

Gweithgareddau torri'r garw Code Club

1. Y bont

Chwaraewyr: Grŵp cyfan

Adnoddau

Darn o linyn sy'n ddigon hir i'r grŵp cyfan sefyll arno

Cyfarwyddiadau

Rhaid i bob chwaraewr sefyll ar y darn o linyn, sef y 'bont'. Gallan nhw dynnu un troed oddi ar y bont. Os byddan nhw'n tynnu'r ddwy droed oddi ar y bont, byddan nhw'n cwmpo oddi arni! I groesi'r bont, rhaid i'r grŵp roi eu hunain mewn trefn benodol (ee yn nhrefn yr wyddor, yn nhrefn eu pen-blwyddi) heb i unrhyw un gwmpo oddi ar y bont.

Amcanion/canlyniadau

Mae'r gêm hon yn annog cyfathrebu a gwaith tîm. Mae'n syniad cael trafodaeth ddilynol ynglŷn â meddwl am eich cyd-chwaraewyr a chi'ch hun (ee camu'n ôl i adael i bobl basio), a rhoi cynnig arall ar y gêm.

2. Cyflwyno cyd-chwaraewr

Chwaraewyr: Grŵp cyfan, mewn parau i ddechrau

Adnoddau

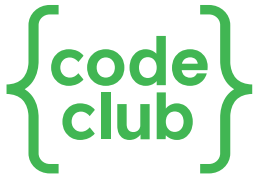
Dewisol: Beiro a phapur i grewyr

Cyfarwyddiadau

Bydd y grŵp yn rhannu'n barau, a bydd y parau'n gofyn cwestiynau i gael gwybodaeth am y naill a'r llall, gan ysgrifennu'r atebion os y dymunan nhw. Bydd y grŵp yn ailymgynnull, ac yna bydd pob person yn cyflwyno'r person arall yn eu pâr i weddill y grŵp, gan sôn am o leiaf 3 darn o wybodaeth a ddysgon nhw am eu cyd-chwaraewyr; dydy enw, oedran nac ysgol ddim yn cyfri.

Amcanion/canlyniadau

Mae'r gêm hon yn helpu crewyr i ddod i adnabod ei gilydd, ac mae hefyd yn rhoi blas syml ar gynllunio a chyflwyno cyflwyniad.



3. Drysfa i Robot

Chwaraewyr: Gall crewyr weithio mewn timau neu ar eu pen eu hunain

Adnoddau

- Ychydig fetrau sgwâr o le i gerdded o gwmpas
- Tâp, llinyn, neu wrthrychau eraill i amlinellu neu adeiladu naill ai ddrysfa neu lwybr i'w ddilyn ar y llawr
- Papur a beiros neu bensiliau

Cyfarwyddiadau

Gan ddefnyddio'r tâp neu eitemau eraill, gwnewch lwybr neu ddrysfa ar y llawr. Enwebwch fentor i weithredu fel y robot. Nod y gêm yw arwain y robot at ddiwedd y llwybr. Bydd crewyr yn ysgrifennu set o gyfarwyddiadau i'r robot eu dilyn. Dylai'r mentor sy'n gweithredu fel robot ddilyn y cyfarwyddiadau'n llythrennol, a pheidio â gwneud unrhyw ragdybiaethau am y cyd-destun nac awgrymu'r ystyr. Mae'n bosibl y bydd angen ailadrodd yr ymarfer cyn i'r robot gyrraedd diwedd y llwybr. Gall crewyr hefyd ddewis rhoi eu cyfarwyddiadau ar waith eu hunain wrth ysgrifennu.

Amcanion/canlyniadau

Mae'r gêm hon yn dangos na all cyfrifiaduron 'feddwl' drostynt eu hunain, ond yn hytrach maent yn gweithredu drwy ddilyn cyfarwyddiadau penodol (cod) yn gywir. Yn y bôn, bydd y crewyr yn dyfeisio eu hiaith rhaglennu eu hunain wrth ysgrifennu eu cyfarwyddiadau i'r robot. Byddan nhw'n dysgu pwysigrwydd bod yn benodol ac yn amleiriog — gall yn aml fod yn ddoniol gweld sut mae modd camddehongli cyfarwyddiadau drwy eu dilyn yn llythrennol. Yn naturiol, byddan nhw hefyd yn darganfod y broses ailadroddus o roi eu cod ar brawf, ei drwsio, a'i roi ar brawf eto.

4. Twrnamaint carreg, papur, siswrn

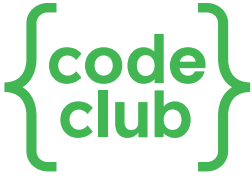
Chwaraewyr: Grŵp cyfan

Adnoddau

Byddwch yn ystyriol o bobl eraill sy'n defnyddio'r lleoliad - dim ond ychydig funudau mae'r gêm hon yn para, ond gall fod yn swllyd

Cyfarwyddiadau

Bydd pawb yn chwarae'r gêm 'carreg, papur, siswrn' yn erbyn gwrthwynebydd ar hap. Bydd yr enillydd yn troi'n 'bencampwr', a bydd y collwr yn troi'n 'gefnogwr'. Bydd pob pencampwr yn dod o hyd i bencampwr arall yn gyflym ac yn chwarae gêm arall,



tra bydd yn rhaid i'r cefnogwyr floeddio enw eu pencampwr. Bydd y pencampwr sy'n colli'r gêm nesaf yn troi'n gefnogwr. Ar ôl 2 fuddugoliaeth, bydd gan bencampwr 3 chefnogwr. Ar ôl y drydedd fuddugoliaeth, bydd ganddyn nhw 7 cefnogwr. Cyn pen dim, dim ond 2 bencampwr fydd ar ôl a bydd gan bob un tua hanner y clwb yn eu cefnogi.

Amcanion/canlyniadau

Y cefnogwyr yw canolbwynt y gêm hon. Fel aelod o dîm, nid bob tro y byddwch chi'n cael eich ffordd eich hun, ond bydd yn rhaid i chi ymuno a gweithio'n galed dros y tîm p'un a fydd eich syniad wedi'i ddewis ai peidio.

5. Y rhwydwaith cymdeithasol annhechnegol

Chwaraewyr: Grŵp cyfan

Adnoddau

- Papur a beiros neu bensiliau
- 'Proffiliau rhwydwaith cymdeithasol': Taflenni gyda rhai adrannau i roi gwybodaeth a nifer y 'llofnodion'. Syniadau ar gyfer yr adrannau:
 1. Enw
 2. Lliw sanau
 3. Arwydd o'r Sodiad
 4. Hoff bwnc
 5. Hoff iaith codio (ee Scratch, Python, HTML/CSS)

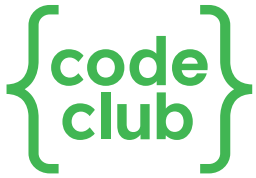
Cyfarwyddiadau

Rhan 1

- Bydd angen i'r cyfranogwyr lenwi'r taflenni proffil rhwydwaith cymdeithasol
- Yna, byddan nhw'n dod o hyd i bobl eraill sydd â'r un ateb ar gyfer eitemau 2 i 5 (dydy'r un enw ddim yn cyfrif) ac yn gofyn iddyn nhw roi eu llofnod wrth ymyl yr eitem honno
- Yr enillydd fydd y person cyntaf i gael 4 llofnod, neu 4 'ffrind'

Rhan 2

- Dewch o hyd i rywun sy'n rhannu'r un eitem â chi ar ei broffil, ac ewch ati i gyfnewid taflenni
- Dewch o hyd i rywun arall (nid yr un person ag o'r blaen) sy'n rhannu'r un eitem â'ch un chi, ac ewch ati i gyfnewid eich taflenni proffil eto
- Ailadroddwch hyn, a chyfrif faint o eitemau rydych chi'n eu rhannu ag eraill



Amcanion/canlyniadau

Dod i adnabod eich gilydd

6. Lingo bingo

Chwaraewyr: Grŵp cyfan

Adnoddau

- Beiros a thaflenni lingo bingo
- Dewisol: Pecyn o fferins/sticeri fel gwobr

Ar gyfer y taflenni lingo bingo:

Rhowch eiriau cyfrifiadura cyffredin isod (neu ychwanegwch eich rhai eich hun) i mewn i gynhyrchydd taflen bingo i greu amrywiaeth o gardiau bingo ar gyfer eich crewyr Code Club. Gwefan dda i wneud hyn am ddim yw the-cc.io/bingo-cards.

algorithm, ap, deuaidd, bit, bloc, porwr, bygio, beit, cod, cyfrifiadur, cyrchwr, data, dadfygio, bwrdd gwaith, llwytho i lawr, e-bost, ffeil, ffolder, gêm, gyriant caled, HTML (iaith marcio hyperdestun), eicon, rhyngrwyd, bysellfwrdd, gliniadur, dolen, llygoden, rhwydwaith, cyfrinair, piccel, rhaglen, Python, robot, Scratch, sgrin, gweinydd, ffôn clyfar, meddalwedd, tabled, llwytho i fyny, gwefan

Cyfarwyddiadau

Bydd pob person yn cael taflen lingo bingo. Bydd mentor yn adrodd y geiriau ar hap, a bydd y crewyr yn marcio pob gair sydd ganddyn nhw ar eu taflen, yn union fel gêm bingo arferol. Y crewyr sydd wedi cael y 4 gair yng nghorneli eu taflen, yna'r llinell gyntaf o eiriau, ac yna'r holl eiriau yn eu grid fydd yr enillwyr.

I ychwanegu haen arall i'r gêm, gallwch chi ofyn i'r crewyr esbonio pob gair (yn syml) wrth iddyn nhw gael eu hadrodd. Ar ôl i'r gêm orffen, gallwch chi annog y crewyr i ymchwilio i'r ymadroddion i wella eu dealltwriaeth o bob un ohonyn nhw.

Amcanion/canlyniadau

Helpu crewyr i ddod yn gyfarwydd â thermau cyfrifiadura a chodio