Cardiau digid 0–9

42

Byddwch angen
Dau gopi o *Dalen adnoddau cardiau digid 0–9* (tudalen 42), cyfrifiannell.

Torrwch allan y cardiau ar y dalennau adnoddau.

Chwaraewch gyda dau ffrind. Mae dau yn chwarae bob tro a'r trydydd chwaraewr sy'n gwirio. Cymysgwch y cardiau a'u rhoi wyneb i lawr ar y bwrdd.

Mae'r chwaraewr cyntaf yn codi dau gerdyn ac mae'n adio'r ddau rif yn ei ben a dweud yr ateb mor gyflym â phosib. Mae'r trydydd chwaraewr yn gwirio ar y gyfrifiannell. Os yw'r ateb yn gywir, mae'r chwaraewr yn ticio'r lle cyntaf ar y grid cofnodi. Os yw'n anghywir, mae'n rhoi croes yn y lle cyntaf ar y grid cofnodi. Mae'r gêm yn parhau gyda'r ddau chwaraewr yn cymryd eu tro i godi'r cardiau ac adio'r rhifau nes bydd y cardiau i gyd wedi eu defnyddio. Y chwaraewr gyda'r nifer fwyaf o diciau ar y diwedd yw'r buddugol.

Chwaraewch eto er mwyn i'r un sy'n gwirio gael tro.

Tro	Chwaraewr 1	Chwaraewr 2
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Cyfanswm		

Chwaraewch y gêm gan dynnu i ffwrdd. Yna defnyddiwch luosi.

Awgrym: Sicrhewch wrth dynnu i ffwrdd eich bod yn tynnu'r rhif lleiaf o'r rhif mwyaf.

YCHWANEGOL!
Defnyddiwch gloc amseru neu oriawr i amseru pob chwaraewr wrth ateb y deg cwestiwn. Y chwaraewr gyda'r nifer fwyaf o atebion cywir yn yr amser cyflymaf sy'n ennill.

© Beryl Webber a Jean Haigh
Gellir llungopïo'r dudalen hon i'w defnyddio yn y dosbarth yn unig.

Dalen adnoddau cardiau digid 0–9

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	0	1
2	3	4	5
6	7	8	9

© Beryl Webber a Jean Haigh
Gellir llungopïo'r dudalen hon i'w defnyddio yn y dosbarth yn unig.