

Chwarae Cymru
Play Wales



Ymarfer gwaith chwarae

Canllawiau gwaith chwarae – cyfrol 2

www.chwarae.cymru

ISBN: 978-1-914361-03-6

© Chwarae Cymru

Cedwir pob hawl. Ni chaniateir atgynhychu unrhyw ran o'r cyhoeddiad hwn, ei gadw mewn cyfundrefn adferadwy na'i drosglwyddo drwy unrhyw ddull gan unrhyw berson heb ganiatâd ysgrifenedig y cyhoeddwr.

Golygu a deunydd ychwanegol wedi ei gynhyrchu gan Ludicology.

Cyhoeddwyd gan Chwarae Cymru, Tŷ Parc, Heol y Brodyr Llwydion, Caerdydd, CF10 3AF

Chwarae Cymru yw'r mudiad cenedlaethol dros chwarae plant, elusen annibynnol a gefnogir gan Lywodraeth Cymru i ddiogelu hawl plant i chwarae ac i gynnig cyngor ac arweiniad ar faterion sy'n ymwneud â chwarae.

www.chwarae.cymru

Cynnwys

Cyflwyniad	5
Fforddiannau a'r amgylchedd affeithiol: mannau i chwarae	7
Oblygiadau ar gyfer ymarfer	8
Yr amgylchedd affeithiol	10
Oblygiadau ar gyfer ymarfer	13
Chwarae a'r man chwarae	14
Mathau chwarae	14
Oblygiadau ar gyfer ymarfer	16
Y cwricwlwm gwaith chwarae	16
Oblygiadau ar gyfer ymarfer	18
Mecanweithiau chwarae	18
Oblygiadau ar gyfer ymarfer	21
Gweithio'n uniongyrchol gyda phlant yn chwarae	22
Y cylchdro chwarae a lefelau ymyrraeth	23
Moddau ymyrryd	25
Agweddau ymyrryd bob dydd	27
Oblygiadau ar gyfer ymarfer	28
Chwarae a risg	30
Termau allweddol	31
Asesu risg-budd	31
Asesu risg-budd dynamig	32
Oblygiadau ar gyfer ymarfer	33
Nodiadau i gloi	33
Cyfeiriadau	35

Nodiadau

Cyflwyniad

Rydym wedi cynhyrchu pedwar canllaw gwaith chwarae, gyda'r teitlau hynod greadigol, cyfrol 1, 2, 3 a 4, fel casgliad o adnoddau ar gyfer y bobl hynny sy'n gweithio'n bennaf, neu fel rhan o'u rôl, gyda phlant sy'n chwarae. Yn ogystal, efallai y byddant o ddiddordeb i bobl sydd ddim yn gweithio gyda phlant sy'n chwarae ond sydd wedi eu cyfareddu gan chwarae plant ac sydd am ddysgu mwy.

Mae'r canllawiau gwaith chwarae'n cyflwyno ac yn archwilio rhai o'r damcaniaethau, cysyniadau, syniadau ac arferion craidd sydd wrth galon gweithio gyda phlant sy'n chwarae. Nid yw'r canllawiau'n gyfrif cyflawn o bell ffordd. Mae plant a'u chwarae'n gymhleth, fel y mae'r lluo o ffyrdd y gallwn weithio gyda'u chwarae, felly mae llawer mwy i'w ddysgu o hyd.

Er mwyn paratoi i weithio gyda phlant sy'n chwarae, mae'r canllawiau'n cychwyn gyda cyfrol 1 sy'n edrych ar rai o'r damcaniaethau sy'n dylanwadu ar y modd y mae oedolion yn deall plant, rôl chwarae a phlentyndod, yn ogystal ag egwyddorion gweithio gyda phlant sy'n chwarae. Wedi datblygu rhywfaint o ddealltwriaeth sylfaenol, mae cyfrol 2 yn archwilio'r lluo o ffyrdd y gall y bobl hynny sy'n gweithio gyda phlant sy'n chwarae greu neu gyfoethogi amgylcheddau fel eu bod yn addas ar gyfer chwarae, ac ar arferion er mwyn cefnogi plant sy'n chwarae'n uniongyrchol. Yn dilyn hyn, mae cyfrol 3 yn edrych ar gynllunio, sefydlu a rheoli prosiect chwarae wedi ei staffio, tra bo cyfrol 4 yn delio yn ddyfnach gyda materion sy'n ymwneud â rheoli staff a gweithio gydag oedolion eraill.

Trwy'r canllawiau hyn rydym yn defnyddio'r termau gwaith chwarae a gweithwyr chwarae. Efallai y gellir deall gwaith chwarae orau fel y grefft o weithio gyda phlant sy'n chwarae. Mae gwaith chwarae yn rôl sensitif a myfyriol sy'n gwerthfawrogi chwarae er ei fwyn ei hun, nid dim ond fel modd i gyflawni'r diben. Mae gwaith chwarae yn blentyn ganolog yn ogystal ag yn chwarae ganolog, yn canolbwyntio ar alluogi plant i gyfarwyddo eu profiadau chwarae eu hunain ac yn ceisio sicrhau mai chwarae yw prif destun y berthynas oedolyn-plentyn.

Mae gwaith chwarae yn anelu i greu amgylcheddau sy'n addas er mwyn i chwarae o ansawdd da ddigwydd

ac mae'n ceisio lleihau unrhyw anghydbwysedd grym rhwng plant ac oedolion, gan anelu i greu perthynas weithio gyfochrog yn hytrach na'r un hierarchaidd fwy cyffredin rhwng oedolion a phlant. I lawer, gwaith chwarae yw eu proffesiwn, eu prif rôl gwaith, a'u galwedigaeth – i eraill mae'n rôl y maent yn ei chyflawni fel rhan o gyfrifoldebau ehangach eraill. Yn yr adnoddau hyn, mae'r term gweithiwr chwarae'n cyfeirio at bob un sy'n hwyluso a chefnogi chwarae plant.

Mae **Cyfrol 1: Plentyndod, chwarae a'r Egwyddorion Gwaith Chwarae** yn darparu trosolwg o'r etheg broffesiynol a'r safbwyntiau damcaniaethol sy'n sail i arfer gwaith chwarae a safbwyntiau gwaith chwarae ar blentyndod. Wrth gwrs, mae llawer mwy i'w ddysgu am blant, chwarae a gwaith chwarae ond mae cynnwys y gyfrol hon yn hanfodol ar gyfer pobl sy'n ystyried gweithio gyda phlant sy'n chwarae.

Mae'r adran gyntaf – Chwarae a'r Egwyddorion Gwaith Chwarae (1 a 2) – yn archwilio rhai o'r syniadau, y cysyniadau a'r damcaniaethau datblygiad plant a phlentyndod sydd wedi dylanwadu, ac sy'n dal i ddylanwadu, ar ddealltwriaeth o blant a'u chwarae ac sydd, o ganlyniad, yn bwysig i bobl sy'n arfer gwaith chwarae.

Mae adran dau – Rhoi Egwyddorion Gwaith Chwarae ar Waith – yn edrych ar y rôl gwaith chwarae a sut mae'n effeithio ar, yn ogystal â chael ei effeithio gan, yr amgylchedd a'r plant. Mae'n ystyried sut y rhoddir blaenoriaeth i'r broses chwarae a sut y mae gweithwyr chwarae'n cydbwyso buddiannau datblygiadol chwarae gyda lles plant.

Mae **Cyfrol 2: Ymarfer gwaith chwarae** yn rhoi cyfle i'r bobl hynny sy'n newydd i waith chwarae i archwilio rhai o'r syniadau, y cysyniadau a'r fframweithiau, a'r defnydd ymarferol o ddulliau ac agweddau sydd wrth galon arfer gwaith chwarae.

Mae **adran un** yn ystyried cysyniadau fel fforddiannau a'r amgylchedd affeithiol, sy'n galluogi pobl sy'n arfer gwaith chwarae i ddynodi, greu neu gyfoethogi mannau ar gyfer chwarae.

Yna, cyflwynir Bob Hughes, ysgolhaig ac ymarferydd blaenllaw ym maes gwaith chwarae, ynghyd â'i dacsonomi o fathau chwarae a'i syniadau am fecanweithiau chwarae. Mae hyn o fudd er mwyn

gwerthfawrogi'r amrywiol ffurfiau a chyfuniadau o ffurfiau y gall chwarae eu cymryd ond hefyd er mwyn datblygu iaith gyffredin i'w defnyddio wrth siarad am chwarae plant. Rydym hefyd yn archwilio ei gwricwlwm gwaith chwarae, fframwaith defnyddiol ar gyfer meddwl am y cwmpas o gyfleoedd ar gyfer chwarae y dylai'r rheini sy'n arfer gwaith chwarae eu cynnig.

Wedi edrych yn helaeth ar waith anuniongyrchol gyda phlant sy'n chwarae yn adran un, mae **adran dau** yn edrych ar ystod o syniadau sydd wedi, ac sy'n dal i ddylanwadu ar waith uniongyrchol gyda phlant sy'n chwarae. Bydd yr adran hon yn cyflwyno cylchdro chwarae Else a Sturrock a'r moddau ymyrryd cysylltiedig, yn ogystal ag adolygu rhywfaint o ddulliau ymyrryd cyffredin. Mae'r adran yn cloi drwy archwilio materion sy'n ymwneud â risg ac ansicrwydd mewn chwarae plant ac agweddau tuag at asesu risg, ac asesu risg-budd yn bennaf.

Mae **Cyrol 3: Datblygu a rheoli prosiect gwaith chwarae** yn canolbwyntio ar elfennau ymarferol datblygu a rheoli darpariaeth gwaith chwarae o ddydd-i-ddydd. Mae'n cael ei danategu gan yr Egwyddorion Gwaith Chwarae ac wedi ei gynhyrchu ar gyfer y bobl hynny sydd â dealltwriaeth dda o ddamcaniaethau ac arfer chwarae a gwaith chwarae, gan ganolbwyntio llai ar gysyniadau a damcaniaethau gwaith chwarae, a mwy ar ddyletswyddau rheolaethol uwch-weithwyr chwarae.

Mae'r gyfrol hon wedi ei rhannu'n dair adran. Adran un – Cynllunio ar gyfer chwarae – sy'n edrych yn benodol ar yr agweddau allweddol i'w hystyried wrth baratoi ar gyfer prosiect gwaith chwarae.

Adran dau – Datblygu fframwaith sefydliadol – fydd yn helpu darllenwyr i ddynodi a gwerthfawrogi rôl a swyddogaeth polisiâu a gweithdrefnau wrth gefnogi arfer gwaith chwarae, cyflawni ein dyletswydd gofal i ddefnyddwyr y gwasanaeth a gwarchod enw da'r sefydliad.

Yn olaf, mae adran tri – Gwerthuso ansawdd – yn archwilio materion sy'n ymwneud â gwerthuso ansawdd y ddarpariaeth chwarae, gan edrych ar ffyrdd y gallwn barhau i adolygu a gwella ansawdd y ddarpariaeth yr ydym yn gyfrifol amdani.

Mae **Cyrol 4: Rheoli gweithwyr chwarae a gweithio gydag oedolion eraill** wedi ei hanelu at y bobl hynny sydd â chyfrifoldebau rheoli llinell dros aelodau eraill o staff yn cynnwys rheolwyr a phwyllgorau rheoli.

Mae adran un – Derbyn cyfrifoldebau rheoli – yn archwilio pynciau'n cynnwys arddulliau arweinyddol, creu amgylcheddau effeithiol ar gyfer gwaith tîm, sgiliau ar gyfer rheoli newid a darparu adborth effeithlon.

Bydd adran dau – Cefnogi datblygiad proffesiynol – yn canolbwyntio ar rôl allweddol myfyrio, yn cynnwys dulliau a modelau i gefnogi a hyrwyddo arfer myfyriol. Yn ogystal, mae'r adran hon yn cwmpasu mentora, goruchwyllo ac arfarnu staff.

Mae adran tri – Gweithio gydag oedolion eraill – yn cydnabod pwysigrwydd gweithio gydag oedolion eraill y tu hwnt i'r tîm staff. Mae'n ystyried llu o faterion cysylltiedig o'r ffurfiol i'r llai ffurfiol, yn cynnwys gwerth creu argraff gyntaf gadarnhaol, datblygu a chynnal perthnasau'n llawn ymddiriedaeth gyda rhieni a gweithio gyda gweithwyr proffesiynol eraill.

Yn olaf, mae adran pedwar – Delio gyda gwrthdaro, beirniadaeth a chwynion – yn astudio pam y gallai gwrthdaro ddigwydd ac yn archwilio amrywiol arddulliau ar gyfer delio gyda gwrthdaro rhyngbersonol a sut y gall hunanymwybyddiaeth gefnogi cyfathrebu effeithlon.

Fforddiannau a'r amgylchedd affeithiol: manau i chwarae



Pan fyddwn yn meddwl ac yn siarad am yr amgylchedd chwarae galem ddychmygu plentyn yn meddwl, 'Beth alla' i ei wneud, a sut fydd hyn yn gwneud imi deimlo?' nid 'Beth mae'r maes chwarae'n ei gynnwys?'. Yn yr un modd, mae Heft¹ yn awgrymu, yn hytrach na chanolbwyntio ar ei ffurf, y dylem ganolbwyntio ar y math o weithgarwch y mae'r amrywiol nodweddion a geir yn yr amgylchedd yn ei gynnig i'r unigolyn – ei swyddogaeth. Gall meddwl fel hyn ddatgelu gwybodaeth newydd inni ynghylch sut y mae plant yn dirnad ac yn profi'r amgylchedd chwarae ac, o'r herwydd, sut y gall gweithwyr chwarae ei asesu, ei addasu a'i gyfoethogi.

Mae 'fforddiannau' yn derm a fathwyd gan y seicolegydd James J. Gibson² ac mae'n cyfeirio at nodweddion gwrthrych sy'n caniatáu i unigolyn berfformio gweithred. Er enghraifft, gallai rhai llwyni fforddio cyfleoedd i guddio, gallai brigyn fforddio inni ei dorri neu ei ddefnyddio ar gyfer procio, a gallai silff fforddio cyfleoedd i neidio, balansio a cherdded. Mae fforddiannau'n cynrychioli posibiladau real a mesuradwy ond mae hyn wastad mewn cysylltiad â'r unigolyn sy'n sylwi arnynt³. Yn syml, mae fforddiannau'n gliwiau oddi wrth yr amgylchedd sy'n gwahodd gweithredoedd.

Gellir gweld bod gwrthrych bychan, o faint llaw, yn afaeladwy, hynny yw, mae'n fforddio gafael ynddo, a gwelir bod arwyneb sydd ar uchder pen-glin yn fforddio eistedd arno⁴. Mae enghreifftiau eraill o fforddiannau'n cynnwys gwrthrychau y mae'n bosibl eu codi neu eu taflu, arwynebau y mae'n bosibl sefyll neu lithro arnynt, a nodweddion y gellir dringo drostynt neu gropian oddi tanynt. Mae pob un o'r swyddogaethau hyn yn berthynol i'r plentyn unigol, felly bydd yr hyn sy'n fforddio dringo drosto'n amrywio'n unol â dawn ac awydd y plentyn. Er enghraifft, mae pwll dŵr yn cynnig sblashio a chwarae â dŵr ond mae derbyn y cynnig yn dibynnu ar anghenion a dyheadau'r plentyn ac, yn aml iawn, lefel y caniatâd os oes oedolion yn goruchwyllo.

Mae Kytta⁵ yn dadlau ei bod yn ddefnyddiol i ystyried fforddiannau o ran cyfnodau neu lefelau yn hytrach nac fel ffenomena anorfod / anochel. Mae'n datblygu'r cysyniad o fforddiannau'n gynllun ar gyfer asesu rhinweddau gofod sy'n gyfeillgar i blant, sydd wedi ei amlinellu'n gryno isod:

- **Fforddiannau posibl** – Dyma'r holl fforddiannau sydd ar gael, mewn egwyddor, ac maent yn ddirifedi.
- **Fforddiannau a wireddwyd** – Mae'r rhain yn cynnwys yr holl fforddiannau y mae unigolion wedi sylwi arnynt, eu defnyddio, a'u siapio. Mae 'siapio'

yn cyfeirio at drin a thrafod yr amgylchedd, creu fforddiannau newydd, ac altro rhai sy'n bodoli eisoes. Trwy ddylanwadu ar ba fforddiannau gaiff eu dethol, bydd unigolion yn dylanwadu hefyd ar y fforddiannau sydd ar gael i eraill.

Trwy fabwysiadu'r cynllun hwn bydd 'fforddiannau posibl yn tyfu'n rhinweddau'r amgylchedd a bydd fforddiannau a wireddwyd yn tyfu'n berthnasau unigol â'r amgylchedd'⁶.

Nid yw'r ffaith bod fforddiannau'n bresennol yn golygu y byddant yn digwydd. Mae fforddiannau 'a wireddwyd' yn destun dylanwadau cymdeithasol a diwylliannol all hybu neu gyfyngu ar weithgarwch cymdeithasol. Gan dynnu ar waith Reed⁷, disgrifia Kytt⁸ dair isadran i'w chynllun sy'n disgrifio sut y gellir hybu fforddiannau, eu cyfyngu neu weld y plentyn yn eu derbyn yn annibynnol.

Maes gweithredu a gefnogir – oherwydd inni benderfynu bod prosiect gwaith chwarae'n syniad da ar gyfer plant, rydym wedi creu maes gweithredu a gefnogir. Byddwn yn anelu i ffrwyno gymaint â phosibl unrhyw weithredu cefnogol diangen, allai helpu i atgyfnerthu normau cymdeithasol a diwylliannol. Er enghraifft, efallai y byddwn yn gadael i blentyn ddysgu trwy brofi a methu yn hytrach na dysgu 'y ffordd gywir' iddyn nhw neu efallai y byddwn yn gofalu rhag ategu stereoteipiau rhyw wrth ymgysylltu â phlant. Dylai man chwarae deimlo'n rhydd a theimlo fel ei fod yn perthyn i'r plant hyd yn oed os yw yn dechnegol, yn faes gweithredu a gefnogir.

Maes gweithredu a gyfyngir – caiff fforddiannau eu cyfyngu neu eu hatal trwy gael eu gwahardd gan oedolion, neu trwy ddyluniad a phatrwm gwael y gofod. Er enghraifft, caiff plant eu hatal rhag cymryd rhan mewn chwarae gwlyb neu fudr oherwydd pryderon rhieni am ddillad budron. Bydd prosiectau gwaith chwarae, yn anochel, yn cynnwys elfen o faes gweithredu a gyfyngir ond mae'n hanfodol inni gadw hyn i'r lleiaf posibl. Er enghraifft, efallai na fyddwch, am resymau diogelwch, yn caniatáu i blant ddringo ar doeau'r siediau mewn storm o fellt a tharanau.

Pan fyddwch yn cynnal gwaith chwarae mewn lleoliadau sydd ddim yn rhai gwaith chwarae, fel ysgolion neu ysbysai, efallai bod meysydd gweithredu a gyfyngir na allwn wneud dim amdanynt ac, o ganlyniad, y bydd angen inni hybu fforddiannau eraill er mwyn gwneud yn iawn am hyn.

Maes gweithredu rhydd – mae'r rhain yn fforddiannau y mae'r plentyn wedi eu harchwilio a'u derbyn yn annibynnol. Er enghraifft, mae gweithiwr chwarae'n goruchwyllo rhai o'r plant yn eistedd o amgylch y tân yn rhostio malws melys. Mae plentyn, sy'n sylwi ar ddail mawr gwyrddion gerllaw, yn codi llond dwrn ac yn eu taflu ar y tân gan ddarganfod, drosto'i hun ac er mawr anfodlonrwydd i bawb, sut i greu mwg trwchus, drewllyd o'r tân.

Bydd prosiect gwaith chwarae bob amser yn faes gweithredu a gefnogir. Ynndo, bydd plant yn profi meysydd gweithredu a gyfyngir hefyd ond dylai'r meysydd hyn gynnwys cyn lleied â phosibl o gyfyngiadau a hyrwyddiadau â phosibl er mwyn, fel yn ein henghraifft ni, bod maes gweithredu rhydd yn gallu ymddangos rhwng y ddau ble gall y plentyn brofi fforddiannau'n annibynnol fyddai, mewn amgylchiadau eraill, yn gallu cael eu hybu a / neu eu ffrwyno'n gymdeithasol.

Oblygiadau ar gyfer ymarfer

Noda Maudsley⁹ bod gan y cysyniad o fforddiannau nifer o oblygiadau pwysig ar gyfer chwarae plant a gwaith chwarae. Mae fforddiannau'n newidiol ac yn ddynamig, yn yr ystyr y gallai'r un gwrthrych neu nodwedd ffisegol arwain at wahanol ymatebion ac ymddygiad chwarae gan blant ar wahanol achlysuron. Yn yr un modd, po fwyaf cymhleth y bydd yr amgylchedd y mwyaf o fforddiannau y bydd yn eu cynnig. Mae gofodau naturiol yn boblogaidd oherwydd eu bod yn cefnogi ystod eang o ymddygiadau chwarae ac yn caniatáu cyfleoedd i blant gyfryngu eu hemosiynau¹⁰. At hynny, mae darpariaeth chwarae sydd â'r lefel uchaf o ddiogelwch ac ofn risg yn tueddu i fod â'r lefel isaf o fforddiannau a heriau¹¹. Ymhellach, trwy drin a thrafod a rheoli eu hamgylchedd, bydd plant yn darganfod fforddiannau newydd ac yn aml iawn byddant yn ceisio eu cynyddu trwy greu problemau chwaraeus ar eu cyfer eu hunain.

Bydd plant yn chwilio am ac yn profi amrywiaeth eang o fforddiannau – yn gorfforol, emosiynol ac yn gymdeithasol – i gyd ar unwaith. Pur anaml y mae unrhyw fwlch rhwng sut y maent yn cael eu dirnad – maent yn gyd-ddibynnol ac yn gytbwys. Er enghraifft, mae tri ffrind yn rhannu siglen teiar yn debyg iawn o fod yn ceisio ystod sylweddol o fforddiannau cymdeithasol ac emosiynol megis ymddiriedaeth, agosatrwydd corfforol, perthyn, cydweithredu, a chyfeillgarwch, yn ogystal ag unrhyw fforddiannau corfforol a geir o siglo. At hynny, mae'r fforddiannau corfforol yn fwy tebygol o gael eu derbyn oherwydd y rhai emosiynol. Yn syml iawn, tra bo siglo ar y siglen gyda ffrindiau'n fwy o hwyl i lawer o blant, mae hefyd yn darparu ystod ehangach o fforddiannau.

Disgrifia Kytta¹² sut y gall fforddiannau maes chwarae ymddangos yn wahanol i bob unigolyn yn ogystal ag i unigolion mewn gwahanol sefyllfaoedd. Bydd pob plentyn yn gweld yr amgylchedd trwy ei 'sbechol fforddiannau' personol o neu hi – ei hoff ddewisiadau o fforddiannau. Caiff y rhain eu dylanwadu gan eu doniau, eu bwriadau a'u gweithgareddau, ond hefyd gan ffactorau cymdeithasol a diwylliannol¹³. Oherwydd hyn, mae'n bosibl defnyddio fforddiannau i feddwl am nodweddion yr amgylchedd ar gyfer plant penodol.

Awgryma Heft¹⁴ y gallai bwlch yn y ffens fforddio man deniadol i wasgu trwyddo ar gyfer plentyn bach, ond ddim ar gyfer plentyn mwy o faint. O'i ystyried fel hyn, gallwn ofyn nid yn unig beth y mae'r amgylchedd yn ei gynnig i blant, ond hefyd beth y mae'n ei gynnig i blant penodol?

Trwy ddefnyddio'r syniad o fforddiannau fel sbectol ar gyfer myfyrio ar y man chwarae, gallwn werthfawrogi bod amgylchedd sy'n cynnig ystod gyfyngedig a chul o ran y propiau a'r deunyddiau sydd ar gael i'r plant, yn anochel yn gogwyddo'r ystod o fforddiannau ac ymddygiad chwarae a geir. Yn yr un modd, bydd amgylchedd sy'n cyfyngu'n ddiangen ar yr hyn gaiff ei gynnig i'r plant, neu sy'n hybu rhai ymddygiadau dros rai eraill yn ddiangen, hefyd yn cyfyngu ar amrywiaeth a chyfoeth yr amgylchedd a'r fforddiannau a geir ynddo. Gall y dylanwadau hyn fod yn rhai amlwg, megis rheol maes chwarae sy'n gwahardd iaith anwedus neu ddringo ar y byrddau, neu'n fwy cynnil, megis gwên garedig a diolchiadau niferus i blentyn fydd yn helpu'r staff i dacluso. Wrth gwrs, mae manau chwarae nid yn unig yn fannau ble bydd pethau'n digwydd, ble mae pethau'n cael eu gwneud, maent hefyd yn fannau sy'n gorfod darparu ar gyfer yr ystod ehangaf o emosiwn a theimlad ac at yr agwedd hon o'r amgylchedd yr ydym yn troi'n awr.



Yr amgylchedd affeithiol

Pan ofynnir iddynt am brofiad chwarae cofiadwy, bydd oedolion yn aml yn cofio sut yr oedd yn teimlo – yn wir, gall y teimladau oedd ynghlwm â'r profiad barhau i fod yn rhai pwerus a byw am flynyddoedd lawer. Yn aml iawn, bydd plant hefyd yn siarad am chwarae mewn termau sy'n ymwneud â sut yr oedd, neu y mae, yn gwneud iddynt deimlo. Er hyn, mae'n gyffredin i weithwyr chwarae dreulio cryn egni'n meddwl am yr hyn y mae'r gofod chwarae ffisegol yn ei gynnwys ond fel arfer rhoddir llawer llai o ystyriaeth i'w effaith emosiynol. Mae hyn wedi arwain ambell un i haeru bod gweithwyr chwarae wedi tyfu'n orbryderus ynghylch elfennau 'gwneud' chwarae, ar draul rôl emosiwn¹⁵.

Defnyddir y term 'affeithiol' mewn gwahanol ffyrdd, ond ceir cytundeb cyffredinol ei fod yn ymwneud ag emosiynau, teimladau a hwyliau. O'i ddefnyddio yn yr ystyr hwn, mae 'affeithiol' yn cyfeirio at yr hyn y byddwch yn ei arddangos neu'n ei brofi tuag at wrthrych neu sefyllfa¹⁶. Mae gan ddawn emosiynol plant bwysigrwydd ac arwyddocâd aruthrol i'w bywydau ac mae'n allweddol ar gyfer lles a'r ddawn i lywio perthnasau cymdeithasol. O'r herwydd, mae'n bwysig bod manau i chwarae'n galluogi mynegi a mireinio emosiwn. Mae The National Scientific Council on the Developing Child¹⁷ yn rhestru nodweddion allweddol datblygiad emosiynol fel:

- Dynodi a deall ein hemosiynau personol
- Darllen a deall cyflwr emosiynol pobl eraill
- Rheoli emosiynau cryfion
- Rheoleiddio ein ymddygiad personol
- Datblygu empathi
- Creu a chynnal perthnasau a chyfeillgarwch.

Bydd profiadau plant a dylanwad eu hamgylchedd yn effeithio ar amryw o ardaloedd o'r ymennydd sy'n datblygu. 'O'i roi'n syml, wrth i blant ifanc ddatblygu, mae eu profiadau emosiynol cynnar yn cael eu gwreiddio'n llythrennol ym mhensaernïaeth eu hymennydd¹⁸. At hynny, mae'r cylchedau niwral sy'n ymwneud â rheoleiddio emosiynol yn perthyn yn glòs i'r swyddogaethau hynny sy'n gyfrifol am gynllunio, ffurfio barn, a llunio penderfyniadau. Mewn geiriau eraill, nid yw emosiynau ar wahân i feddwl rhesymegol ond, yn hytrach, maent yn rhan annatod o'r broses o resymu a llunio penderfyniadau¹⁹.

Mae Kilvington a Wood²⁰ yn diffinio gofod chwarae affeithiol fel un ble y gall plant:

- Fynegi beth bynnag y maent yn ei deimlo, boed hyn yn fynegiant o'u gorffennol neu'n ymateb i'r presennol
- Arbrofi gyda gwahanol deimladau
- Profi teimladau newydd o ganlyniad i ystod eang o symbyliadau.

Ceir cytundeb cyffredinol mai chwarae yw'r mecanwaith naturiol sy'n caniatáu i blant ennill gwell dealltwriaeth o'u meddyliau a'u teimladau a'i fod yn eu helpu i 'atal neu ddatrys heriau seicolegol a dysgu i reoli perthnasau ac anghydfodau trwy broses naturiol, hunan iachaol ac annibynnol²¹. Gall chwarae fod yn fodd i blant wneud synnwyr o'r hyn sy'n digwydd iddynt. Mae amgylchedd chwarae da yn amgylchedd therapiwtig hefyd. Mae chwarae'n darparu modd i blant 'chwarae trwy' ddeunydd mewn modd sy'n iachaol ac adferol. Fydd atgofion trawmatig ddim yn hygyrch bob amser trwy iaith, ac yn hytrach mae'n bosibl y byddant yn ymddangos yn raddol trwy chwarae dychmygol²².



Gellir gweld plant yn aml yn mynegi ystod o emosiynau cryfion trwy eu chwarae ac, yn ôl Sutton-Smith²³, 'dyw hyn ddim yn ddamweiniol. Mae Sutton-Smith yn cynnig bod chwarae'n gweithredu fel math o gymedrolwr yr emosiynau, gan roi llais iddynt tra'n eu hatal rhag llethu'r plentyn. Mae emosiynau penodol yn gysylltiedig â'r ysgogiad ar gyfer mathau penodol o chwarae, fel y bydd 'unigolion sy'n chwarae mwy yn fwy abl i reoli eu bywydau emosiynol o ran eu doniau strategaeth perfformio, dewrder, gwytnwch, dychymyg, cymdeithasgarwch, neu garisma'²⁴.

I weithwyr chwarae, oblygiadau hyn yw y bydd plant – yn wir, y bydd rhaid iddynt – ar brydiau, chwarae trwy eu hemosiynau sylfaenol, yn cynnwys y rheini y byddwn ni'n eu hystyried yn aflonyddol neu'n anghyfforddus, megis dicter neu ofn. Mae angen inni allu ymateb mewn modd priodol a chwaraeus i'r teimladau hyn a chydabod bod rheoli eu chwarae'n rhan allweddol o blant yn gallu rheoli eu hemosiynau, ac fel arall.

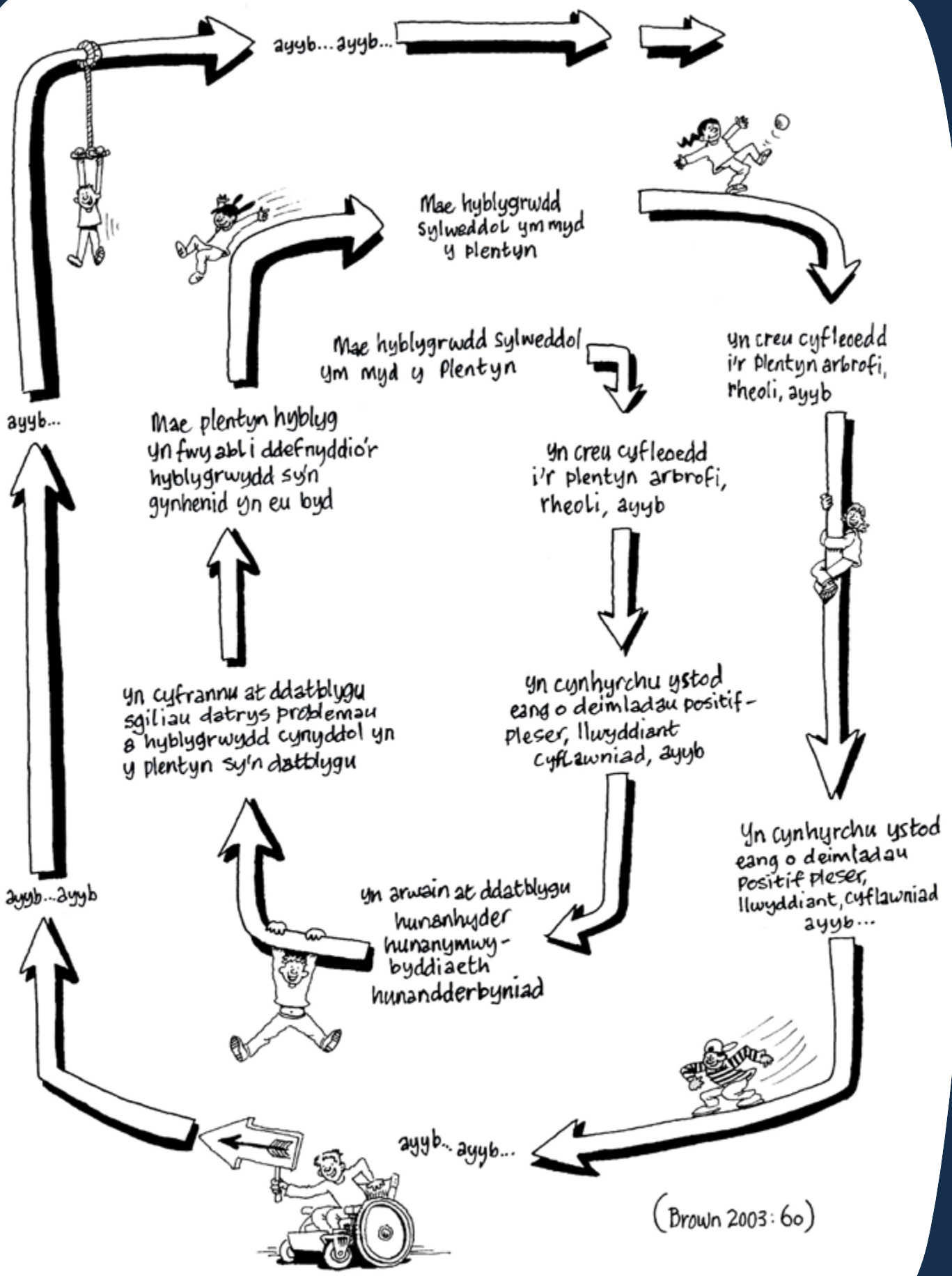
Mae Russ²⁵ yn dynodi nifer o brosesau affeithiol sy'n digwydd wrth chwarae:

- **Mynegi emosiwn** – y ddawn i fynegi emosiynau cadarnhaol a negyddol trwy chwarae
- **Mynegi themâu affeithiol** – ddawn i gynnwys themâu am emosiynau penodol yn chwarae, er enghraifft bydd plentyn sy'n adeiladu caer â gynnau arni'n mynegi syniadau am ymladdgarwch
- **Cysur a mwynhad** – bydd plant yn profi pleser a llawenydd trwy ymgolli'n eu chwarae
- **Rheolaeth emosiynol a throsi effaith** – y ddawn i ffrwyno a rheoli emosiynau cadarnhaol a negyddol
- **Integreiddiad dirnadol o effaith** – ddawn i fynegi effaith o fewn cyd-destun dirnadol, er enghraifft mae'r plentyn yn mynegi ymladdgarwch o fewn stori am ornest baffio.

Mae hwyluso man chwarae ble mae'r plant yn teimlo y gallant fynegi eu hemosiynau a gwireddu fforddiannau'n allweddol i lwyddiant unrhyw fan chwarae. Fel y nodwyd eisoes, mae hyblygrwydd yn allweddol ar gyfer addasu a datblygu²⁶. Datblygwyd y ddamcaniaeth hyblygrwydd cyfuniadol gan Brown²⁷ i amlygu'r berthynas rhwng y plentyn sy'n datblygu a'r amgylchedd chwarae. Mae Brown²⁸ yn datgan mai elfen ganolog o'n rôl fel gweithwyr chwarae yw creu amgylcheddau hyblyg 'y mae modd i'r plant eu rheoli a'u haddasu'n sylweddol'²⁹.

Yn ei hanfod, mae hyblygrwydd cyfuniadol yn cynnig bod y raddfa o hyblygrwydd sydd ar gael yn yr amgylchedd yn dylanwadu ar y cyfleoedd sydd ar gael i'r plentyn arbroti a rheoli: po fwyaf o ryddid i arbroti, y mwyaf yr ymdeimlad o gyflawni a phleser. Mae'r rhain yn eu tro'n annog datblygiad hunan hyder, hunanymwybyddiaeth, a hunan-dderbyniad, a thrwy hynny bydd y plentyn yn tyfu'n fwy cyfforddus gyda chymryd risg a gyda datrys problemau sy'n fwy amrywiol eu natur. Mae agwedd o'r fath yn caniatáu i'r plentyn 'ddefnyddio llawn botensial yr amgylchedd chwarae. Trwy hyn, mae'r plentyn yn symud yn nes at ei botensial datblygiadol, na fyddai wedi gwneud fel arall'³⁰. Ysgrifenna Brown³¹ y byddai'n well disgrifio'r broses, oherwydd ei natur hunangynhaliol, fel troell gynyddol o ddatblygiad cadarnhaol.

Mae'r diagram ar y dudalen nesaf yn dangos cysyniad Brown³² *Compound Flexibility: A Positive Spiral*.



(Brown 2003: 60)

Er mwyn bod yn hyblyg, mae plant angen y rhyddid i roi tro ar wahanol ffyrdd o ymddwyn a gwahanol foddau o feddwl. Mae hyblygrwydd yn cyfeirio at y gallu i gyfnewid rhwng gwahanol agweddau a chynhyrchu syniadau o amrywiol ffynonellau³³. Mae plant angen y cyfle i reoli eu hamgylchedd a'i addasu mewn nifer o ffyrdd yn unol â'u greddfau. Maent angen y cyfle i ddarganfod a dod o hyd i ddatrysiadau i heriau trwy arbrofi uniongyrchol heb ymyrraeth oedolion. Maent angen y cyfle i ymgysylltu ag ystod eang o ddeunyddiau sy'n cyffroi'r dychymyg ac sy'n tanio'r emosiynau. Mewn lleoliad wedi ei oruchwyllo, mae'r holl gyfleoedd hyn yn galw am weithwyr chwarae i greu awyrgylch o ganiatâd chwarae ble mae'r plant yn rhydd i 'greu ac ail-greu eu hamgylchedd chwarae eu hunain'³⁴.

Mae hyblygrwydd cyfuniadol yn disgrifio cylchdro cadarnhaol o ddatblygiad ond gellir gwrthdroi'r model er mwyn edrych ar yr hyn allai ddigwydd pan fo'r amgylchedd yn anhyblyg. Y model arall niweidiol i'r cylchdro datblygiad rhinweddol yw cylchdro negyddol o hyblygrwydd cyfuniadol. Yn y fersiwn negyddol hon o'r ddamcaniaeth, bydd diffyg hyblygrwydd ym myd plentyn yn arwain at lai o gyfleoedd ar gyfer arbrofi a rheolaeth gan y plentyn ac, o ganlyniad, byddant yn cael llai o brofiadau cadarnhaol. Bydd hyn, yn ei dro, yn arafu datblygiad hunanhyder, hunanymwybyddiaeth, a hunandderbyniad. Mae hefyd yn cyfyngu ar lefel yr hyblygrwydd ac yn atal datblygiad sgiliau datrys problemau.

Oblygiadau ar gyfer ymarfer

Mae fforddiannau'n gyfleoedd ar gyfer gweithredu – cynigion gan yr amgylchedd i'r plentyn. Gallant fod yn gadarnhaol neu'n negyddol yn ogystal ag yn gorfforol, emosiynol a chymdeithasol. Mae'r reddf i archwilio ac i chwarae'n golygu bod plant yn arbenigwyr ar chwilio am fforddiannau, a gall hyn arwain at wrthdaro gydag oedolion sy'n feirniadol, anghymeradwyol neu sy'n awyddus i hybu agendâu eraill.

O'r herwydd, mae gan weithwyr chwarae rôl allweddol wrth greu awyrgylch o ryddid, hyder a chaniatâd. Yn union fel y mae teimladau plant cyn bwysiced â'u meddyliau, mae effaith affeithiol y gofod chwarae cyn bwysiced â'i wneuthuriad ffisegol. 'Mae cysylltiad clôs rhwng iechyd emosiynol plant a nodweddion cymdeithasol ac emosiynol yr amgylchedd'³⁵.

Ni ddylai'r amgylchedd chwarae affeithiol fod yn ddynwarediad statig o fyd oedolion ond, yn hytrach, dylai fod yn gasgliad cyfoethog, hyblyg ac atgofus o rannau rhydd, deunyddiau a chyfleoedd sy'n symbylu'r synhwyrâu a'r dychymyg. Mae'n amgylchedd sy'n hygyrch, croesawus, a chwaraeus ble y gellir gohirio realiti ac aildrefnu ystyron trwy hud cyffredin y broses chwarae. Er mwyn bod yn llwyddiannus, mae angen i'r gofod affeithiol gynnwys newydd-deb a symbyliadau sy'n ennyn chwilfrydedd a chreadigedd plant. Dylai fod yn amgylchedd sy'n llawn dewisiadau gwahanol, arbrofi, a hunangyfeirio.

Bydd gweithwyr chwarae'n mynd ati'n weithredol i ildio rheolaeth a phŵer i'r plant ac yn galluogi diwylliant plant i dyfu³⁶. Byddant yn pwysleisio, trwy eu geiriau a'u gweithredoedd, ei bod hi'n iawn i fod yn chi eich hun ac i arbrofi, ceisio a rhoi tro ar rywbeth, ac archwilio popeth mewn ysbryd cadarnhaol o chwarae a bod yn chwarae³⁷. Mae gweithwyr chwarae'n hyderus, yn hyblyg ac yn oddefgar, ac maent yn meddu ar y wybodaeth a'r sgiliau i asesu ymdeimlad gofod chwarae ac i ddiagnosio pryd y mae, a phryd nad yw'n gweithio'n dda. Maent yn fedrus wrth ddelio â gwrthdaro ac maent yn deall y gall plant chwarae allan a mynegi emosiynau cryfion ac, weithiau, wrthdaro ag eraill. Maent yn fedrus wrth ddehongli teimladau ac arwyddion a chiwiau di-eiriau. Mae gan weithwyr chwarae ddiddordeb yn yr hyn y mae gan blant ddiddordeb ynddo. Mae plant wrth eu bodd yn arddangos eu diddordebau i oedolion sy'n gofalu amdanynt a, thrwy ymateb â gwir ddiddordeb, byddwn yn dangos bod gennym ddiddordeb ynddynt a'n bod yn eu parchu. O ganlyniad, bydd y plant, yn eu tro, yn fwy brwdfrydig ac yn llawn cymhelliad i barhau i chwarae. Yn olaf, mae gweithwyr chwarae'n chwarae ac yn llawn hiwmor ac yn gallu sbarduno achosion o chwarae ond byddant yn dychwelyd at rôl fyfyrion, mwy dadansoddol, yn gyflym iawn ac fel bo angen.

Mae agweddau'r cyhoedd tuag at blant wedi tyfu'n fwyfwy gelyniaethus a gellid dadlau bod llai o gyfleoedd ar gyfer rheolaeth ac arbrofi uniongyrchol³⁸. Mae'r manau oedd yn draddodiadol yn cynnig hyblygrwydd, fel tir diffaith a manau agored ar gael lai a llai neu wedi eu gwladychu gan oedolion. O ganlyniad, mae bellach yn bwysicach fyth i'r manau hynny ble y gall plant chwarae fod yn ofodau addasadwy sy'n galluogi plant i fynegi eu dychymyg a'u creadigedd. I blant, mae amgylchedd chwarae da yn troi'n le ac nid dim ond yn

ofod. Mae'n cael ei ddiffinio a'i enwi yn ôl diwylliant y plant ac oherwydd eu profiadau ystyrlon fel man 'ble y maent i fod'³⁹.

Chwarae a'r man chwarae

Wedi archwilio trafodaethau am yr amgylchedd ffisegol ac affeithiol gallwn droi'n awr at y materion ymarferol sydd ynghlwm â datblygu a hwyluso manau i chwarae. Mae'n bwysig cael rhywfaint o ganllawiau ar gyfer y gwaith yr ydym yn ei wneud ac ar gyfer yr hyn y gallem ddisgwyl ei weld os caiff ein gwaith ei drosglwyddo'n dda. Am y rheswm hwn, bydd yr adran yn cychwyn trwy archwilio gwahanol ffurfiau, neu fathau o chwarae. Gall deall yr amrywiol fathau o chwarae ein helpu i feddwl am ein gwaith, yr hyn yr ydym yn ei gynnig, yr ystod o chwarae yr ydym yn ei weld, a'n galluogi i ddefnyddio iaith gyffredin pan fyddwn yn siarad am chwarae. Byddwn hefyd yn edrych ar y cwricwlwm gwaith chwarae, nid rhestr o weithgareddau ar gyfer plant ond cyfres o gysyniadau a syniadau sy'n disgrifio'r hyn allai darpariaeth gwaith chwarae ei gynnwys os yw i gyflawni anghenion chwarae plant. Yn olaf, byddwn yn edrych ar y mecanweithiau chwarae. O'u hystyried ar y cyd, mae'r arfau hyn yn cynnig dealltwriaeth werthfawr fydd yn ein helpu i gynllunio ar gyfer chwarae yn ogystal ag asesu a gwerthuso ein hymdrechion.

Mathau chwarae

Ceir nifer o deipoleg neu dacsonomeg chwarae, dyma lond dwrn o'r rhai mwyaf cyffredin fel enghraifft. Mae Janet Moyles⁴⁰ yn dynodi tri math chwarae: corfforol, deallusol a chymdeithasol / emosiynol. Mae David Whitebread⁴¹ yn ei adolygiad o'r llenyddiaeth yn tynnu allan bum math o chwarae: chwarae corfforol; chwarae gyda gwrthrychau; chwarae symbolaidd; chwarae esgus / cymdeithasol-ddramatig; a, gemau gyda rheolau. Mae Fraser Brown⁴² yn dynodi 10 ffactor allweddol sy'n bresennol mewn chwarae plant: hwyl, rhyddid, hyblygrwydd; rhyngweithio cymdeithasol, cymdeithasoli; gweithgarwch corfforol; symbyliad amgylcheddol a dirnadol; creadigedd a datrys problemau; cydbwysedd emosiynol, salwch ac iechyd; hunanddarganfod.

Dynododd Brian Sutton-Smith⁴³ 308 math gwahanol o chwarae a rannodd ar draws saith rhethreg: datblygiad, ffawd, grym, hunaniaeth, y dychmygol, yr hunan, a gwamalrwydd. 'Does dim anghytuno



bod plant yn ennill lluoedd fuddiannau o chwarae, ond pan ddaw'n fater o ddisgrifiadau o ffurfiau neu'r mathau chwarae mae, fel y dangoswyd, lu o wahanol ddisgrifiadau. Un gyfres o ddiffiniadau sydd wedi ei defnyddio'n eang iawn yn y sector gwaith chwarae ac ar draws proffesiynau eraill o'r un natur, fel gofal blynyddoedd cynnar ac addysg er enghraifft, yw *Taxonomy of Play* Bob Hughes. Mae'r tacsonomi hwn yn disgrifio'r amrywiol ffyrdd y mae plant yn chwarae, ac mae gweithwyr chwarae wedi ei weld yn ddefnyddiol er mwyn sicrhau bod manau i chwarae'n ateb amrywiol anghenion chwarae plant. Mae'r amrywiol fathau chwarae'n anelu i ddisgrifio'r ystod lawn o ymddygiadau chwarae plant a sut y gallent gefnogi datblygiad corfforol, dirnadol ac emosiynol plant, mae'r tacsonomi yma'n rhestru'r 15 math chwarae canlynol⁴⁴.

Chwarae cyfathrebu

Enghraifft: galw enwau, meim, pryfocio, jôcs, mynegiant yr wyneb (yr wyneb chwarae), ystumiau, barddoniaeth.

Chwarae creadigol

Enghraifft: ble y caiff plant fynediad i lawer o wahanol gyfryngau ac arfau creadigol, ble mae digon o amser a ble nad yw baeddu'n broblem.

Chwarae dwfn

Enghraifft: chwarae o flaen traffig, marchogaeth beic ar hyd ymyl pont neu trwy dân, dringo'n uchel yn y coed dros afon neu'r môr. Chwarae ble y mae llawer yn y fantol i'r chwaraewr.

Chwarae dramatig

Enghraifft: dramateiddiad o rieni'n mynd â phlant i'r ysgol, o raglen deledu. Chwarae sy'n cynnwys cymeriadau a phlotiau neu straeon y gellir eu hadnabod.

Chwarae archwiliol

Enghraifft: ymwneud â gwrthrych neu faes, ac asesu ei briodoleddau, ei bosibiliadau a'i gynnwys un ai trwy ei drin a'i drafod neu ei symud.

Chwarae ffantasi

Enghraifft: pan fo plant yn chwarae bod yn beilot yn hedfan o gwmpas y byd, yn berchennog car drudfawr, neu yn ddaliwr pysgodyn enfawr.

Chwarae dychmygus

Enghraifft: rhoi maldod i gi anweledig, bwyta bwyd sydd ddim yno, neu ganu i mewn i feicroffon sydd ddim yn bodoli.

Chwarae symudiad

Enghraifft: cwrso, tic, chwarae cuddio a dringo coed. Chwarae sy'n cynnwys patrymau locomodur mewn modd sy'n awgrymu mai'r unig nod yw perfformio'r patrwm ei hun.

Chwarae meistrolaeth

Enghraifft: chwarae â than, palu tyllau, newid cwrs nentydd ac adeiladu cuddfannau. Ysfa reddfol i wneud ac i ddysgu sut i wneud, ysfa i feistrolir' amgylchedd.

Chwarae gwrthrych

Enghraifft: archwilio a defnydd dyfeisgar o bron unrhyw wrthrych. Er enghraifft, pêl, pin ffelt trwchus, darn o ddefnydd, hyd yn oed anifeiliaid byw neu farw.

Chwarae rôl

Enghraifft: mae'r plentyn yn ysgubo'r llawr gyda brwsh, yn deialu ffôn, yn gyrru car. Mae plentyn yn mynegi gwybodaeth am ddigwyddiadau penodol neu gyfres benodol o ddigwyddiadau.

Chwarae gwyllt

Enghraifft: ymladd chwareus, cwrso a reslo, ble mae'r plant sy'n chwarae'n chwerthin a gwichian ac yn amlwg yn mwynhau eu hunain yn ôl y mynegiant ar eu hwyneb.

Chwarae cymdeithasol

Enghraifft: adeiladu neu baentio rhywbeth gyda'i gilydd, cydweithio i symud / cario rhywbeth, gemau tîm, gemau parasiwt.

Chwarae dramatig-gymdeithasol

Enghraifft: chwarae tŷ, mynd i'r siop, chwarae mam a dad, trefnu pryd o fwyd, neu hyd yn oed ffraeo. Dehongliad corfforol o ddigwyddiadau, pryd y bydd plant yn mabwysiadu rôl.

Chwarae symbolaidd

Enghraifft: defnyddio gwrthrych, fel darn o bren, i symboleiddio person neu faner i symboleiddio grŵp neu lwyth. Defnyddio blocyn fel gwely a gwneud i bobl pegiau gerdded a siarad.



Oblygiadau ar gyfer ymarfer

Pan fyddwn yn arsylwi plant yn chwarae, un o'r heriau y byddwn yn eu hwynebu yw bod mathau chwarae unigol yn aml fel pe baent yn niwlog neu'n ymgyfuno. Gellir hefyd mynegi mathau chwarae mewn nifer o wahanol foddau a graddau, sy'n golygu y dylem ochel rhag disgrifio'r hyn y byddwn yn ei arsylwi gyda dim ond math chwarae syml (neu unigol). Ni ddylid fyth ystyried dosbarthu ymddygiadau chwarae'n wahanol fathau fel gweithgaredd syml o dicio blychau, a ddylen ni ychwaith ddim disgwyl i blant i chwarae mewn ffyrdd penodol dim ond oherwydd mai dyna oeddem wedi ei gynllunio. Er dweud hynny, gallant hefyd fod yn help mawr.

- Yn gyntaf, wrth arsylwi plant, gall mathau chwarae ein helpu i ddynodi a deall gwahanol ymddygiadau.
- Yn ail, maent yn rhoi cipolwg inni ar wahanol anghenion chwarae a gallant ein helpu i gynllunio a hwyluso'r amgylchedd.
- Yn drydydd, gallant fod yn rhan o'r gist arfau y byddwn yn eu defnyddio i asesu ansawdd ein darpariaeth a chynnig sbectol ar gyfer myfyrio.

Y cwricwlwm gwaith chwarae

Mae'r cwricwlwm gwaith chwarae'n anelu i ddisgrifio nodweddion neu gydrannau man chwarae amrywiol a chyfoethog⁴⁵. Mae'r cwricwlwm gwaith chwarae'n agenda archwiliadwy ar gyfer gwaith chwarae⁴⁶, a ddyfeisiwyd gan Frank King a Bob Hughes. Cyfeirir ato hefyd fel y ddewislen gwaith chwarae – gan bobl sy'n dymuno osgoi cysylltiadau gyda chyfarwyddo a gorfodaeth. Mae'n le gwych i gychwyn wrth feddwl am yr ystod o gyfleoedd yr ydym am i blant allu cael mynediad iddynt trwy eu chwarae ac, wrth gwrs, mae'n ystyried yr amgylchedd effeithiol ac affeithiol.

Yr elfennau

Mae **tân** yn rhyfeddu a denu bodau dynol, a 'dyw plant ddim yn eithriad. Mae ennill parch tuag ato, a meistrolaeth ohono, wedi bod yn rhan o chwarae trwy'r canrifoedd. Gellir cynnwys tân dan do yn ogystal â'r tu allan ac ar raddfa fechan yn ogystal â graddfa fawr, yn dibynnu ar y gofod a'r nifer o blant ac oedolion sy'n bresennol. Gallai amrywio o gynnwys canhwylau bychain mewn jariau a diffodd y goleuadau'r tu mewn, neu roi tro ar losgi gwahanol fân-dameidiau mewn fflam canhwyl, i gynnwys tanau bychain agored er mwyn llosgi sbwriel, neu goginio bwyd ar dân agored.

Mae **dŵr** yn rhoi llawer o bleser i blant – gellir ei deimlo, ei sianelu, ei ddarganfod ac fe ddaw, wrth gwrs, ar nifer o wahanol ffurfiau – stêm, llonydd, llifo, berwi, rhew, glaw, pyllau, llynnoedd, nentydd, afonydd, camlesi a'r môr.

Mae'r **ddaeear** (pridd) yn gyfareddol i blant – mae'n llawn pryfed a mwydod, mae pob math o greaduriaid yn byw a thyfu ac wedi eu claddu ynddo. Mae'n cynnwys gwahanol ansodau a lliwiau sy'n newid pan fyddwch yn rhoi dŵr arno. Mae'n cynnwys sylweddau naturiol eraill sy'n rhyfeddu plant, fel cerrig bychain, tywod a chlai. Gellir ei ddefnyddio a'i gyfuno ag elfennau eraill fel dŵr ar ffurf eira, neu dân a ddefnyddir i 'grasu' clai. Yn well fyth, waeth pa mor fudr fyddwch chi, mae'n golchi i ffwrdd.

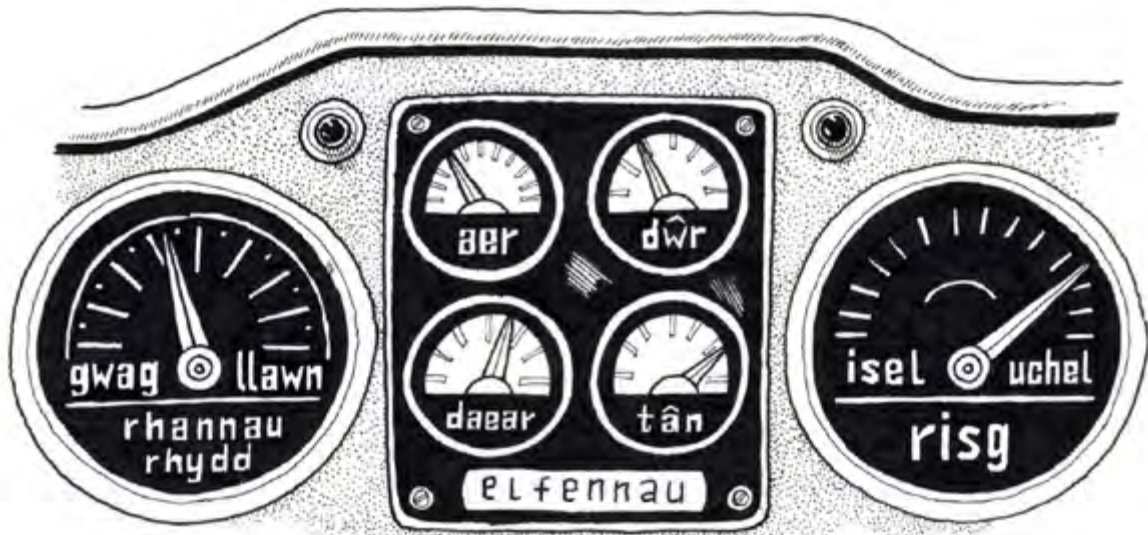
Caiff **aer** hefyd ei brofi mewn gwahanol ffyrdd – mae o'n hamgylch trwy'r amser ac yn cynnwys pob math o wahanol arogleuon. Gall fod yn awel ysgafn neu'n wynt cryf, mae'n cynnwys cerhyntau a phocedi, gall pethau hedfan ynddo neu gael eu cario ganddo a'u chwythu o amgylch, gall gynhyrchu ynni ac yn rhyfeddol iawn, gallwn ei weld.

Hunaniaeth

Mae plant, yn gwbl naturiol, eisiau ac angen archwilio eu hunaniaeth bersonol yn ogystal â hunaniaeth pobl eraill yn sicrwydd eu chwarae. Pwy ydw i? Pwy allen i fod? Pwy wyt ti? Beth sy'n fy ngwneud yn pwy ydw i, a thithau'r person wyt ti? Beth sy'n ein gwneud yn wahanol? Sut ydw i'n edrych a sut alla' i newid hynny? Beth yw fy nherfynau personol? Gallai amgylchedd chwarae cyfoethog gynnwys dillad, deunyddiau, propiau, drychau a phaent i gynorthwyo plant â'u harchwiliadau.

Y synhwyrau

Caiff pob plentyn ei ryfeddu gan, ac maent yn mwynhau archwilio, golygfeydd, synau, cyffyrddiad, arogl a blas, a dylai'r gallu i wneud hynny fod yn elfen sylfaenol o bob amgylchedd chwarae. Er enghraifft, dylem ddarparu ystod amrywiol ac eang o gerddoriaeth ddiwylliannol, goleuo (pam mai dim ond neon sydd i'w weld amlaf?), lliwiau (pastel a chynnil yn ogystal â chynradd), gweadau gwyllt a gorffwyll, ac arogleuon hyfryd ac efallai rhai afiach i'r plant arbrofi gyda nhw, eu creu a'u harchwilio.



Cysyniadau

Bydd plant eisiau atebion hyd yn oed pan nad oes unrhyw atebion pendant ac felly, yn gwbl naturiol, byddant yn archwilio'r syniadau a'r cwestiynau pwysicach er mwyn gwneud synnwyr o'r byd o'u hamgylch. Mae hyn yn cynnwys chwarae â chysyniadau real a haniaethol fel genedigaeth, marwolaeth, bywyd, priodas, ysgariad, democratiaeth, cyfiawnder, rhyfel, terfysgaeth, heddwch, disgyrchiant, amser, pŵer, cyfraith, diwylliant, gofod, a ffawd. Mae angen inni ystyried, yn rheolaidd, pa fath o brobiau a rhannau rhydd allai gefnogi chwarae gyda chysyniadau o'r fath a bod yn siŵr y byddant ar gael i gynnal, ymestyn a hyd yn oed ymuno yn y chwarae os bydd angen.

Tirwedd amrywiol

Mae gan amgylchedd chwarae cyfoethog dirwedd amrywiol sy'n meithrin pob math o chwarae trwy gynnwys gwahanol lefelau ac uchderau, nodweddion naturiol, llethrau, twnnelau a manau cuddio, manau agored a manau cyfrinachol. Dylai amgylcheddau chwarae fod yn ddeniadol a dengar a 'galw allan' i unrhyw blentyn: 'Tyrd i chwarae yma'.

Deunyddiau

Mae rhannau rhydd (gweler isod) yn hanfodol, ond dylai gofod chwarae cyfoethog gynnwys hefyd ystod o wrthrychau ac offer mwy o faint y gall plant gael mynediad iddynt a'u defnyddio – gallai'r rhain gynnwys strwythurau, sosbenni, cyfrifiaduron, offer chwaraeon a theganau gwynt.

Adeiladu

Mae plant yn mwynhau adeiladu a byddant angen amrywiaeth o ddeunyddiau ac offer er mwyn creu a dinistrio, adeiladu a chwalu, ar raddfa fechan neu fawr.

Newid

Mae plant angen gallu addasu eu hamgylcheddau, symud pethau o amgylch, paentio waliau, creu cuddfannau, a chodi palisoedd a ffensys er enghraifft. Byddwn yn siarad yn iach yn aml, gan ddweud 'bod y plant â pherchenogaeth o'r gofod', mai 'ei clwb nhw yw hwn' – ond mae angen inni ofyn i'n hunain, ydy hyn yn wir mewn gwirionedd?

Ffocysau

Mae plant yn mwynhau'r hyn y byddwn yn eu galw'n symbylyddion neoffilig, hynny yw, pethau neu ddigwyddiadau sy'n wreiddiol, yn newydd a gwahanol. Weithiau gall hyn gychwyn ffasiwn neu chwiw newydd, tan i'r newydd-deb bylu. Fel gweithwyr chwarae da byddwn, o dro i dro, yn darparu nodweddion a gwrthrychau sy'n newydd, anarferol, swynol, neu hyd yn oed yn hynod, ac yna'n sefyll yn ôl a gwylio beth wnaiff y plant.

Dewisiadau

Mae amgylchedd chwarae cyfoethog yn un ble y gall plant, yn wirioneddol, wneud eu dewisiadau eu hunain o ran beth, ble, sut a gyda phwy y maent am chwarae. Yn rhy aml o lawer, bydd oedolion eisoes wedi gwneud llawer o ddewisiadau ar ran y plant cyn iddynt gyrraedd yr amgylchedd chwarae. Er mwyn i blant reoli sut a pham y byddant yn chwarae, bydd angen iddynt wneud eu dewisiadau eu hunain.

Profiadau amgen

Er mwyn darparu profiadau amgen effeithlon, mae angen inni adnabod y plant yr ydym yn gweithio gyda nhw a'r amgylcheddau y maent yn byw ynddynt. Mae angen inni wybod y mathau o brofiadau fyddan nhw fyth, neu brin yn eu profi. Gallai hyn fod yn rhywbeth

syml fel cael cyfleoedd i faeddu neu gymryd risg, weithiau gall olygu darparu rhywbeth anghyffredin, fel cysgu o dan y sêr, gwyllo'r wawr yn torri neu reslo mewn mwd.

Offer

Os yw plant i allu adeiladu, creu a choginio er enghraifft, byddant angen yr offer cywir. Bydd gan amgylchedd chwarae da ddigonedd o offer, yn amrywio o sisyrnau a gynnu staplo i forthwylion a llifiau, a hyd yn oed offer trydan. Fel gweithwyr chwarae, mae angen inni allu defnyddio offer a meddu ar y sensitifrwydd a'r hyder i ddysgu plant sut i drin a thrafod a defnyddio offer yn gywir ac yna'u goruchwyllo'n briodol – bydd gwahanol blant angen gwahanol lefelau o gefnogaeth.

Rhannau rhydd

Mae 'damcaniaeth rhannau rhydd' Nicholson yn seiliedig ar ei haeriad 'mewn unrhyw amgylchedd, mae'r raddfa dyfeisgarwch a chreadigedd a'r posibilrwydd o ddarganfod mewn cyfrannedd union â'r nifer o fathau o newidion a geir ynddo'⁴⁷. Mae gan rannau rhydd werth chwarae uchel oherwydd, yn wahanol i degan neu gêm a brynwyd, dydyn nhw ddim yn pennu sut y dylid chwarae â nhw. Golyga hyn fod pob posibiliad yn agored a bod defnydd cynyddol ddychmygus yn cael ei symblu. I lawer o oedolion, bydd rhannau rhydd yn aml yn edrych fel sbwriel – i'r plant, maent fel trysor. Gallant fod yn wrthrychau metal, pren, papur, rwber, ffabrig, plastig neu elfennau naturiol. Gallant fod yn fawr, yn fach, wedi eu prynu, eu hailgylchu neu eu lloffa.

Risg

Bydd gan amgylcheddau chwarae gwych bosibiliadau a chyfleoedd i blant gael mynediad i, ac i brofi risg – yn eu hamser eu hunain ac yn eu ffordd eu hunain. Mae hyn yn hanfodol er mwyn i blant ddatblygu eu hymwybyddiaeth o berygl, eu gwybodaeth am eu ffiniau personol a'r sgiliau i ymdopi ag ofn, straen ag anafiadau bychain. Fel gweithwyr chwarae, rydym yn gwybod bod goramddiffyn plant a gwneud penderfyniadau am gymryd risgiau ar eu rhan trwy'r amser yn gwneud plant yn llai diogel yn y tymor hir.

Oblygiadau ar gyfer ymarfer

Gellir defnyddio'r cwricwlwm gwaith chwarae fel offeryn i wirio ein harfer a sicrhau ein bod yn darparu amgylchedd sydd wir yn galluogi i chwarae ddigwydd. Mae llawer o bobl wedi derbyn y cwricwlwm ehangach

hwn yn llawn brwdfrydedd a mynd ati i greu lleoliadau sydd ag 'ardaloedd chwarae' penodedig neu wedi eu cynllunio sy'n cynnig nifer cyfyngedig o weithgareddau i'r plant ddewis eu mwynhau, er enghraifft, creu barcutiaid, coginio ac unihoc. Yna, maent yn credu eu bod yn cynnig y cwricwlwm gwaith chwarae – ond nid yw hyn yn wir.

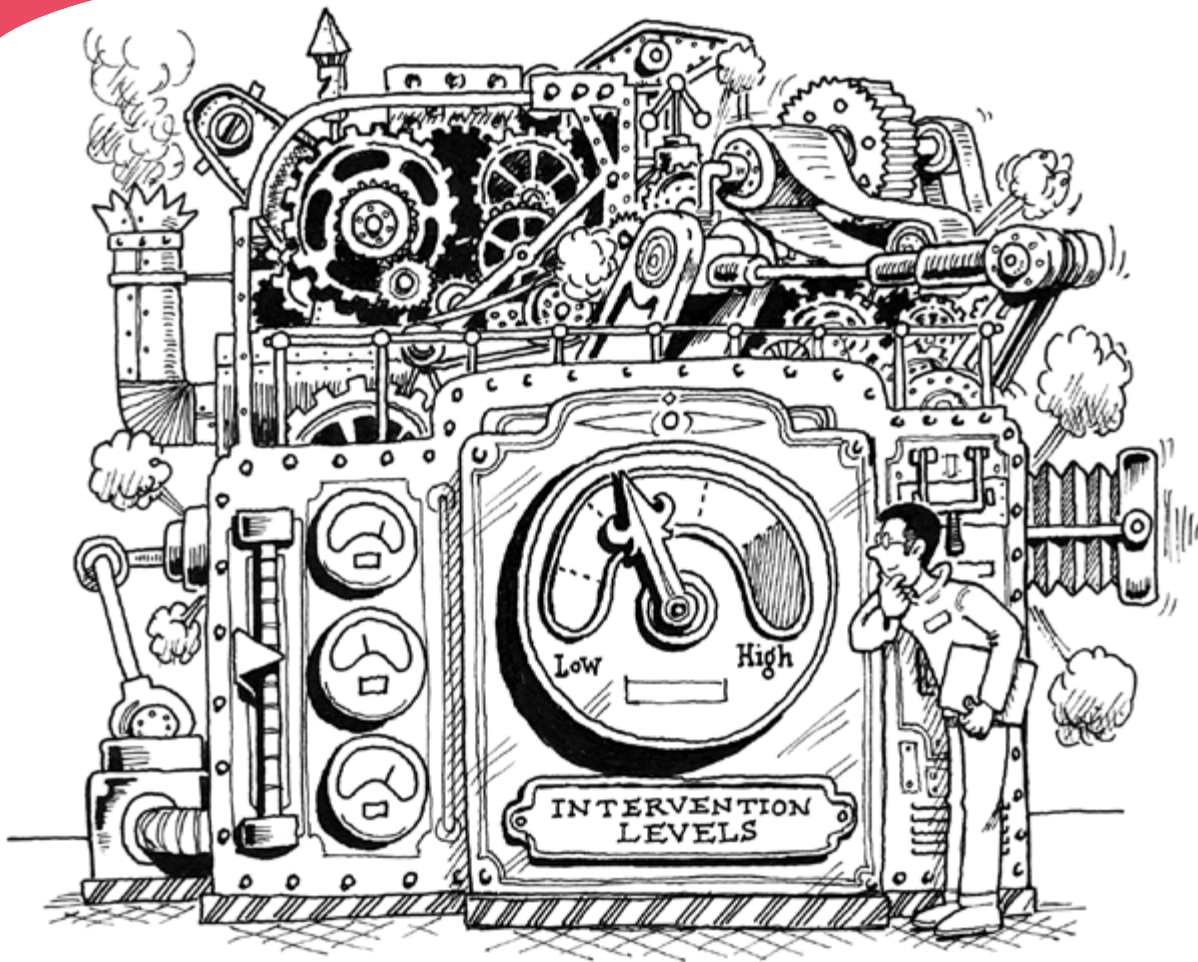
Mae angen inni ddeall nad ydyn ni'n sôn am weithgareddau – rydym yn sôn am greu amgylchedd sy'n ystyried yr uchod i gyd ac yna bydd y plant yn cymryd perchenogaeth ohono a chwarae beth a sut y mynnant. Bydd creu a pharhau i greu ac asesu risg mewn amgylchedd o'r fath yn galw am arsylwi, ymdrech, meddwl, myfyrio ac amser. Mae'n llawer haws cynllunio gweithgareddau nag yw hi i adeiladu a ffurfio mannau chwarae posibl a chasglu ystod o bropiau a rhannau rhydd sy'n newid yn barhaus.

Mecanweithiau chwarae

Mecanweithiau chwarae yw'r term y mae Hughes yn ei ddefnyddio i gyfeirio at ddehongliadau gwaith chwarae o nifer o arsylwadau gwyddonol o ymddygiad chwarae. Mae'r mecanweithiau hyn yn disgrifio'r broses chwarae mewn mwy o fanylder na'r mathau chwarae⁴⁸. Fodd bynnag, rydym yn eu cyflwyno yma, nid fel amnewidion, ond fel offeryn ychwanegol y gellir ei ddefnyddio i ddatblygu dealltwriaeth am chwarae plant ac i hysbysu arfer gwaith chwarae. Gall pob un o'r mecanweithiau a ddisgrifir yma amrywio o ran amllder, cyrhaeddiad a dwyster.

Mae pob cofnod am fecanwaith chwarae'n cloi gydag awgrymiadau ynghylch sut y gellid ei hwyluso. Yn gyffredinol, mae pob un o'r mecanweithiau chwarae a ddisgrifir yma angen:

- **Amser** sicrhau y caiff plant gyfnodau di-dor digonol i chwarae'n rhydd ac yn eu ffyrdd eu hunain
- **Gofodau** i chwarae sy'n ddeniadol, heriol, hyblyg, diogel, hygyrch, a newidiol
- **Caniatâd** ei bod yn iawn i chwarae fel y dymuna'r plentyn
- **Deunyddiau a phropiau** sy'n amrywiol ac ar gael yn rhwydd.



Yn ogystal â'r egwyddorion cyffredinol hyn, rydym wedi tanlinellu pwyntiau a godwyd o *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol* am y nodweddion ansawdd sy'n benodol i bob mecanwaith chwarae.

Ymdrwythiad

Bydd ymdrwythiad yn digwydd pan fo plant wedi ymgolli'n llwyr yn eu chwarae ac wedi ymgolli'n eu meddyliau. Diffinnir ymdrwythiad fel 'ymgolli mewn profiad chwarae i'r fath raddau, fel bod gwahaniad synhwyrol oddi wrth realiti allanol yn digwydd dros dro'⁴⁹. Awgryma Hughes⁵⁰ y caiff y plentyn, trwy ymdrwythiad, ei gludo i fan ble y gall dyfu'n annibynnol a phwerus a ble fo popeth fydd yn digwydd yn y byd dychmygol hwnnw'n ganlyniad i rywbeth y maent wedi ei wneud. 'Mae'n cynnig math o wybod o'r tu mewn, ymdriniaeth ymarferol o'r profiad o fyw na ellir ei gyflawni mewn unrhyw fodd arall'⁵¹.

Anarbenigaeth

Diffinnir anarbenigaeth fel 'bod a themlo mor gymwys gydag ystod o ddewisiadau chwarae gwahanol sy'n newid yn gyson, fel nad oes unrhyw fath unigol neu grŵp o fathau chwarae yn cael dominyddu ymddygiad'⁵². Mae anarbenigaeth yn 'feganwaith bori sy'n eu galluogi i nodi'n gyson, asesu a diweddar'u'n barhaus eu gwybodaeth a'u sgiliau parthed yr holl amgylchedd sydd o'u cwmpas'⁵³.

Bio-uniaethiad

Caiff bio-uniaethiad ei ddiffinio fel 'rhyngweithio'n aml gydag amrediad amrywiol o elfennau naturiol, pethau nad ydynt yn ddynol a phlanhigion ac anifeiliaid eraill, yn hytrach na chwarae o fewn paramedrau cymdeithasol a diwylliannol cul'⁵⁴. Mae'r amgylchedd naturiol yn gyforiog o brofiadau synhwyraidd ac mae'n ofod sydd â'i naws a'i werth esthetig ei hun. Mae Kellert⁵⁵ yn haeru bod profiad ymarferol uniongyrchol o natur yn chwarae rôl, sydd efallai'n anhepgor, mewn datblygiad affeithiol, meddyliol, a gwerthusol. Awgrymwyd hefyd bod ganddo swyddogaeth adferol allweddol ar gyfer lles plant⁵⁶.

Hyblygrwydd cyfuniadol

Diffinnir hyblygrwydd cyfuniadol fel ‘cysylltu’n rhydd â’r gofod chwarae mewn ffyrdd sy’n galluogi’r defnydd o gyfuniadau gwreiddiol o ymddygiad ac sy’n datblygu nifer o ddulliau chwarae cyfuniadol esblygedig⁵⁷. Mae chwarae’n caniatáu cyfle i blant roi tro ar gyfuniadau gwreiddiol o ymddygiad fyddai, dan bwysau di-chwarae neu ymarferol arferol, fyth yn cael eu hystyried⁵⁸. Mae ymwneud â hyblygrwydd cyfuniadol yn hybu ennill gwybodaeth am y byd a hyblygrwydd a chreadigedd wrth ddatrys problemau⁵⁹.

Mae neoffilia (yn llythrennol, caru’r newydd), a rhyfeddod plant â’u hamgylchiadau, a phopeth newydd, yn eu cadw i chwarae ac yn eu hannog i archwilio diddordebau sy’n gynyddol eang a mwymwy amrywiol. Disgrifia Desmond Morris⁶⁰ hyn fel ‘tric goroesi pennaf ein rhywogaeth’⁶¹.

Ailadrodd

Diffinnir ailadrodd fel ‘ailadrodd gweithredoedd neu batrymau ymddygiad penodol, tra’n ymgorffori yn raddol amrywiadau bach a mawr’⁶². Nid yw ailadrodd yn golygu dim ond ailadrodd yr union un ymddygiad drosodd a throsodd. Yn hytrach, mae’n ymddygiad gaiff ei ailadrodd ond gyda gwahaniaethau allweddol bob tro, weithiau’n fach ac weithiau’n fawr.

Ymgolli

Diffinnir ymgolli fel ‘integreiddio symbyliadau allanol ar ffurf ymddygiad, iaith, diwylliant a gwerthoedd i mewn i’n hunaniaeth ein hunain heb gael ein dysgu a heb gyfarwyddyd’⁶³. Gallai ymgolli gynnwys gwyllo plant eraill yn chwarae gêm a dysgu’r rheolau sylfaenol am bŵer, dylanwad neu rolau’r gwahanol rywiau, a dod i ddeall y gall rheolau wneud i bethau weithio ac y gellir eu herio a’u newid.

Cydsymudiad

Cydsymudiad yw ‘symud gwahanol rannau o’r corff, mewn perthynas â llygad a gwrthrych mewn modd cytbwys, effeithlon a llyfn’⁶⁴. Mae cydsymudiad yn galw am reoli a chydamseru sgiliau motor, ac mae’n darparu cyfleoedd i blant ddatblygu rheolaeth ac ystwythder dros eu cyrff.

Haniaethiad

Haniaethiad yw ‘dychmygu ac ad-drefnu neu ail-adeiladu gwrthrychau a syniadau, yn eu darnau cydrannol, ac i mewn iddynt’⁶⁵. Nid yw llawer o’r hyn a enillir trwy chwarae’n ddiriaethol ac yn gyffyrddadwy, ond yn hytrach mae’n syniadau haniaethol. Er enghraifft, gallai gêm o tic ymwneud gymaint â theimladau o gyfeillgarwch, teyrngarwch neu falchder, ac y mae am gydlyniaeth a chyflymder corfforol. Mae chwarae’n darparu profiadau y gall plant fyfyrion arnynt ac wrth wneud hynny, haniaethu syniadau a chysyniadau o’r myfyrdodau hynny a meithrin y ddawn i ddatrys problemau.

Crwydro

Diffinnir crwydro fel ‘symud drwy, archwilio ac ymhél ag ardal fwyfwy eang o’r amgylchedd chwarae’⁶⁶. Mae ‘cwmpas chwarae’ plant – yr ardal o gwmpas eu cartref ble y caniateir iddynt grwydro heb oruchwyliaeth – wedi lleihau’n sylweddol iawn dros y cenedlaethau diwethaf⁶⁷. Mae crwydro’n galluogi plant i lunio map mewnol o’u hamgylchedd lleol ac i amlygu’r cyfleoedd a’r bygythiadau posibl y mae’n eu cynnig ar gyfer gwahanol fathau o ymddygiadau chwarae. Mae crwydro plant ‘yn ffactor pwysig yn natblygiad eu hymdeimlad o amgylcheddau ac o’u dawn ofodol wrth lywio eu ffordd trwy a rhwng gofodau’⁶⁸.

Atgrynhoad

Awgryma Hughes y gellir ystyried chwarae plant fel ailadroddiad neu ailchwarae amrywiol gyfnodau olynol esblygiad dynol. Er enghraifft, byddai'r cyfnodau esblygiadol a elwir 'yr anifail' yn cyfateb â phlant yn rhyngweithio â'r elfennau; byddai'r cyfnod 'anwariad' yn trosi i fod yn rhyngweithio sadistaidd â rhywogaethau eraill; y 'crwydryn' fel plant yn chwilota; y 'bugeiliol' fel chwarae meistrolaeth; a'r cyfnod 'llwythol' fel aelodaeth o gangiau a chlybiau. Mae Hughes⁶⁹ ynhaeru bod hyn yn cysylltu presennol y plentyn â'i orffennol genetig, gan ddarparu ymdeimlad o ddilyniant a pharhauster sy'n cyfrannu at eu lles emosiynol a chorfforol. Mae chwarae atgrynhoad yn syniad dadleuol, nid oherwydd awydd plant i gymryd rhan weithiau mewn ymddygiad defodol, sydd wedi ei ddogfennu'n drylwyr, ond oherwydd yr haerriad amhrofedig ei fod yn cynrychioli cysylltiad genetig â'n hanes esblygiadol.

Calibradu

Diffinnir calibradu fel 'datblygu perthynas gymharol â'r byd yn seiliedig ar gymariaethau corfforol – pwysau, taldra, cyflymder symudiad – drwy ryngweithio'n chwareus â'r amgylchedd corfforol sy'n newid yn feunyddiol'⁷⁰. Yn ddi-ddorol iawn, tra bo'r mecanwaith chwarae hwn yn ymwneud â'r amgylchedd ffisegol, awgryma gwaith diweddar gan ymchwilywyr y gallai calibradu ymwneud yn bennaf â'r emosiynau⁷¹.

Wrth gwrs, rydym yn cydnabod, ac yn darparu tystiolaeth ar gyfer, y posibilrwydd bod rhai sgiliau

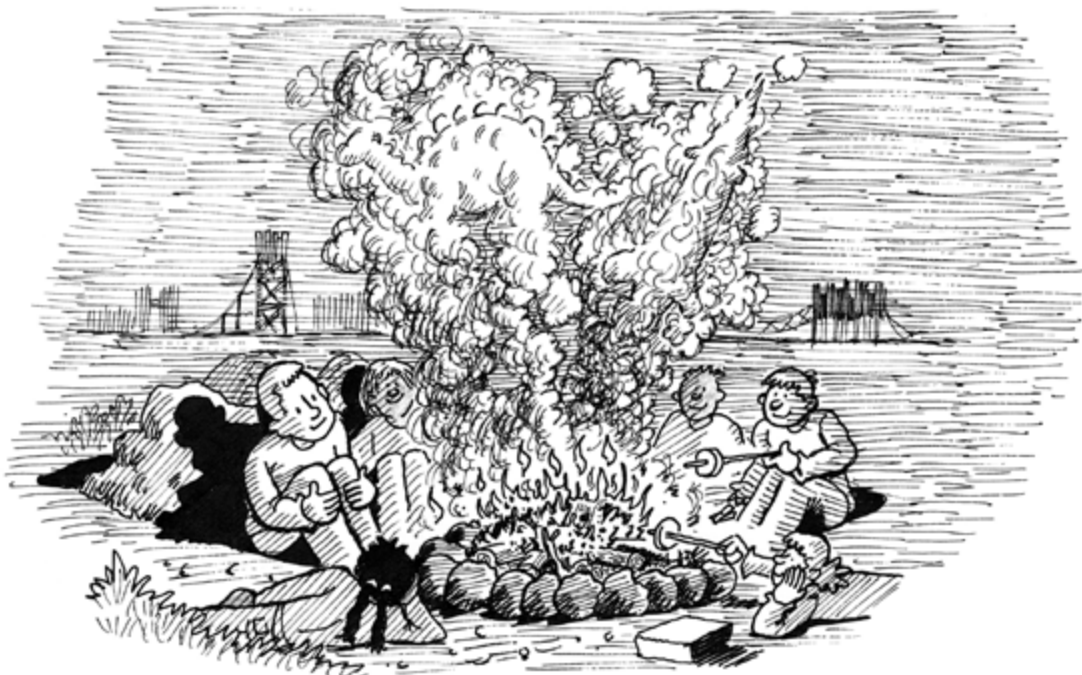
motor, dirnadol, a chymdeithasol yn cael eu gwella, yn uniongyrchol, trwy'r profiad chwarae. Er hynny, rydym yn ystyried mai'r llwybr blaenaf ar gyfer gwella sgiliau yw trwy galibrad emosiynol.

Oblygiadau ar gyfer ymarfer

Mae'n bosibl y bydd y trosolwg hwn o'r mecanweithiau chwarae yn teimlo'n anodd ac yn heriol i'w roi ar waith. Efallai bod hyn yn anochel. O ystyried natur amlochrog chwarae, mae'n dilyn y bydd y mecanweithiau hyn, fel dehongliadau o ymddygiad chwarae penodol, yn rhai cymhleth ac amlochrog hefyd. Bydd adnabod, dehongli a hwyluso'r amodau er mwyn i'r mecanweithiau hyn ffynnu'n galw am sgiliau, dealltwriaeth a dyfalbarhad.

Yn debyg iawn i'r tacsonomi mathau chwarae a astudiwyd eisoes yn y gyfrol hon, gall y mecanweithiau chwarae a ddisgrifir yma ddigwydd yn unigol, neu ar y cyd mewn gwahanol gyfuniadau. At hynny, fel yr eglura Hughes⁷², mae nifer o'r mecanweithiau'n rhannu nodweddion hwyluso tebyg er, yn ymarferol, ceir cryn amrywiaeth.

Tra y bydd hwyluso'r mecanweithiau hyn yn effeithlon wastad yn heriol, y pwynt allweddol ar gyfer gwella ein harfer, fel yr eglura *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*, yw ein bod yn mynd ati drosodd a throsodd i arsylwi, dadansoddi, myfyrio, gweithredu ac adolygu. Dim ond os byddwn yn barod i ymchwilio'n ddyfnach allwn ni ddeall yn well y grymoedd sy'n gyrru plant i chwarae a'r modd y gallem ddelio â'r rhain.



Gweithio'n uniongyrchol gyda phlant yn chwarae



Hyd yma, yn y gyfrol hon, rydym wedi edrych ar yr hyn fydd gweithwyr chwarae'n ei wneud i wneud amgylchedd yn addas ar gyfer chwarae, neu sut y byddwn yn creu'r amodau ar gyfer chwarae. Yn yr adran hon, byddwn yn edrych ar yr amrywiol ffyrdd y bydd gweithwyr chwarae'n gweithio gyda phlant sy'n chwarae, trwy ymyrraeth gwaith chwarae. Mae gweithwyr chwarae'n ffafrio agwedd tuag at ymyrraeth sy'n 'gadael llonydd' ac sy'n bwyllog er mwyn osgoi dylanwadu ar chwarae plant gyda grym oedolion neu agendâu oedolion. Yn y bôn, mae gwaith chwarae'n anelu i alluogi plant i fod â rheolaeth dros gynnwys a bwriad eu chwarae, cyn belled ag sy'n rhesymol ymarferol.

Felly, pan fyddwn yn gweithio'n uniongyrchol gyda phlant sy'n chwarae, byddwn yn ymdrechu i ymatal rhag gorfodi'r 'baggae' sydd gennym fel oedolion ar y plant – ym maes gwaith chwarae rydym yn galw hyn yn osgoi llygru gan oedolion. Gall ymyrryd yn chwarae plant darfu ar y rheolaeth sydd gan y plant a gall ymyrryd ar lif eu chwarae. Gall gormod o dresmasiad oedolion ar chwarae ffrwyno'r broses chwarae ac, o ganlyniad, leihau'r buddiannau y bydd plant yn eu hennill o chwarae. Mae'n bwysig nodi yma bod ymyrryd yn cyfeirio at y weithred o ymuno

yn y chwarae, yn ogystal â dewis yn weithredol i beidio ymuno yn y chwarae – math o ddiffyg-ymyrryd. I weithwyr chwarae, mae'r agwedd diffyg-ymyrryd yma'n elfen ganolog o arfer gorau.

Mae Bob Hughes⁷³ yn rhestru wyth o arddulliau ymyrryd, a defnyddir 'ymyrryd' yma yn yr ystyr dim neu fawr ddim ymyrraeth.

1. Aros i gael ein gwahodd i chwarae
2. Galluogi chwarae i ddigwydd heb ymyrraeth
3. Galluogi plant i archwilio eu gwerthoedd eu hunain
4. Gadael i blant wella eu perfformiad eu hunain
5. Gadael cynnwys a bwriad y chwarae i'r plant
6. Gadael i'r plant benderfynu pam eu bod yn chwarae
7. Galluogi'r plant i benderfynu yr hyn sy'n ymddygiad priodol
8. Dim ond trefnu pan mae'r plant eisiau cefnogaeth.

Mae pob un o'r arddulliau hyn yn seiliedig ar yr agwedd bod rhaid i blant gael amser a lle i reoli eu chwarae eu hunain ac y dylent allu penderfynu sut a phryd y maent am chwarae heb ymyrraeth ddiangen

gan oedolion. Nid yw diffyg ymyrryd yn golygu diffyg gweithgarwch. Mae gwirio bod y man chwarae yn gweithio, monitro ac arsylwi chwarae plant, bod yn sensitif i giwiau chwarae, bod yn adnodd parod i'r plant, a bod yn effro i risgiau anaddas yn ddim ond rhai o'r tasgau y byddwn yn eu cyflawni'n ystod sesiwn chwarae. Mae hon yn agwedd ymyrraeth gynnil ond ymateb parod⁷⁴. Mae hefyd yn elfen angenrheidiol o arfer myfyriol⁷⁵. Bydd adegau pan fyddwn yn defnyddio lefelau cryfach o ymyrraeth.

Yr her i unrhyw un sy'n hwyluso chwarae plant yw cydbwysu ein dyletswyddau moesegol, cyfreithiol a threfniadol i atal niwed difrifol tra ar yr un pryd geisio atgynhyrchu naws gofod naturiol fyddai, yn y gorffennol, wedi bod yn rhydd o oedolion ar y cyfan⁷⁶.

Mae chwarae'n broses naturiol sy'n perthyn i'r plentyn. Mae'n broses o brofi a methu ble y gall plant arbrofi, rhoi tro ar bethau, ac ailadrodd a mireinio ymddygiad. Yn ganolog i'r ymddygiad hwn mae'r ffaith bod plant yn gallu dewis sut, pam a gyda phwy i chwarae. Mae lefel y rheolaeth sydd gan blant dros eu chwarae eu hunain yn rhan o'r hyn sy'n creu chwarae, 'ynghyd â'i nodweddion o hyblygrwydd, ei natur anrhagweladwy, ddigymell a dychymyg⁷⁷.

Fel gweithwyr chwarae, y peth cyntaf sydd wir angen inni ei ddeall cyn ystyried sut y gallem ddefnyddio ymyrraeth gryfach, yw sut y mae chwarae'n gweithredu mewn gwirionedd. Mae Sturrock ac Else yn darparu fframwaith defnyddiol at y diben hwn.

Y cylchdro chwarae a lefelau ymyrraeth

Mae'r cylchdro chwarae⁷⁸ yn fframwaith sy'n dehongli'r hyn sy'n digwydd pan fydd plant yn chwarae. Mae fel disgrifio 'iaith' fynegiannol, ryngwladol y bydd plant yn ei defnyddio wrth chwarae. Fel gyda phob iaith, gallwn ddysgu'r elfennau symlach yn hawdd ond mae'n cymryd amser ac ymarfer i ddod yn rhugl a deall ei ystyron yn drylwyr.

Mewn rhai ffyrdd mae'n syml iawn ac yn gwneud synnwyr. Mewn ffyrdd eraill, mae'n hynod o gymhleth a gall fod yn ddiddorol iawn i'w archwilio ymhellach. Mae'n defnyddio terminoleg benodol iawn er mwyn sicrhau ei bod yn anodd i'w chamdehongli. Mae'n rhannu'r broses chwarae'n gamau unigol, gan helpu ymarferwyr gyda'u dealltwriaeth a'u gallu i adnabod, dadansoddi a gwerthuso chwarae.

Ysfa chwarae – Yr ysfa i chwarae y mae'r mwyafrif o blant yn cael eu geni â hi. (Mae Egwyddor Gwaith Chwarae 1 yn disgrifio'r ysfa hon fel 'anghenraid biolegol, seicolegol a chymdeithasol'). Mae'r ysfa hon yn gyrru'r cylchdro chwarae.

Metalïwd – term i ddisgrifio'r ysfa fewnol gychwynnol i chwarae. Weithiau, bydd hyn yn ymwybodol – 'Rwyf eisïau ...' ond yn amlach bydd yn 'ymdrech' isymwybodol neu anymwybodol naturiol i chwarae. Mae'r ysfa yma'n amlygu ei hun trwy weld y plentyn yn cyflwyno ciw chwarae.

Ciw – Abwyd neu wahoddiad i rywun, neu rywbeth, i ddod i 'chwarae efo fi'. Yn aml iawn fydd ciwiau ddim yn defnyddio geiriau, sy'n un o'r rhesymau pam na fydd oedolion yn sylwi arnynt. Bydd plant yn cyfathrebu llawer mwy â'u cyrff na gyda brawddegau ar lafar. Mae gan chwarae plant elfennau cyffelyb i ddigwyddiadau bywyd go iawn, felly credir bod y ciwiau a'r amneidiau hyn sy'n arwyddo chwarae'n helpu i'w wahaniaethu fel chwarae a, thrwy hynny, helpu i osgoi gwrthdaro neu gamddealltwriaeth⁷⁹.

Dychweliad – ymateb cadarnhaol sydd yr un mor chwareus i giw cydnabyddedig, all weithredu hefyd fel ciw pellach – arwydd i fynd â'r chwarae ymhellach. Fel gweithwyr chwarae, mae gennym gyfrifoldeb i adnabod a dychwelyd ciwiau a roddir inni.

Llif – Pan gaiff ciwiau eu dychwelyd, fydd yn eu tro'n cynhyrchu mwy o giwiau a dychweliadau o fewn y ffrâm, bydd llif chwarae'n cychwyn. Dywed Csikszentmihalyi⁸⁰ pan fydd hynny'n digwydd y bydd plant yn ymgolli mewn chwarae a bydd eu chwarae'n tyfu'n hynod o bwysig a diddorol. Weithiau, gall llif chwarae bara am oriau, dyddiau neu hyd yn oed wythnosau – bydd plant yn dal i ddychwelyd ato gan ei fod â chymaint o ystyr iddynt.

Ffrâm – Yn ôl Bateson⁸¹, cyn ymuno mewn cyswllt rhyngweithiol, bydd plant yn sefydlu 'ffrâm' neu gyd-destun i gadarnhau mai chwarae yw hyn, nid realiti (er enghraifft gwneir hyn trwy wenu neu chwerthin). Fel llwyfan ble y cynhelir drama, mae'r ffrâm chwarae'n dal y chwarae ynghyd. Caiff ffrâm chwarae ei chychwyn a'i chreu gan y plentyn neu'r plant, er mwyn darparu cyd-destun a ffurf ar gyfer mynegiant, er mwyn rhoi ystyr i'r cynnwys chwarae. Dyma'r llwyfan ar gyfer rheoli a chyfyngu'r chwarae. Mae'r ffrâm yn organig

a gall newid mewn siâp a maint. Mae'n 'ffin' gwirfoddol ble y bydd plant yn penderfynu, neu'n gwybod yn reddfodol, y bydd beth bynnag y maent yn ei chwarae'n digwydd o fewn y ffin honno ac nid y tu allan iddo. Mae hefyd yn gweithredu fel arwydd i eraill mai 'ein gêm ni yw hon'.

Dilead – Y broses naturiol pan mae chwarae'n dod i ben. Efallai y bydd plant yn diflasu gyda'u chwarae presennol, gall addasu a newid yn rhywbeth newydd, efallai y byddant yn cael eu denu at rywbeth arall. Daw'r llif i ben ac mae'r ffrâm chwarae'n ymdoddi.

Llygru gan oedolion – Mynegiant i ddisgrifio'r amrywiol ffyrdd y bydd oedolion yn atal neu'n ceisio rheoli chwarae plant. Mae Egwyddor Gwaith Chwarae 2 yn datgan mai 'y plant a'r bobl ifanc fydd yn penderfynu a rheoli cynnwys a bwriad eu chwarae' ond yn rhy aml o lawer bydd oedolyn yn gweld pethau'n wahanol ac yn ymyrryd er mwyn newid pethau. Fe fydd pob un ohonom yn ei wneud ar ryw adeg neu'i gilydd am amrywiol resymau ac un elfen bwysig o arfer gwaith chwarae myfyriol yw ystyried, yn onest, pryd, sut a pham y byddwn yn ymyrryd.

Dadchwarae – Pan nad yw ciwiau chwarae neu'r cylchdro chwarae'n cyflawni anghenion y plentyn, bydd eu ciwiau'n tyfu'n fwyfwy gwyllt, cythryblus neu ddinistriol o'r amgylchedd chwarae. Efallai y bydd plentyn sy'n profi chwarae camweithredol yn cyfleu ciwiau chwarae y bydd eraill yn methu eu darllen yn gywir neu'n methu cyfleu dychweliad yn ddigon buan gan arwain at eu dileu, efallai y bydd y plentyn yn rhoi ciw arall, mwy bwriadol ac yn fwy rheolaidd. Gall y ciwiau hyn fod yn heriol neu'n annifyr i blant eraill ac oedolion fydd ddim yn ymateb efallai ac, unwaith eto, caiff y cylchdro posibl ei ddileu.

Cyfyngiant – Yr hyn allai'r oedolyn ei wneud i sicrhau llif parhaus, un ai trwy ddarparu dychweliadau priodol neu ganiatáu i'r ffrâm barhau'n gyfan dros amser, neu atal niwed difrifol rhag digwydd i'r plentyn neu blant eraill. Wedi disgrifio'r cylchdro chwarae, mae Sturrock *et al*⁸² yn amlinellu ystod o ymyriadau o'r cynnil i'r cymhleth. Er mwyn dal i fod yn 'naturiol', dylem fynd ati'n weithredol ymwybodol i wrthsefyll unrhyw demtasiwn i reoli neu ddyllanwadu ar y chwarae ac unwaith inni ymyrryd, dylem anelu i dynnu'n ôl a gadael y chwarae i'r plentyn gyn gynted â bo modd.



Pryd bynnag y bo modd 'dylem anelu i gynnig ymateb sy'n chwareus yn hytrach na'n rheolaethol neu'n gyfarwyddol'⁸³. Mae Egwyddor Gwaith Chwarae 8 yn mynd ymlaen ac yn ein cyfarwyddo i '... ddewis arddull ymyrryd sy'n galluogi plant a phobl ifanc i ymestyn eu chwarae'. Cefnogi a hwyluso chwarae yw'r prif reswm am y proffesiwn gwaith chwarae ac mae hyn yn ymestyn i sut y byddwn yn ymyrryd. Fydd plant yn dal i chwarae oherwydd ein gweithredoedd ni? 'Dyw hyn ddim yn beth hawdd i'w wneud o bell ffordd ac, wrth gwrs, bydd adegau pan fydd rhaid inni ymyrryd ar frys ac yn uniongyrchol am resymau diogelwch (er enghraifft, pan fyddwn yn ymyrryd i atal plentyn rhag cael niwed difrifol).

Lefelau ymyrraeth:

- 1. Cynhaliaeth chwarae** – Mae'r gweithiwr chwarae'n arsylwi'r chwarae a 'does dim angen unrhyw ymyrraeth
- 2. Cyfraniad syml** – Mae'r gweithiwr chwarae'n troi'n adnodd ar gyfer y chwarae a gall y cyfraniad yma fod yn gynnil neu'n amlwg
- 3. Ymyrraeth ganolig** – Mae'r gweithiwr chwarae'n cymryd rhan yn y chwarae ar gais y plentyn cyn tynnu'n ôl.

4. **Ymyrraeth gymhleth** – ‘Mae gorgyffyrddiad uniongyrchol ac estynedig rhwng y plant sy’n chwarae a’r oedolyn – efallai y bydd angen i’r oedolyn dderbyn rôl yn y chwarae, neu weithredu fel partner i’r plentyn sy’n chwarae’⁸⁴.

Mae agwedd amgen, ac efallai un fanylach, a ddatblygwyd gan Bob Hughes⁸⁵ yn dynodi naw gwahanol agwedd tuag at ymyrraeth gwaith chwarae. Mae gan y moddau ymyrryd hyn ystod amrywiol o ddefnyddiau; mae rhai yn fwy cyffredinol eu defnydd tra gallai rhai eraill fod orau ar gyfer cyd-destunau neu leoliadau penodol. Yn ogystal, noda Hughes⁸⁶ nad ydyn nhw wastad yn unigryw – weithiau gall ymyriad fod yn gyfuniad o ddau neu dri gwahanol fodd. Waeth pa agwedd a fabwysiedir, cyfrifoldeb y gweithiwr chwarae fydd myfyrio ar addasrwydd ac effeithlonrwydd yr ymyriad a ddefnyddir.

Mae’r holl foddau ymyrryd hyn yn seiliedig ar y cynsail, os yw’r plentyn i gael y budd gorau posibl o chwarae, bod rhaid i’r gofod chwarae fod yn ddilys, hynny yw, mae rhaid iddo ddarparu’r cyfle i blant reoli sut a pham y byddant yn chwarae, a hynny heb ymyrraeth ormodol neu ddiangen gan weithwyr chwarae⁸⁷.

Moddau ymyrryd

Pellter

Gan ddefnyddio ymyriad synhwyrdd – mewnol – bydd y gweithiwr chwarae’n gwrando a gwyllo ond heb ddangos yn amlwg ei fod yn gwyllo.

- **Rhesymeg weithredol:** Y modd goruchwyliol cyffredin ar gyfer gwaith chwarae. Mae’n galluogi’r gweithiwr chwarae i sganio ‘lleoliad y chwarae’ yn ddi-dor, gan wyllo a gwrando’n ofalus, ond heb i’r plant deimlo bod yr hyn y maent yn ei wneud yn cael ei arolygu neu ei arsylwi’n gyson neu fod oedolion yn craffu arno.
- **Canlyniad gweithredol:** Mae’r plant yn teimlo’n rhydd i chwarae mewn moddau rhydd rhag oedolion, gan ryngweithio gyda’u cyfoedion a’r amgylchedd mewn ffordd sy’n dynodi proses chwarae heb ei llygru gan oedolion.

Ymddangosiadol ddilys

Mae’r gweithiwr chwarae’n llywio ac yn ymwneud â’r man chwarae mewn modd cyfforddus a phleserus amlwg, gan ryngweithio gyda’r plant dan eu harweiniad

nhw ac ymateb iddynt mewn modd sy’n arddangos safbwynt peidio â llygru.

- **Rhesymeg weithredol:** Bydd y man chwarae wastad yn cael ei weithredu’n fwy brwdfrydig gan y plant os ydynt yn ei ystyried fel cyd-destun sy’n cael ei werthfawrogi ac yn un ble y mae’r hyn sy’n digwydd ynddo’n cael ei werthfawrogi hefyd.
- **Canlyniad gweithredol:** Mae’r plant yn ystyried y gweithiwr chwarae, bron iawn, fel plentyn anrhydeddus. Maent yn teimlo’n gyfforddus gyda’u presenoldeb ac yn dal i chwarae mewn modd heb ei lygru gan oedolion.

Heb ragdybiaethau

Mae’r gweithiwr chwarae wedi canolbwyntio’n llwyr ar brosesau chwarae’r plant ac nid yw’n dod â materion o agendâu allanol oedolion i mewn i’r man chwarae.

- **Rhesymeg weithredol:** Mae’r gofod chwarae mewn perygl i fewnforio syniadau sy’n gyffredol mewn mannau oedolion. Mae’r gofod chwarae yn bodoli er mwyn galluogi a hwyluso chwarae yn unig. Nid yw wedi ei gynllunio nac wedi ei fwriadu ar gyfer addysg gymdeithasol, wleidyddol, ddiwylliannol na sifig.
- **Canlyniad gweithredol:** Mae holl amser chwarae plant wedi ei ymroi i chwarae. Mae’r plant yn teimlo wedi ymlacio ac yn gallu mwynhau ymgolli’n llwyr mewn ymdrwythiad, gan ryngweithio gyda’r amgylchedd a’u cyfoedion mewn modd digymell a yrrir yn naturiol.

Heb amhariad

Bydd y gweithiwr chwarae, fel arfer, ond yn ymgysylltu â’r plant pan roddir gwahoddiad iddynt, neu pan maent yn ymateb i ymholiad plentyn.

- **Rhesymeg weithredol:** Fydd chwarae sy’n rhydd o oedolion ond yn gallu cael ei brofi os bydd plant, yn gyffredinol, yn cael eu gadael i lywio byd y maent wedi ei greu eu hunain. Os bydd yr angen am unrhyw gyfraniad gan oedolyn yn cael ei adael gyda’r plentyn yna fe fydd hi wastad â rheolaeth dros faint, hyd a mynychder y cyfraniad hwnnw. Wrth gwrs, gall hyd yn oed y rheolaeth plentyn ganolog hwn gael ei leihau ymhellach gan y gweithiwr chwarae sy’n barnu bod mynychder gwahoddiadau neu ymholiadau’r plentyn yn symptom o ddibyniaeth ar lygru gan oedolion.

- **Canlyniad gweithredol:** Mae'r plant yn teimlo'n gyfrifol am eu gweithredoedd a'u canlyniadau ac yn rhyngweithio gyda'r gweithiwr chwarae dim ond os neu pan y mae angen gwybodaeth, propiau neu adnoddau.

Caniataëdig

Trwy gymryd rhan ynddynt, bydd y gweithiwr chwarae'n cyfleu neu'n mynegi wrth y plant bod 'ffyrdd o fod' penodol, fydd yn aml yn cael eu sensora neu eu hanghymeradwyo, yn cael eu caniatáu.

- **Rhesymeg weithredol:** Fydd gwir hunaniaeth bersonol ond yn gallu esblygu os yw'r plant yn teimlo y gallant arddangos ymddygiadau neu bersonau sy'n arwyddion o bwy y maent yn teimlo ydyn nhw. Fodd bynnag, gallant deimlo nad oes modd iddynt gymryd rhan yn yr ymddygiadau hyn oni bai bod rhywun arall – y gweithiwr chwarae, er enghraifft – wedi mynd yn gyntaf ac arddangos ei fod yn cael ei ganiatáu a'i fod yn emosiynol ddiogel i wneud hynny.
- **Canlyniad gweithredol:** Mae'r plant yn teimlo'n gyfforddus yn gwybod y gallant gymryd rhan yn rhydd mewn moddau neu fathau chwarae allai, fel arall, olygu eu bod yn wynebu gwatwar neu risg.

Ymddangosiadol ddifater

Mae'r gweithiwr chwarae'n mynd ati'n fwriadol i anwybyddu plant gaiff eu targedu'n arbennig.

- **Rhesymeg weithredol:** Bydd ambell blentyn wedi dioddef trawma mor ddifrifol fel y gallai unrhyw ymgysylltiad ag oedolion eu hatgoffa amdano. Tra gallai'r plant hyn fod angen goruchwyliaeth fanwl iawn, y dull priodol yw i'w hanwybyddu a thrwy hynny eu galluogi i fwynhau ffocws tawel i greu realiti chwarae ble y gallant un ai ddelio gyda neu anwybyddu'r trawma.
- **Canlyniad gweithredol:** Bydd y plant a dargedir yn teimlo nad ydynt yn cael eu monitro ac yn cymryd rhan mewn chwarae gyda'r amgylchedd a'u cyfoedion mewn modd anhunanymwbybodol, naturiol a digymell.

Diganoledig

Dyma'r broses ffurfiol o ddileu. Mae'r gweithiwr chwarae'n ddadansoddol ac yn ddiagnostig mewn amgylchiadau penodol neu dan amodau penodol, gan sefyll yn ôl a disgrifio symptomau, casglu ffeithiau a thystiolaeth.

- **Rhesymeg weithredol:** Weithiau bydd sefyllfaoedd yn codi – sy'n ymwneud ag emosiynau neu ymddygiad corfforol plant – fydd angen eu dadansoddi a'u hegluro sy'n dynodi achosion a strategaethau iachael posibl o safbwynt chwarae a gwaith chwarae llwyr. Er enghraifft, ble mae plentyn yn ymddwyn yn afreolus neu'n dreisgar o ganlyniad i gael ei amddifadu o fath chwarae cyffredinol neu benodol.
- **Canlyniad gweithredol:** Mae'r plant yn teimlo'n fwyfwy cyfforddus a diogel ac yn llai bregus wrth i'w sefyllfa affeithiol neu ymddygiadol gorfforol gael ei dadansoddi a'i diagnosis ac wrth i ddatrysiaid gael ei gynnig. Mae'r plant yn teimlo'n llai anesmwyth wrth i'r sefyllfa gael ei thrin yn effeithlon.

Heb naratifau chwarae ystrydebol (SPNs)

Nid oes gan y gweithiwr chwarae restr o gemau a naratifau a ddisgwylir neu a ganiateir na chyfyngiadau rhyngweithiol sy'n cael eu gosod neu eu gorfodi er mwyn cadarnhau eu grym neu eu rheolaeth gymdeithasol, foesol, wleidyddol neu ddiwylliannol dros blant. Felly, 'does dim bocs bychan o'r hyn gaiff ei ganiatáu neu ei ddisgwyl. Ni ellir blacmelio plant yn ymddygiadol oherwydd eu hamgylchiadau.

- **Rhesymeg weithredol:** Mewn rhai sefyllfaoedd gall plant fod yn agored i bwysau ymddygiadol a bygythiadau aneglur gan oedolion, er enghraifft 'Gwna fel dwi'n ddweud neu mi gei dy gosbi'. Dylai gweithwyr chwarae fod yn ymwybodol y bydd ganddynt hoff ddewisiadau o fathau chwarae ac osgoi gorfodi'r rhain fel y ffordd gywir neu'r unig ffordd a ganiateir ar gyfer chwarae, er enghraifft gaiff plant ddim gwlychu; ddylen nhw ddim chwarae ymladd; mae rhaid iddyn nhw wisgo i fyny; mae rhaid iddyn nhw fod yn ddistaw; mae rhaid iddyn nhw chwarae mewn cornel yn y cartref.
- **Canlyniad gweithredol:** Mae'r plant yn teimlo wedi ymlacio, wedi eu hawdurdodi ac mewn rheolaeth o gynnwys a bwriad eu chwarae. Mae eu perthynas gyda'r gweithiwr chwarae yn llawen a hapus.

Cydadferol

Mae'r gweithiwr chwarae'n seilio agweddau o'i strategaeth ymyrryd ar ddadansoddiad o gydestun daearyddol ac economaidd-gymdeithasol y plant a bydd yn ceisio gwneud yn iawn am unrhyw ddiffygion chwarae allai godi o ganlyniad i hyn.



- **Rhesymeg weithredol:** O safbwynt datblygiadol neu esblygiadol, mae rhaid i chwarae fod yn brofiad cynhwysfawr, sy'n cynnwys pob math o chwarae, yr elfennau, y synhwyrac ac yn y blaen. I lawer o blant, am bob math o resymau, fydd profiad cynhwysfawr ddim ar gael. Yn y cyd-destun hwn, swyddogaeth y gweithiwr chwarae fydd asesu amrediad a dyfnder profiad y plant a darparu profiadau ychwanegol ar eu cyfer y gallant ddewis cymryd rhan ynddynt os mynnant.
- **Canlyniad gweithredol:** Mae'r plant yn teimlo lles cynyddol ac yn fwy cyfforddus wrth i amrediad a dyfnder eu profiadau chwarae gynyddu.

Mae moddau ymyrryd Hughes⁸⁸ yn darparu disgrifiad a rhesymeg dechnegol, cymhleth am wahanol ymyraethau sy'n ddefnyddiol ar gyfer nifer o wahanol ddibenion. Un maes sy'n aml yn ysgogi diddordeb ymysg gweithwyr chwarae ac eraill sy'n hwyluso chwarae plant, yw delio gydag ymddygiad heriol neu ymosodol. Sut ddylen ni ymateb mewn modd sy'n gyson gyda'n hagwedd anghyfeiriol, anfarnol? Yn fyr, bydd ein hymyrraeth mewn ymddygiad sy'n niweidiol i eraill yn ataliol neu'n iachaol yn hytrach na'n gosbol. Mewn geiriau eraill, byddwn yn anelu i atal sefyllfa rhag cyrraedd y pwynt ble mae'r ymddygiad yn niweidiol i eraill, neu byddwn yn anelu i helpu plant, y mae eu hymddygiad yn niweidiol i eraill, i ail-fframio eu hymddygiad fel y gallan nhw ac eraill fynd yn ôl i chwarae.

Agweddau ymyrryd bob dydd

O'r un gwerth, mae'r rhestr hon o ddulliau a addaswyd o restr wreiddiol o 'agweddau ymyrryd bob dydd' a luniwyd gan y Table Twenty Three Group yn ystod yr 8^{ed} Cynhadledd Gwaith Chwarae Genedlaethol⁸⁹.

Mae'r dulliau hyn yn aml yn drysu'r ddynnameg grym arferol a geir rhwng plant ac oedolion. Maent yn debyg o synnu, dychryn, tynnu sylw, neu ddefnyddio'r plant fel bod y sefyllfa'n cael ei hailosod neu ei hail-werthuso gan y cyfranogwyr. Dydyn nhw ddim yn gyfiawnhad damcaniaethol nac yn 'detholiad arbennig' o agweddau ymyrraeth i dethol o'u plith – yn hytrach, maent yn cynrychioli detholiad go iawn o ymatebion sy'n canolbwyntio ar chwarae oddi wrth weithwyr chwarae yn y maes. Cyflwynir yr enghreifftiau er mwyn annog trafodaeth a myfyrto.

Dull affeithiol

Yn y dull cynnil hwn, mae'r gweithiwr chwarae'n newid y naws a'r awyrgylch trwy gyflwyno cerddoriaeth neu oleuo gwahanol, er enghraifft.

Dull pefriol

Mae'r oedolyn yn cyflwyno ciw chwarae i ailgyfeirio'r ymddygiad ac awgrymu posibiliadau chwaraeus newydd. Er enghraifft, dechrau cerdded o gwmpas gyda llyfr ar ei ben.

Dull ennill-ennill

Mae'r gweithiwr chwarae'n ymuno â'r ffrâm ond yn mabwysiadu rôl fel bod ymddygiad niweidiol yn cael ei addasu heb i'r plentyn gollu wyneb. Er enghraifft, mae'r gweithiwr chwarae sy'n ymyrryd yn cyhoeddi, 'Helo, dwi'n ohebydd gyda'r papur newydd *Herald Sadwrn* ac rydw i wedi clywed bod un o'r milwyr estron yn cael ei boenydio yma. Oes gennych chi unrhyw sylwadau Capten?'

Dull cam-droedio

Mae'r dull hwn yn defnyddio'r elfen o syndod i gam-droedio'r plentyn y byddai'r gweithiwr chwarae'n ymateb yn y fath fodd. Mae'n tarddu o enghraifft pan awgrymodd gweithiwr chwarae wahanol fath o afael i blentyn oedd yn reslo un arall mewn ymladdfa chwarae, er mwyn osgoi ymweliad â'r Adran Achosion Brys ond heb roi stop ar y reslo.

Dull clec fawr

Mae hwn yn fodd eithafol o ymyrryd sy'n cynnwys risg sylweddol. Bydd y gweithiwr chwarae'n stopio pawb yn stond, er enghraifft trwy wneud campau acrobatig eithafol neu dorri plât yn deilchion.

Dull cilio (wps!)

Mae hyn, yn syml, yn disgrifio dull ble fo'r gweithiwr chwarae'n tynnu ei awgrym yn ôl, yn ymddiheuro ac yn cyfaddef iddo/i wneud camgymeriad.

Dull 'ael'

Mae'r gweithiwr chwarae'n defnyddio iaith gorfforol i gyfleu neges, fel codi ael neu safiad cadarn.

Dull ych-a-fi!

Mae'r gweithiwr chwarae'n awgrymu'r hyn y mae'n ei ystyried yn ganlyniad doniol ond annymunol (i'r plentyn) mewn ymateb i ymddygiad annerbyniol. Er enghraifft, 'Os na fyddi di'n stopio malu pethau pobl eraill, fi fydd yn cael y ddawns gyntaf efo ti yn y disgo!'

Y chwibanwr (hei ti!)

Mae'r gweithiwr chwarae'n chwibanu i ddenu sylw.

Dull presenoldeb (bod yno)

Mae'r gweithiwr chwarae'n gadael i'r plentyn wybod, yn gynnil, ei fod ar gael, efallai trwy gyffwrdd braich ym mraich, neu symud yn nes efallai.

Dull caredig

Mae'r gweithiwr chwarae'n ymateb i'r ymddygiad heriol, sydd wedi ei fwriadu i dynnu sylw, trwy fod yn ofalgar, yn gynnes ac yn gyfeillgar. Bydd hyn yn drysu'r plentyn, gan nad dyma'r ymateb yr oedd yn ei ddisgwyl.

Cymryd nodiadau

Mae hyn yn cynnwys ysgrifennu, mewn modd cwbl amlwg i'r plant, yr hyn y mae'r gweithiwr chwarae'n ei arsylwi. Gall hyn beri i'r plant fod yn chwilfrydig neu'n amheus hyd yn oed. Fodd bynnag, y cyfan yw'r 'ysgrifennu' mewn gwirionedd yw llun neu ddwdl.

Rhoi nodiadau

Mae'r gweithiwr chwarae'n rhoi 'Post-it notes' bychan i'r plentyn gyda'i feddyliau ar yr hyn sy'n digwydd, yn gofyn iddo beth y mae'n yn ei feddwl.

Ateb y ffôn

Trefnir galwad ffôn, yn gyfrinachol, ar gyfer y plentyn am rywbeth cwbl wahanol i'r sefyllfa dan sylw.

Dull Pavarotti

Mae'r gweithiwr chwarae'n canu'r hyn y mae am ei ddweud wrth y plant. (Mae'r plant yn debyg o feddwl eich bod yn hynod o ddoniol neu, yn syml iawn, yn od!).

Oblygiadau ar gyfer ymarfer

Mae ymyrryd mewn chwarae plant yn faes cymhleth ac anodd. Tra ei fod yn seiliedig ar ein credau proffesiynol craidd, yn ymarferol gall fod yn arbennig o gynnil ac awgrymog. Mae'n gofyn am sgiliau a rhinweddau personol y credir yn aml sy'n wrthwynebus i'w gilydd: yn ystyriol ond yn amserol, yn ddeallus ond yn ddigymell, yn ddadansoddol ond yn chwareus, ac yn wrthrychol ond yn empathig. Mae ein hagwedd yn un o gymryd cam yn ôl yn ogystal â,



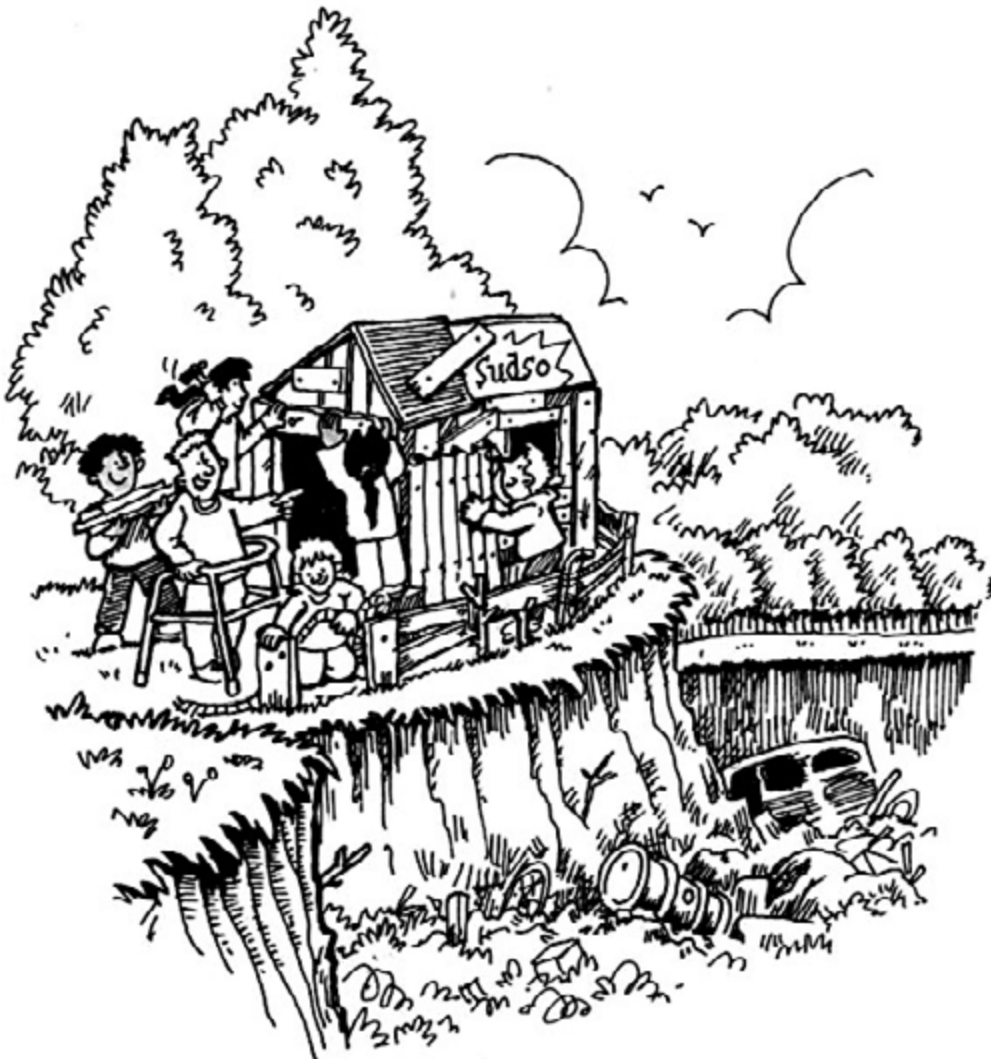
phan fo angen, camu ymlaen, neu fel y noda Hughes, 'yn hwylusol ac awdurdodol'⁹⁰. Mae'n hwylusol oherwydd ei fod yn caniatáu i blant sydd wedi colli rhywfaint o'u sgiliau a'u rhyddid i ryngweithio'n chwareus, ac mae'n awdurdodol oherwydd ei fod yn ymwneud â chamu'n ôl a dychwelyd yr awenau a'r rheolaeth i'r plant.

Rydym wedi amlinellu ystod o agweddau tuag at ymyrryd, y mae rhai ohonynt yn fanwl, yn gymhleth a dadansoddol. Caiff y rhain eu nodweddu gan agwedd sy'n anelu i ildio grym oedolion i'r plant, ar bron bob cyfle. Tra bo'r moddau ymyrryd hyn yn aml yn dynodi pam a sut y gallai gweithwyr chwareae ymyrryd, mae dal i fod gryn ddawn wrth benderfynu pryd i ymyrryd, yn ogystal ag ystyried gwybodaeth am blant penodol.

Mae'n amlwg nad yw rhai o'r dulliau hyn yn ymestyn y chwareae, ond mae'n bosibl iawn y byddant yn caniatáu iddo ailgychwyn, ail-ymgysylltu neu droi i gyfeiriadau eraill. Mae'n bosibl mai dim ond unwaith wnaiff rhai weithio, neu ddim o gwbl hyd yn oed.

Tra efallai mai'r bwriad y tu ôl i'r ymyriadau hyn yw i atal niwed difrifol, maent yn dal i gael eu cyflawni mewn ffyrdd chwareus sy'n fwy tebygol o ailgynnau chwareae.

'Mae'n bosibl y bydd adegau pryd y bydd ein cyfrifoldeb fel oedolyn, ein dyletswydd gofal, yn gofyn inni ymyrryd mewn ffrâm chwareae a'i therfynu neu ei ail-gyfeirio er mwyn atal niwed uniongyrchol neu i warchod ffrâm chwareae arall. Byddai barn broffesiynol o'r fath, myfyrdod-ar-waith, yn cael ei ffurfio trwy ddefnyddio ein holl ddealltwriaeth o'r plant, y cyd-destun ac, yn allweddol, ein hunain. Byddai'n an-lwdaidd (an-chwareus, ddim yn gwasanaethu chwareae) gan mai ei fwriad yw atal niwed yn hytrach nag amddiffyn chwareae'r plentyn ar yr ennyd honno. Fodd bynnag, gall ein hymddygiad amlwg ddal i ymddangos yn lwdosentrig (chwareaeganolog neu'n canolbwyntio ar chwareae): gallem dynnu sylw neu ail-gyfeirio'r plentyn, neu ailfframio'r chwareae, yn hytrach na dweud wrthi'n uniongyrchol i stopio'r hyn y mae'n ei wneud.'⁹¹



Dylai gweithwyr chwarae ystyried pob sefyllfa o'r newydd a chofio meddwl am eu hunanadnabyddiaeth, eu hanes a'u profiadau chwarae personol eu hunain. Gellir disgrifio ymyrryd mewn chwarae plant yn wyddonol ond mae ei roi ar waith yn fwy o grefft. Ble fo modd, dylid ystyried ymyrryd yn ofalus er y bydd yn aml yn ganlyniad greddf broffesiynol. Mae ymarfer ymyrryd yn faes diffiniol yn ansawdd darpariaeth chwarae a oruchwylir ac, o ganlyniad, dylid ei ystyried yn rheolaidd fel rhan o arfer myfyriol. Mae plant yn chwilio am ansicrwydd yn eu chwarae, maent yn chwilio am her, newydd-deb, a chreu'r annisgwyl. O ganlyniad, mae risg yn agwedd gynhenid a gwerthfawr o'u chwarae ac, fel gweithwyr chwarae, mae gennym gyfrifoldeb i sicrhau y gallant fynegi eu hawydd am risg yn eu chwarae.

Mae Egwyddor Gwaith Chwarae 8 yn cyfarwyddo gweithwyr chwarae i 'daro cydbwysedd rhwng y risg a'r budd datblygiadol a lles plant' wrth ddewis ymyriad. Mae hon yn act falansio anodd ac mae'n galw am lunio barn gywir a sensitif ac, am y rheswm hwn, trafodir y pwnc yn drylwyr yn yr adran ganlynol.

Chwarae a risg

Mae'r adran hon yn archwilio pwysigrwydd chwarae heriol a llawn risg ym mywydau plant a sut, fel gweithwyr chwarae, mai ein rôl ni yw taro cydbwysedd rhwng risg a buddiannau chwarae mewn lleoliad chwarae. Rydym yn byw mewn oes baradocsaidd. Tra bo'r mwyafrif ohonom sy'n byw yn y byd datblygedig lleiafrifol yn gymharol iach, cyfoethog a diogel, mae awydd grymus ymysg llawer o oedolion i osgoi pob risg ac ansicrwydd. Mae hyn yn arbennig o wir pan ddaw'n fater o blant a'r modd y maent yn chwarae.

Er gwaethaf ymdrechion achlysurol i dynnu sylw at oferedd a ffolineb rhai o'r rheolau 'iechyd a diogelwch' honedig gwaethaf (megis gwahardd chwarae concyrs neu ddringo coed), mae'r neges y dylai oedolion gadw plant yn ddiogel yn fythol-bresennol. Yn aml, cymerir bod hyn yn golygu y bydd gwaredu neu leihau bob risg a pherygl yn sylweddol yn golygu bod plant yn fwy diogel. Mae hyn yn creu her ddifrifol i bawb sy'n cefnogi hawl plant i chwarae, gan fod risg ac ansicrwydd yn elfennau hanfodol o chwarae a bydd plant yn chwilio amdanynt yn weithredol.

Mae dileu cyfleoedd i gymryd risg yn golygu na chaiff plant gyfleoedd i brofi a rheoli risg drostynt eu hunain. Mae'n gwarafun y cyfle iddynt ddysgu am eu doniau corfforol a'u bywydau emosiynol. Mae'n gwarafun cyfleoedd iddynt ddatblygu a chryfhau eu gwytnwch a'u gallu i lunio penderfyniadau. Heb hyn, mae'n bosibl na chaiff sefyllfaoedd llawn risg eu meistroli fyth ac mae'n bosibl y bydd plentyn yn parhau i fod yn bryderus ac ofnus ymhell ar ôl plant eraill sydd wedi cael cyfle i goncro ofnau eu plentyn⁹².

Fe wyddom fod plant angen ac eisiau cymryd rhyw lefel o risg a bod chwarae'n fecanwaith allweddol ar gyfer sut y caiff ei brofi a'i asesu. Fodd bynnag, mae barn plant yn datblygu a bydd rhaid inni ystyried os yw'r risg o fewn gallu cyfredol y plentyn. Mae risg a her yn ddymunol, ond nid yw peryglon anaddas, ac mae'n ddyletswydd arnom i sicrhau diogelwch plant. 'Dyw hyn ddim yn golygu na all plant ddiodeff mân gleisiau a chrafiadau – mae'r rhain yn ganlyniadau anochel chwarae. Ond mae yn golygu na fydd plant yn wynebu peryglon cudd, sydd y tu hwnt i'w dawn i'w asesu, y cânt eu cymell neu eu gwthio i mewn iddynt, heb unrhyw fuddiannau digolledol, ac sydd, yn gyffredinol yn ormodol ac anaddas.

Fel gweithwyr chwarae mewn cymdeithas sydd ofn risg, mae angen inni gydnabod bod angen i'r plant sy'n dewis dod i'n darpariaeth chwarae heddiw gymryd risgiau a chwilio am heriau chwareus dwfn a llawn symbyliad.

'Bydd plant yn mynd ati'n fwriadol i geisio ansicrwydd corfforol ac emosiynol yn eu chwarae ... Gall y fath chwarae ag ansicrwydd gael ei amlygu mewn ymddygiad fydd, efallai, ddim yn ymddangos yn 'bositif' o ran cynyddu sgiliau neu baratoi plant ar gyfer bod yn oedolion. Gall gynnwys, er enghraifft, chwarae rhyfel ac archarwyr, chwarae gwyllt a chwarae ymladd, tynnu coes a bwlio, dweud jôcs a gweiddi geiriau anweddus, chwarae ceisio cyffro fel "parkour" neu sglefrfyrdio, yn ogystal ag ymddygiad mewn mannau cyhoeddus sydd yn cael ei ystyried fwyfwy fel ymddygiad llawn risg neu wrthgymdeithasol.⁹³

Fel gweithwyr chwarae, cawn ein herio'n barhaus gan y gwahanol brofiadau bywyd y daw plant â hwy i'r lleoliad chwarae. Bydd hyn yn cynnwys eu harchwiliadau o gymryd risg – rhai ohonynt yn sylweddol ac, o bosibl, yn beryglus, tra bo eraill yn fwy pwylllog a bwriadol.

Os ydym yn derbyn bod risg yn rhan annatod o chwarae plant, sut ddylen ni ei asesu? Mae asesiadau risg wedi tyfu'n gyffredin heddiw ond fe'i cyflwynwyd yn y DU gan Ddeddf Iechyd a Diogelwch yn y Gwaith 1974 ac fe ddaethant yn amod benodol gyda rheoliadau Rheoli Iechyd a Diogelwch yn y Gwaith 1992 a 1999.⁹⁴ Mewn unrhyw drafodaeth am risg, mae'n bwysig egluro rhai termau allweddol gan y gallant fod â gwahanol ystyron i wahanol bobl ac o dan wahanol amgylchiadau.

Termau allweddol

Perygl

Mae perygl yn rhywbeth allai, o bosibl, beri niwed. Er y caiff ei ddefnyddio'n arferol i ddisgrifiog wrthrychau, gall hefyd gyfeirio at weithgareddau. Dan amgylchiadau penodol, gall bron popeth fod yn berygl i ryw raddau.

Risg

Risg yw'r siawns neu'r tebygolrwydd y bydd perygl yn peri niwed. Gall y math o niwed amrywio o anaf bychan i farwolaeth ac mae'n cynnwys niwed meddyliol neu seicolegol.

Asesu risg

'Dyma'r defnydd systematig o wybodaeth i ddynodi peryglon ac i amcangyfrif y risgiau cysylltiedig'⁹⁵. Mae Ball a Ball-King⁹⁶ yn nodi dwy ystyriaeth bwysig pan fyddwn yn ceisio asesu'r risg sy'n gysylltiedig ag unrhyw berygl.

Yn gyntaf, mae angen inni fod yn gwbl glir ynghylch y canlyniad sydd gennym mewn golwg. Er enghraifft, pe byddem yn asesu'r risg i blant o nofio mewn afon, byddem yn asesu'r siawns o foddi, yn enwedig o ystyried sgiliau nofio'r plant, ond gallem hefyd asesu'r siawns o ddal afiechyd neu gael eu heintio. Gallai'r ddau ganlyniad yma ddod â risgiau cysylltiedig gwahanol iawn.

Yn ail, bydd angen inni bennu dros ba gyfnod o amser y caiff risg ei fesur. Gan ddychwelyd at ein henchraifft o nofio yn yr afon, yw e'n cyfeirio at enghraifft benodol neu efallai at gyfnod ehangach, o flwyddyn efallai, neu yn dilyn glaw trwm?

Rheoli risg

Rheoli risg yw'r 'hyn y byddwn yn ei wneud, os o gwbl, ynghylch y risgiau a ddynodwyd'⁹⁷. Mae rheoli risg yn ymwneud â llunio penderfyniadau, ac mae'n ystyried ein hegwyddorion, ein hethos a'n polisïau, yn ogystal ag ystyriaethau economaidd a strategol.

Diogel

Mae 'diogel' yn derm amwys. I rai, mae'n golygu nad oes unrhyw risg o gwbl. I eraill, gall olygu cydymffurfio â safonau diwydiannol. I eraill eto, gallai olygu bod lefel y risg yn is na'r hyn gaiff ei ystyried yn dderbyniol fel arfer⁹⁸.

Asesu risg-budd

Mae asesu risg traddodiadol wedi tueddu i sgorio pethau, i roi gwerth rhifol i bethau neu eu codio yn ôl lliw. Mae mesur risg a buddiannau fel hyn yn broses hynod o artiffisial. Mae'n haws rhywsut i roi sgôr i anaf penodol nag yw hi i'r raddfa o hunan-barch y gallai plentyn ei ennill o weithgaredd penodol. Ond yn bwysicach fyth yw'r diffyg cyfle y mae'r dull hwn yn ei gynnig ar gyfer tystio i'r farn resymedig y mae'r asesydd wedi ei llunio. Am y rheswm hwn, bydd gweithwyr chwarae'n defnyddio asesu risg-budd disgrifiadol.

'Mae asesu risg-budd yn broses ddisgrifiadol sy'n pwysleisio taro cydbwysedd rhwng risgiau a buddiannau o ystyried polisi chwarae'r darparwr.'⁹⁹

Yn hytrach na system sgorio, bydd asesu risg-budd yn defnyddio gwerthusiad disgrifiadol gaiff ei hysbysu gan:

- ein polisi chwarae a'n gwybodaeth am fuddiannau chwarae
- ein gwybodaeth benodol am yr amodau lleol a'r plant dan sylw
- ein gwybodaeth am arfer gwaith chwarae a'n profiadau o amgylchiadau eraill
- arweiniad oddi wrth ffynonellau proffesiynol, arbenigol a thechnegol perthnasol.

Mae asesu risg-budd yn ystyried amodau lleol ac mae'n barod i ddysgu oddi wrth ddarpariaethau cyffelyb arall. Pan fyddwn yn asesu unrhyw risg benodol, mae'n hanfodol ein bod yn gymwys a gwybodys yn y maes hwnnw. Mae'n allweddol hefyd i ystyried amlygrwydd y risgiau i'r plentyn. Ddylai risgiau ddim bod yn gudd neu y tu hwnt i wybodaeth a phrofiad y plentyn sy'n cymryd rhan ynddynt. A ddylen nhw ddim cael eu gorlanweithio na'u pylu ychwaith. Meddai Helle Nebelong, y pensaer o Ddenmarc:

'Pan fo'r bwlch rhwng pob gris ar rwyd ddringo neu ysgol yn union yr un fath, nid oes angen i'r plentyn ganolbwyntio ar ble i roi ei draed. Mae safoni'n beryglus gan fod chwarae'n cael ei symleiddio ac nid oes rhaid i'r plentyn boeni am ei symudiadau. Nid oes modd cario'r wers yma trosodd i'r holl ffurfiau ceinciog ac anghymesur y daw person ar eu traws yn ystod ei oes.'¹⁰⁰

Os yw'r risgiau i'w gweld yn blaen ac yn gyfarwydd, bydd y mwyafrif o blant yn gallu llunio penderfyniadau synhwyrol am y risg. Bydd cefnogi plant i asesu risg drostynt eu hunain yn eu galluogi i dderbyn perchenogaeth o'r broses, i drafod a chyd-drafod sut i ddatrys problem, sut i gyflawni nod, sut i addasu penderfyniadau, ac i lunio cronfa o wybodaeth gyffredin fydd yn hysbysu sefyllfaoedd heriol yn y dyfodol, y maent yn sicr o'u hwynebu. Os byddwn yn ymyrryd ar frys, byddwn yn dwyn y profiad dysgu gwerthfawr hwnnw o'u plentyndod. Dylid osgoi risgiau a pheryglon sy'n cynnig dim buddiannau datblygiadol. Er enghraifft, 'does dim buddiannau datblygiadol posibl i wydr wedi torri wrth droed y llithren, nac i faw cŵn yn y pwll tywod. Pethau eraill y dylem eu hosgoi yw risgiau cudd neu annisgwyl sydd y tu hwnt i brofiadau plentyn neu sy'n galw am arbenigedd penodol.

Gallwn weithiau gwmpo i'r fagl o gredu bod cymryd risg i'w weld yn bennaf mewn chwarae corfforol. Fel y disgrifiwyd gyda fforddiannau, mae llawer o gyfleoedd cymryd risgiau corfforol hefyd yn fforddio cyfle ar gyfer agweddau eraill o gymryd risg, yn **ddeallusol**, **emosiynol** a **chymdeithasol**. Mae angen inni ystyried sut i gynnig a rheoli posibiladau ar gyfer cymryd risgiau emosiynol, cymdeithasol a deallusol fydd ddim yn dibynnu o hyd ar barodrwydd y chwaraewyr i gymryd rhan mewn cymryd risgiau corfforol. Cyfleoedd i berfformio, i deimlo'n ofnus, i deimlo ar goll, i brofi'r tywyllwch neu sioc, i wynebu problemau newydd a gyda phobl newydd. Yn yr un modd, mae angen inni allu asesu risgiau'r cyfleoedd hyn. I rai, efallai y bydd wynebu risg emosiynol bod mewn perfformiad yn arwain at ymdeimlad aruthrol o gyflawniad, i eraill gallai eu dychryn am byth.

Dylai asesiad risg-budd ffurfiol o gyfleoedd sydd ar gael, gael ei gofnodi'n ysgrifenedig a'i ddeall gan bob gweithiwr chwarae sy'n staffio prosiect. Gellid ysgrifennu asesiad risg-budd ffurfiol, ble fo modd, cyn darparu cyfleoedd yn seiliedig ar ddisgwyliadau a phrofiad. Yn yr un modd, os yw cyfle wedi ei ddatblygu gan blant ac yn digwydd yn rheolaidd ac yn galw am asesiad risg-budd, yna dylid ysgrifennu un. Fodd bynnag, mae chwarae plant yn gymharol anrhagweladwy a gall newid yn ddychrynlyd o gyflym. Mae asesiad risg-budd dynamig yn galluogi gweithwyr chwarae i barhau i asesu a rheoli risgiau ar sail ennyd-wrth-ennyd ac, o'r herwydd, mae'n arddangos ein hymrwymiad i les y plant sydd yn ein gofal.

Asesu risg-budd dynamig

Mae asesu risg-budd dynamig yn ystyried risgiau a buddiannau 'wrth inni weithio' ac nid yw'n cael ei gofnodi ar bapur yn syth. Mae'n seiliedig ar arsylwad

gofalus parhaus o blant yn chwarae ac mae'n golygu llunio asesiadau gwrthrychol dan amodau all fod yn llawn straen, ynghylch sut i reoli sefyllfa newidiol. Gall alw am lunio barn yn y fan a'r lle ynghylch gweld plant yn wynebu niwed allai, o bosibl, fod yn annerbyniol.

Mae'r gair dynamig yn cyfeirio at newid neu weithgarwch cyson. Fel gweithwyr chwarae, byddwn yn asesu risg fel proses barhaus pan fyddwn yn arsylwi pob un ymddygiad chwarae newydd allai olygu tebygolrwydd rhesymol o anaf. Byddwn yn pwysu'r risg honno yn erbyn y buddiannau y bydd plant yn eu hennill o brofi'r ymddygiad chwarae hwnnw. Mae'r diagram trosodd¹⁰¹ yn egluro'r camau y byddwn yn mynd trwyddynt yn ein meddwl pan fydd sefyllfa'n digwydd sy'n galw am asesiad dynamig o risg.

Mae'n ymddangos fel llawer i'w gymryd i mewn – ond cofiwch, rydym yn meddu eisoes ar sgiliau asesu risg y byddwn yn eu defnyddio yn ein bywyd bob dydd – mae gennym synnwyr cyffredin yn barod. Mae ein gwaith eisoes yn galw am ddot i adnabod plant, y lleoliad chwarae a'r gymuned. Mae hyn i gyd yn hysbysu ein hasesu risg-budd dynamig.

Bydd asesu risg-budd dynamig yn digwydd yn ein pen neu wrth sgwrsio gyda phlant a chydweithwyr – 'does dim cofnod ysgrifenedig o'n meddyliau a'n

trafodaethau. Os byddwn yn ysgrifennu log myfyriol ar ddiwedd pob sesiwn neu hyd yn oed yn ystod ein gwaith, bydd hyn yn rhoi proc i'n cof os digwydd rhywbeth yn ystod y sesiwn honno o ganlyniad i'n hymyriad neu asesiad risg y gallwn gael ein herio arno'n hwyrach.

Oblygiadau ar gyfer ymarfer

Mae gan wahanol blant ddyheadau a doniau hynod amrywiol ar gyfer cymryd risg a byddwn yn sicrhau:

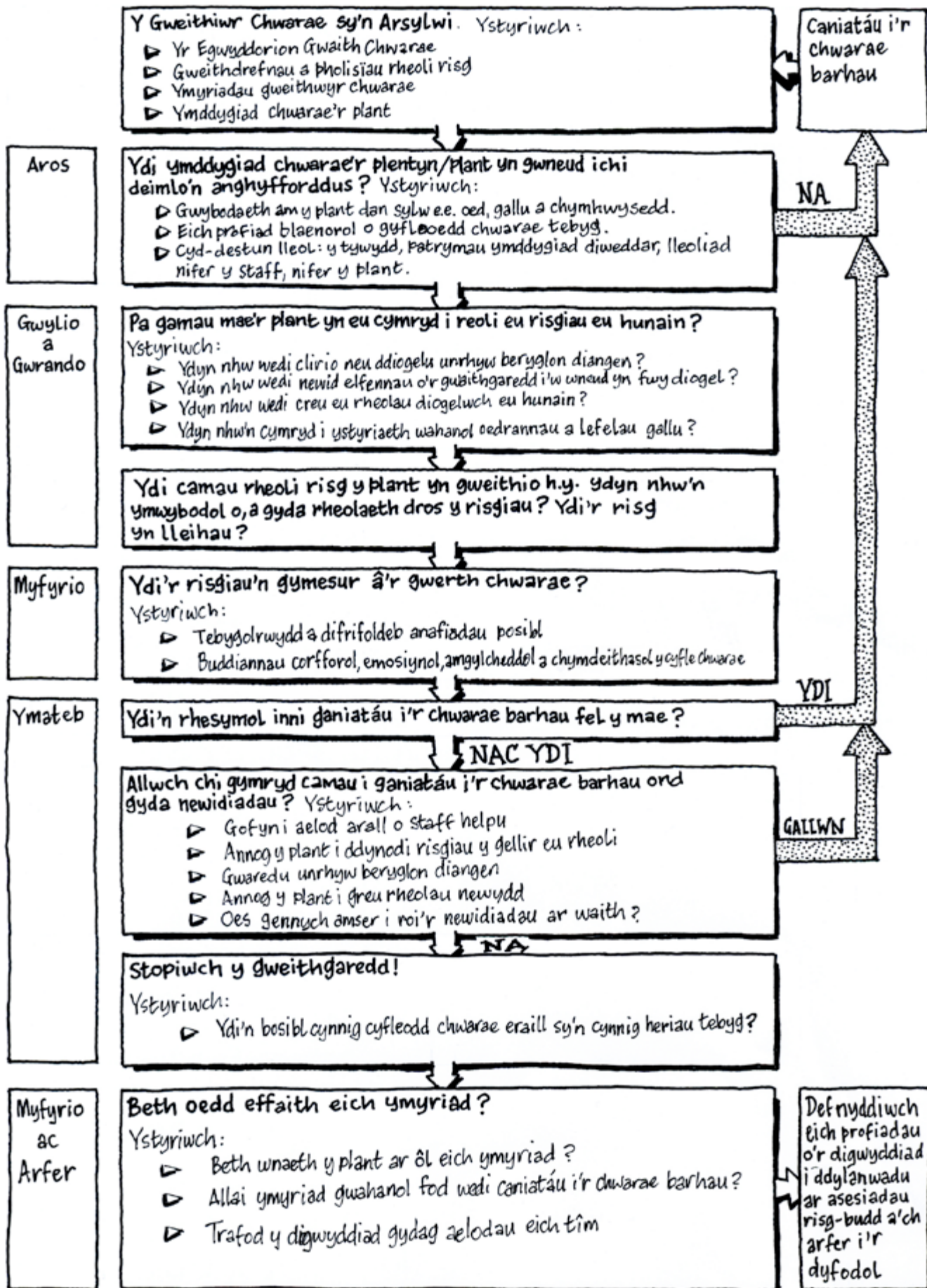
- Ein bod wedi asesu'r buddiannau tebygol a'r niwed posibl gan ddefnyddio ein gwybodaeth leol a phroffesiynol a chanllawiau perthnasol
- Bod risgiau mwy sylweddol ond ar gael i'r plant hynny sy'n eu ceisio'n weithredol
- Bod risgiau ar gael yn gynyddrannol, gan ddechrau gyda'r lleiaf posibl.
- Bod y lefelau risg sydd ar gael yn gymesur â dawn y plentyn i'w deall a'u cymryd. Yn benodol, mae hyn yn gofyn inni ddibynnu ar ein dealltwriaeth o'r plentyn unigol a'i wybodaeth a'i doniau mewn cysylltiad â risgiau penodol.

Nodiadau i gloi

Mae gan waith chwarae hanes maith ond, fel unrhyw alwedigaeth fyfyrion, seiliedig ar arfer, mae'n esblygu'n barhaus. Yr hyn yr ydym yn ceisio ei wneud ar draws bob un o'r canllawiau gwaith chwarae hyn yw cyflwyno'r darllenydd i syniadau profedig sy'n greiddiol i ddealltwriaeth ac arfer gwaith chwarae ar adeg eu cyhoeddi.

Ein nod fel sefydliad yw cefnogi'r bobl hynny sy'n dymuno datblygu eu dealltwriaeth a'u sgiliau a byddem yn annog pob darllenydd i barhau i ymweld â gwefan Chwarae Cymru: www.chwarae.cymru am yr ymchwil a'r adnoddau diweddaraf ar chwarae a gwaith chwarae plant.

PROSES ASESU RISG-BUDD DYNAMIG



Cyfeiriadau

- ¹ Heft, H. (1988) Affordances of children's environments: A functional approach to environmental description, *Children's Environmental Quarterly* 5(3), 29-37.
- ² Gibson, J. J. (1977) The theory of affordances. Yn: Shaw, R. a Branford, J. gol. *Perceiving, acting, and knowing: Toward an ecological psychology*. Hillsdale, NJ: Erlbaum. Pen.8.
- ³ Chemero, A. (2003) An Outline of a Theory of Affordances, *Ecological Psychology* 15(2), 181-195.
- ⁴ Affordances of children's environments: A functional approach to environmental description.
- ⁵ Kytta, M. (2003) *Children in Outdoor Contexts: Affordances and Independent Mobility in the Assessment of Environmental Child Friendliness*. PhD. Prifysgol Technoleg Helsinki. Yn null Heft, H., Affordances of children's environments: A functional approach to environmental description.
- ⁶ *Children in Outdoor Contexts: Affordances and Independent Mobility in the Assessment of Environmental Child Friendliness*, td.49.
- ⁷ Reed, E. S. (1993) The Intention to Use a Specific Affordance: A Conceptual Framework for Psychology. Yn: Wozniak, R. H. a Fischer, K. W. gol. *Development in Context: Acting and Thinking in Specific Environments*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- ⁸ *Children in Outdoor Contexts: Affordances and Independent Mobility in the Assessment of Environmental Child Friendliness*.
- ⁹ Maudsley, M. (2007) *Children's Play in Natural Environments*. Llundain: The Children's Play Information Service.
- ¹⁰ Sutton-Smith, B. (2003) Play as a Parody of Emotional Vulnerability. Yn: Little, D. E. gol. *Play and Educational Theory and Practice: Play and Culture Studies*, Cyfrol. 5. Westport, CT: Praeger Publishers.
- ¹¹ Play as a Parody of Emotional Vulnerability.
- ¹² Kytta, M. (2002) Affordances of children's environments in the context of cities, small towns, suburbs and rural villages in Finland and Belarus, *Journal of Environmental Psychology* 22, 109-123.
- ¹³ Affordances of children's environments in the context of cities, small towns, suburbs and rural villages in Finland and Belarus.
- ¹⁴ Affordances of children's environments: A functional approach to environmental description.
- ¹⁵ Kilvington, J. a Wood, A. (2007) The Gentle Art of Agonism. Yn: Russell, W., Handscomb, B. a Fitzpatrick, J. gol. *Playwork Voices*. Llundain: London Centre for Playwork Education and Training.
- ¹⁶ Damasio, A. (2000) *The Feeling of What Happens*. Llundain: Vintage.
- ¹⁷ National Scientific Council on the Developing Child (2004) *Children's Emotional Development is Built into the Architecture of Their Brains: Working Paper No. 2*.
- ¹⁸ *Children's Emotional Development is Built into the Architecture of Their Brains: Working Paper No. 2*, td.1.
- ¹⁹ *The Feeling of What Happens*.
- ²⁰ *The Gentle Art of Agonism*.
- ²¹ Pwyllgor y Cenhedloedd Unedig ar Hawliau'r Plentyn (2013) *General Comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (article 31)*. Pwyllgor y Cenhedloedd Unedig ar Hawliau'r Plentyn, td.10.
- ²² Akhtar, M. (2011) Remembering, Replaying and Working Through: The Transformation of Trauma in Children's Play. Yn: Akhtar, M. gol. (2011) *Play and Playfulness*. Plymouth: Jason Aronson.
- ²³ Play as a Parody of Emotional Vulnerability.
- ²⁴ Play as a Parody of Emotional Vulnerability, td.15.

- ²⁵ Russ, S. W. (2004) *Play in Child Development and Psychotherapy*. Llundain: Lawrence Erlbaum Associates. Washington, DC: American Psychological Association.
- ²⁶ Bruner, J. (1986) *Play, Thought, and Language*, Prospects 16: 77-83; Sutton-Smith, B. (1979) Epilogue: Play as Performance. Yn: Sutton-Smith, B. gol. (1979) *Play and Learning*. Efrog Newydd: Gardner Press; Sutton-Smith, B. (1997) *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press; Fagan R. (1981) *Animal Play Behaviour*. Rhydychen: Oxford University Press; Spinka, M., Newberry, R. C. a Bekoff, M. (2001) Mammalian Play: Training for the Unexpected, *The Quarterly Review of Biology* 76(2).
- ²⁷ Brown, F. (2003) Compound flexibility: the role of playwork in child development. Yn: Brown, F. gol. (2003) *Playwork, Theory and Practice*. Buckingham: Open University Press.
- ²⁸ Compound flexibility: the role of playwork in child development.
- ²⁹ Compound flexibility: the role of playwork in child development, td.3-4.
- ³⁰ Compound flexibility: the role of playwork in child development, td.57.
- ³¹ Compound flexibility: the role of playwork in child development.
- ³² Compound flexibility: the role of playwork in child development, td.60.
- ³³ Bateson, P. a Martin, P. (2013) *Play, Playfulness, Creativity and Innovation*. Caergrawnt: Cambridge University Press.
- ³⁴ Compound flexibility: the role of playwork in child development, td.59
- ³⁵ *Children's Emotional Development is Built into the Architecture of Their Brains: Working Paper No. 2*, td.2.
- ³⁶ Palmer, M. (2008) 'The place we are meant to be': play, playwork and the natural rhythms of communities. Yn: Brown, F. a Taylor, C. gol. *Foundations of Playwork*. Maidenhead: Open University Press. Pen.27.
- ³⁷ 'The place we are meant to be': play, playwork and the natural rhythms of communities.
- ³⁸ Valentine, G. (2004) *Public Space and the Culture of Childhood*. Aldershot: Ashgate; Brown, F. a Patte, M. (2013) *Rethinking Children's Play*. Llundain: Bloomsbury.
- ³⁹ 'The place we are meant to be': play, playwork and the natural rhythms of communities.
- ⁴⁰ Moyles, J. R. (1989) *Just Playing? The role and status of play in early childhood education*. Open University Press.
- ⁴¹ Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M. a Verma, M. (2012) *The importance of play*. Toy Industries of Europe.
- ⁴² Brown, F. (2014) *Play and Playwork: 101 Stories of Children Playing*. Maidenhead: Open University Press.
- ⁴³ Sutton-Smith, B. (2008) Beyond Ambiguity. Yn: Brown, F. a Taylor, C. gol. (2008) *Foundations of Playwork*. Maidenhead: Open University Press.
- ⁴⁴ Hughes, B. (1996) *A Playworker's Taxonomy of Play Types*. Argraffiad 1^{af}. Llundain: PLAYLINK.
- ⁴⁵ Hughes, B. (2001) *Yr Hawl Cyntaf ... fframwaith ar gyfer asesu ansawdd gwaith chwarae*. Caerdydd: Chwarae Cymru, ac Ely: Play Education.
- ⁴⁶ Hughes, B. (1996) *Play Environments: A Question of Quality*. Llundain: PLAYLINK.

- ⁴⁷ Nicholson, S. (1971) How not to cheat children: The theory of loose parts, *Landscape Architecture*, 62(1), 30-35, td.30.
- ⁴⁸ Hughes, B. (2002) *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*. Caerdydd: Chwarae Cymru ac Ely: Play Education.
- ⁴⁹ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*, td.24.
- ⁵⁰ *A Playworker's Taxonomy of Play Types*.
- ⁵¹ O'Grady, A. (2013) Interrupting flow: Researching Play, Performance and Immersion in Festival Scenes. Yn: *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture* 5(1): 18-38.
- ⁵² *A Playworker's Taxonomy of Play Types*, td.26.
- ⁵³ *A Playworker's Taxonomy of Play Types*, td.27.
- ⁵⁴ *A Playworker's Taxonomy of Play Types*, td.28.
- ⁵⁵ Kellert, S. R. (2002) Experiencing Nature: Affective, Cognitive, and Evaluative Development in Children. Yn: Kahn Jr., P. H. a Kellert, S. R. (2002) *Children and Nature, Psychological, Sociocultural, and Evolutionary Investigations*. Cambridge, Mass.: MIT Press. Pen.5.
- ⁵⁶ Er enghraifft, gweler: Kaplan, R. a Kaplan, S. (1989) *The Experience of Nature: A psychological perspective*. Efrog Newydd: Cambridge.
- ⁵⁷ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*, td.30.
- ⁵⁸ Bruner, J. (1972) Nature and uses of immaturity, *American Psychologist*, 27, 687-707.
- ⁵⁹ Compound flexibility, the role of playwork in child development.
- ⁶⁰ Morris, D. (1964) The response of animals to a restricted environment, *Symposium Zoological Society of London* 13: 99-118.
- ⁶¹ Morris, D. (1967) *The Naked Ape*. Llundain: Jonathan Cape, td.114.
- ⁶² *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*, td.34.
- ⁶³ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*, td.36.
- ⁶⁴ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*, td.38.
- ⁶⁵ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*, td.40.
- ⁶⁶ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*, td.42.
- ⁶⁷ Shaw, B., Watson, B., Frauendienst, B., Redecker, A., Jones, T. gyda Hillman, M., (2013) *Children's independent mobility: a comparative study in England and Germany (1971-2010)*. Llundain: Policy Studies Institute.
- ⁶⁸ Catling, S. (2005) Children, Place and Environment. Yn: Geographical Association, Cynhadledd Flynyddol GA. Prifysgol Derby, 31 Mawrth - 1 Ebrill 2005.
- ⁶⁹ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*, td.45.
- ⁷⁰ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*, td.46.
- ⁷¹ Pellis, S. a Pellis, V. (2009) *The Playful Brain: Venturing to the Limits of Neuroscience*. Rhydychen: Oneworld, td.162.
- ⁷² *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol*.

- ⁷³ *Yr Hawl Cyntaf ... fframwaith ar gyfer asesu ansawdd gwaith chwarae.*
- ⁷⁴ *A Playworker's Taxonomy of Play Types.*
- ⁷⁵ Palmer, S. (2003) *Playwork as Reflective Practice.* Yn: Brown, F. gol. *Playwork Theory and Practice.* Buckingham: Open University Press.
- ⁷⁶ Hughes, B. (2012) *Evolutionary Playwork.* 2^{il} argraffiad. Abingdon: Routledge.
- ⁷⁷ Lester, S. a Russell, W. (2008) *Play for a Change: Play, Policy and Practice: A review of contemporary perspectives.* Llundain: National Children's Bureau, td.217.
- ⁷⁸ Sturrock, G. ac Else, P. (1998) The playground as therapeutic space: playwork as healing. Yn: Proceedings of the IPA/USA Triennial National Conference, Play in a Changing Society: Research, Design, Application. Mehefin 1998, Colorado, UDA.
- ⁷⁹ Sutton-Smith, B. a Kelly-Byrne, D. (1984) The Idealization of play. Yn: Smith, P. K. gol. (1984) *Play In Animals and Humans.* Rhydychen: Basil Blackwell Ltd.; Sylva, K. (1977) Play and Learning. Yn: Tizard, B. a Harvey, D. gol. (1977) *Biology of Play.* Llundain: Heinemann Medical [for] Spastics International Medical Publications. Pen.6.
- ⁸⁰ Csikszentmihalyi, M. T. (1979) The Concept of Flow in Play. Yn: Sutton-Smith, B. gol. *Play and Learning.* Efrog Newydd: Gardner Press.
- ⁸¹ Bateson, G. (1955) A theory of play and fantasy, *Psychiatric Research Reports*, 2, 39-51.
- ⁸² Sturrock, G., Russell, W. ac Else, P. (2004) Towards Ludogogy: Parts I, II and III. The art of being and becoming through play. Yn: Sturrock, G. ac Else, P. gol. *Therapeutic Playwork Reader 2.* Sheffield: Ludemos.
- ⁸³ Towards Ludogogy: Parts I, II and III. The art of being and becoming through play, td.16.
- ⁸⁴ Towards Ludogogy: Parts I, II and III. The art of being and becoming through play, td.16.
- ⁸⁵ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol.*
- ⁸⁶ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol.*
- ⁸⁷ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol.*
- ⁸⁸ *Yr Hawl Cyntaf – prosesau dymunol.*
- ⁸⁹ Wood, A. (2010) The Table Twenty Three Group. (Gohebiaeth bersonol – e-bost, 2 Medi 2011).
- ⁹⁰ *Evolutionary Playwork.*
- ⁹¹ Towards Ludogogy: Parts I, II and III. The art of being and becoming through play, td.32.
- ⁹² Sandseter, E. a Kennair, L. (2011) Children's risky play from an evolutionary perspective: The antiphobic effects of thrilling experiences, *Evolutionary Psychology*, 9(2): 257-284.
- ⁹³ *Play for a Change: Play, Policy and Practice: A review of contemporary perspectives*, td.15.
- ⁹⁴ Ball, D. J. a Ball-King, L. (2011) *Public safety and risk assessment.* Llundain: Earthscan.
- ⁹⁵ *Public safety and risk assessment*, td.21.
- ⁹⁶ *Public safety and risk assessment.*
- ⁹⁷ *Public safety and risk assessment.*
- ⁹⁸ Ball, D., Gill, T. a Spiegel, B. (2012) *Rheoli Risg mewn Darpariaeth Chwarae: Canllaw Gweithredu.* Llundain: National Children's Bureau ar ran y Play Safety Forum.
- ⁹⁹ *Rheoli Risg mewn Darpariaeth Chwarae: Canllaw Gweithredu.*
- ¹⁰⁰ Gill, T. (2007) *No Fear: Growing Up in a Risk Averse Society.* Llundain: Calouste Gulbenkian Foundation, td.35.
- ¹⁰¹ Grŵp Rheoli Risg Conwy a Wrecsam (2009) *Fframwaith Rheoli Risg Conwy a Wrecsam: Polisi, Trefn Arferol ac Asesu Risg-budd Dynamig.*

Nodiadau



www.chwarae.cymru

Chwarae Cymru yw'r mudiad cenedlaethol dros chwarae plant, elusen annibynnol a gefnogirgan Lywodraeth Cymru i ddiogelu hawl plant i chwarae ac i gynnig cyngor ac arweiniad ar faterion sy'n ymwneud â chwarae.