwneud y pris yn rhy uchel fel bod cwsmeriaid yn dal eisiau ei brynu ond ddim yn rhy isel fel y gallant dalu eu costau.</li><li>• Er enghraifft: os oedd yn costio £1 i wneud pob cynnyrch bara yna mae angen i'ch pris gwerthu fod yn fwy na £1 fel eich bod chi'n gwneud elw. Elw yw'r arian sy'n weddill ar ôl i chi dalu costau gwneud y cynnyrch.</li><li>• Os oedd yn costio 50c i wneud pob cynnyrch blodau wedi eu gwasgu yna mae angen i'ch pris gwerthu fod yn fwy na 50c.</li><li>• Gofynnwch i grwpiau benderfynu ar brisiau gwerthu am eu cynhyrchion ac ysgrifennu'r gost ar eu hysbysebion.</li></ul>

Sleid 5: Cyfrifo gydag arian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelwch y dull yr hoffech i'r plant ei ddefnyddio ar gyfer ychwanegu symiau o arian e.e. os yw cwsmer yn dymuno prynu cynnyrch bara a chynnyrch blodau.</li> <li>• Modelwch y dull yr hoffech i'r plant ei ddefnyddio i dynnu symiau o arian e.e. i roi newid i gwsmer.</li> <li>• Defnyddiwch y PowerPoint i rannu enghreifftiau i'r plant weithio drwyddynt.</li> </ul>
Sleid 6: Chwarae siopau fferm	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gofynnwch i'r plant drefnu'r ystafell ddosbarth fel marchnad fel bod pob bwrdd yn cynrychioli siop fferm a bod hysbysebion y plant a lluniau o'u cynhyrchion yn cael eu harddangos yn glir.</li> <li>• Rhannwch yr arian chwarae rôl a rhannwch y dosbarth yn ei hanner fel eu bod yn cael cyfle i brofi bod yn siopwr ac yn gwsmer.</li> <li>• Bydd y grŵp cwsmeriaid yn ymweld â siopau eu cyfoedion ac yn gosod archebion y byddant yn talu amdanynt gyda'u harian chwarae rôl. Rhaid iddynt sicrhau bod ganddynt ddigon o arian i dalu am eu harchebion.</li> <li>• Bydd y grŵp cadw siopau yn croesawu eu cwsmeriaid i'w siopau ac yn cyfrifo cyfanswm cost eu harchebion a'r newid y mae angen iddynt ei roi iddynt.</li> <li>• Ar ôl i'r grŵp cwsmeriaid wario eu holl arian chwarae rôl. Cyfnewidiwch y grwpiau o gwmpas ac ailadrodd y gweithgaredd eto fel bod pob plentyn yn cael cyfle i brofi cyllidebu a chyfrifo cyfansymiau archeb a newid.</li> </ul>

## Dolenni i'r Cwricwlwm Cenedlaethol

Pwnc	Testun	Amcan
Mathemateg	Mesur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adio a thynnu symiau o arian i roi newid, gan ddefnyddio £ a c mewn cyd-destunau ymarferol</li> </ul>
	Adio a Thynnu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adio a thynnu rhifau gyda hyd at dri digid, gan ddefnyddio dulliau ysgrifenedig ffurfiol o adio a thynnu mewn colofnau</li> <li>• Datrys problemau, gan gynnwys problemau rhif ar goll, defnyddio ffeithiau rhif, gwerth lle, ac adio a thynnu mwy cymhleth</li> </ul>