Gêm Bwydo a Mudo – rhaid osgoi’r llygod mawr i oroesi!

Rhannwch eich plant yn bump grŵp - tra bod y pedwar grŵp adar allan yn hedfan o gwmpas y mannau bwydo; mae’r grŵp llygod mawr sy’n weddill yn ceisio bwyta’r cywion o’u nyth – os ydy llygoden fawr yn llwyddo i fynd i mewn i nyth – mae’r adar hynny allan!

**Cam 1**

**Sut i chwarae:**

1. Marciwch ardal sgwâr, tua 20x20m yn ddelfrydol.
2. Mae nyth ym mhob cornel, ac yn y canol mae’r tir bwydo.
3. Rhannwch yn bum grŵp, y pedwar grŵp cyntaf yw’r adar a fydd yn hedfan yn ôl i’w nythod, a’r pumed grŵp yw’r llygod mawr.
4. Er mwyn bwydo eu cywion, rhaid i’r adar hedfan i’r ardal fwydo ac yna mynd â’r pysgod yn ôl i’w nythod.
5. Tra bo’r adar i ffwrdd, mae’r llygod mawr yn ceisio bwyta’r cywion o’r nyth. Os oes llygoden fawr yn llwyddo i fynd i mewn i nyth, mae’r adar hynny allan.
6. Mae un aderyn ar y nyth yn gallu gwarchod y nyth rhag un llygoden fawr, ond nid dwy lygoden fawr.
7. Mae’r athro yn chwythu chwiban bob 10-20 eiliad, sy’n golygu bod o leiaf un aderyn yn gorfod mynd i’r ardal fwydo neu mae’r cywion yn llwgu.
8. Mae angen i’r llygod mawr fynd i mewn i un nyth bob 2 funud neu maen nhw’n llwgu ac allan.
9. Rhaid i’r llygod mawr a’r adar amddiffyn eu hunain tra’n gwneud yn siŵr eu bod yn cael digon o fwyd.

**Y rhywogaeth sy’n sefyll olaf sy’n ennill!**

**Cam 2**

**Pethau i roi cynnig arnynt:**

* Beth am newid maint yr ardal, a ydy hi’n fwy blinedig teithio dros bellter hir? Mae adar môr yn gorfod hedfan ymhellach i ddod o hyd i bysgod oherwydd effeithiau pobl ar y môr.
* Gall yr adar ddewis pa fathau o adar môr ydyn nhw, ond dim ond os ydynt yn eu dynwared yn hedfan.
* Beth am newid nifer y llygod mawr a’r adar. A yw’n haws ynteu’n anoddach amddiffyn y nyth gyda mwy o adar?