

Chwarae dros Gymru

Newyddion chwarae a gwybodaeth gan y sefydliad cenedlaethol dros chwarae

Gwanwyn 2009



HI-Score SCORE<2>

0000

0000



Chwarae yn oes y cyfrifiadur



3



CREDIT 00



www.chwaraecymru.org.uk

**Cynnwys**

tudalen

Golygyddol	2
Newyddion	3-5
Chwarae a'r Plwg	6-7
Am offer chwarae electronig awyr agored	8-9
Chwalu Chwedlau Cyfrifiadurol	10
Cerrig a Ffyn	11
Defnyddio ymchwil i dystio i fuddiannau gwaith chwarae	11
Datblygu'r gweithlu	12-13
Digwyddiadau	14

Cyhoeddir Chwarae dros Gymru gan Chwarae Cymru dair gwaith y flwyddyn.

Cysylltwch â'r Golygydd yn:
Chwarae Cymru, Tŷ Baltig,
Sgwâr Mount Stuart,
Caerdydd CF10 5FH

Rhif ffôn: 029 2048 6050
E-bost: gwybodaeth@chwaraecymru.org.uk
Elusen Gofrestredig Rhif. 1068926

ISSN: 1755 9243

Nid barn Chwarae Cymru o reidrwydd yw'r farn a fynegir yn y cylchlythyr hwn. Rydym yn cadw'r hawl i olygu cyn cyhoeddi. Nid ydym yn arlystio unrhyw rai o'r cynnyrch na'r digwyddiadau a hysbysebwr yn neu gyda'r cyhoeddiad hwn.

Argraffwyd y cyhoeddiad hwn ar bapur a gynhyrchwyd o goedwigoedd cynaliadwy.

Dyluniwyd ac argraffwyd gan Carrick
Ffôn: 01443 843520
E-bost: sales@carrickdp.co.uk

Golygyddol

Mae'r Gwanwyn yn gyfnod o ddyfiant newydd ac adfywiad, a gwelir egin yn prysur flaguro o'n cwmpas. O ran chwarae plant yma yng Nghymru, mae'r camau a welwyd ar ddechrau'r Gwanwyn yn arwydd o dyfiant newydd yn ogystal â egin syniadau'n blaguro.

Ddechrau Mawrth, cyflwynwyd Mesur drafft Plant a Theuluoedd (Cymru) i'r Cynulliad Cenedlaethol. Bydd y mesur yn helpu i wella bywydau plant a theuluoedd sy'n agored i niwed yng Nghymru. Mae'n amlinellu cyfeiriad cwbl eglur ar gyfer nod Llywodraeth Cynulliad Cymru i wella ansawdd bywyd a chyfleoedd cyfartal ar gyfer plant a theuluoedd difreintiedig ar draws Cymru. Un o'i nodau allweddol yw sicrhau gosod dyletswydd ar awdurdodau lleol i wneud yn siŵr bod digonedd o gyfleoedd i chwarae ar gyfer plant ar draws Cymru.

I awdurdodau lleol, bydd darparu digon o gyfleoedd ar gyfer chwarae plant yn galw am gael pobl broffesiynol sy'n deall chwarae plant i gyflawni archwiliadau ar draws Cymru gyfan. Os yw amcanion y Mesur Plant a Theuluoedd i gael effaith cadarnhaol ar brofiadau plant yn lleol, yn eu cymunedau, mae'r angen am fuddsoddiad i gefnogi cynlluniau lleol yn hanfodol. Bydd yn rhaid i'r archwiliadau chwarae digonol ddarparu mecanwaith ar gyfer mesur darpariaeth chwarae o ran ansawdd, ac nid yn unig nifer. Dim ond pan y caiff materion megis ansawdd, o ran gofod ac amser i chwarae, eu hateb yn gyson fyddwn ni'n dechrau ateb anghenion chwarae ein plant.

Mae adroddiad y Sefydliad Materion Cymreig (IWA), *Beth y'n ni'n ei wneud i'n Plant?* (a gomisiynwyd gan BBC Cymru Wales ac a gyhoeddwyd ym mis Mawrth) yn archwilio rhai o brofiadau plant sy'n tyfu i fyny yng

Nghymru o'u cymharu â rhai eu rhieni a'u neiniau a'u teidiau – yn enwedig y berthynas sydd gan blant â phobl eraill o'u cwmpas a chwarae plant. 'Dyw'n ddim syndod o gwbl fod yr adroddiad yn cadarnhau bod y rhyddid i chwarae, neu ei ddifffyg, yn cyfrannu tuag at ganfyddiad plant (a'u rhieni a'u teidiau a'u neiniau) ynghylch eu lles eu hunain.

Mae Llywodraeth Cynulliad Cymru'n gweithio mewn partneriaeth â Grŵp Monitro Cytundeb y Cenhedloedd Unedig ar Hawliau'r Plentyn Cymru i ddatblygu cynllun gweithredu 5-mllynedd ar gyfer hyrwyddo a gweithredu Arsylwadau Casglu 2008 (y cyfeiriwyd atynt yn Rhifyn Gaeaf 2008 *Chwarae dros Gymru*) a hawliau plant a phobl ifanc yng Nghymru. Mewn cynhadledd yng nghanol mis Mawrth gofynnwyd i gyfranogwyr ddynodi rhwystrau ac awgrymu'r newidiadau sydd eu hangen i gefnogi pob plentyn i sylweddoli bod ganddynt hawl i chwarae. Mae'r holl awgrymiadau a wnathpwyd yn y gynhadledd eisoes wedi eu cynnwys yng Nghynllun Cyflawni'r Polisi Chwarae cenedlaethol.

Mae adroddiad yr IWA yn darparu rhywfaint o dystiolaeth bod cryn waith i'w wneud i drosi amcanion da polisïau a strategaethau cenedlaethol yn brofiadau ystyrlon ar gyfer plant yn eu cymunedau eu hunain. Rydym wedi treulio hen ddigon o amser yn gwrandao ar yr hyn sydd gan blant a phobl ifanc i'w ddweud am chwarae. Mae'n bryd inni greu amgylchedd sy'n cefnogi darparu digon o amser a gofod i blant a phobl ifanc chwarae bob dydd yn eu cymunedau eu hunain.

Marianne Mannello,
Cyfarwyddwraig Gynorthwyol,
Chwarae Cymru

Diolch o galon i bawb a gyfranodd at y cylchgrawn hwn – allen ni ddim ei wneud heboch chi. Mae'r rhifyn hwn o *Chwarae dros Gymru*, yn ogystal â rhifynnau blaenorol ar gael i'w llwytho i lawr o adran newyddion ein gwefan ar www.chwaraecymru.org.uk



Materion cyfreithiol!

Cam arall yn nes at weld darpariaeth chwarae'n troi'n ddyletswydd statudol yng Nghymru

Ers nifer o flynyddoedd bellach bu dyletswydd cyfreithiol ar awdurdodau lleol i ddarparu ar gyfer addysg plant o fewn eu hardal, ond tan yn ddiweddar nid oedd chwarae plant yn cael ei ystyried yn ddigon pwysig i warantu'r un math o ddeddfwriaeth.

Yng Ngwanwyn 2008 fe wnaethom adrodd am Orchymyn Cymhwysedd Deddfwriaethol (LCO) oedd yn mynd trwy'r Senedd, ble roedd Cynulliad Cenedlaethol Cymru'n ceisio pwerau i osod dyletswydd ar awdurdodau lleol i ddarparu ar gyfer chwarae plant. Cyn y Nadolig derbyniodd yr LCO hwn, ar Les Cymdeithasol – Plant sy'n agored i Niwed a Thlodi Plant, gymeradwyaeth brenhinol. Dyma ddyfyniadau o baragraff chwe deg:

Dyletswyddau awdurdodau lleol yng nghyd-destun cyfleoedd chwarae ar gyfer plant

- (1) Dylai awdurdod lleol asesu os yw'r cyfleoedd chwarae ar gyfer plant yn eu hardal yn ddigonol yn unol â rheoliadau ...
- (3) Mae'n rhaid i awdurdod lleol sicrhau bod cyfleoedd chwarae digonol yn eu hardal ar gyfer plant, cyn belled â bo'n rhesymol ymarferol, o ystyried eu hasesiad dan is-adran (1) ...
- (5) Wrth berfformio ei ddyletswyddau dan yr adran hon, dylai awdurdod lleol ystyried (ymysg pethau eraill)
 - (a) anghenion plant sy'n anabl (yn unol ag ystyr adran 1 o'r Ddeddf Gwahaniaethu ar sail Anabledd 1995)
 - (b) anghenion plant o wahanol oeddrannau mae "chwarae" yn cynnwys unrhyw weithgarwch hamdden; golyga "digonol", yng nghyd-destun cyfleoedd chwarae, yn ddigonol o ran nifer ac ansawdd.

Cyflwynwyd 'Mesur Plant a Theuluoedd' o flaen y Cynulliad Cenedlaethol ar Fawrth yr 2il sy'n amlinellu cynigion Llywodraeth y Cynulliad ar gyfer deddfwriaethu – gaiff ei drafod a'i archwilio'n fanylach dros y 3 – 6 mis nesaf. Gofynnwyd i Chwarae Cymru ddarparu tystiolaeth fel rhan o'r ymgynghoriad. Y cam nesaf fydd drafftio deddfwriaeth sylfaenol – ac yna bydd yn rhaid iddo ddychwelyd i'r Senedd yn San Steffan cyn y gall ddod yn ddeddf.

Beth mae'r Mesur hwn yn ei olygu i chwarae plant yng Nghymru?

Dywed Keith Towler, Comisiynydd Plant Cymru, "Mae'r Mesur hwn yn gam sylweddol ymlaen. Mae nifer o ymarferwyr, tros y blynyddoedd, wedi cyfeirio at bwysigrwydd chwarae i fywydau plant a phobl ifanc ac mae'r Mesur hwn yn dangos i mi bod y bobl sy'n llunio polisiau wedi dod i sylweddoli pa mor bwysig yw chwarae fel rhan allweddol o blentyndod da."

Yma yn Chwarae Cymru rydym yn gobeithio y bydd gosod dyletswydd statudol ar awdurdodau lleol yn eu gweld yn 'gwneud yn well' ac yn cydweithio â phartneriaid i sicrhau bod strategaethau'n cael eu gweithredu mewn modd mwy cyson ar draws Cymru gyfan, er mwyn cyflawni nodau ac uchelgeisiau'r Polisi Chwarae cenedlaethol.

Dysgwch fwy ar www.wales.gov.uk/?lang=cy

Diweddariad Nodyn Cyngor Technegol

Cyhoeddodd Llywodraeth Cynulliad Cymru gyngor wedi ei ddiweddararu ar gyfer caeau chwarae, hamdden a mannau agored eraill.

Nodyn Cyngor Technegol (TAN) 16, 'Chwaraeon, Hamdden a Mannau Agored' yw'r TAN diweddaraf i gael ei adolygu mewn cyfres o ganllawiau ar gyfer cymunedau, datblygwyr ac awdurdodau cynllunio lleol yng Nghymru, i helpu i baratoi cynlluniau datblygu lleol ac i wneud penderfyniadau ynghylch ceisiadau cynllunio.

Mae TAN 16 yn cynnig cyngor ynghylch cynllunio mannau chwarae i blant a phobl ifanc, gan nodi:

'Tra bo mannau chwarae ffurfiol gyda offer yn darparu cyfleoedd, nid y rhain yw'r unig fathau o ddarpariaeth y dylid eu cynnig. Gall mannau y mae modd chwarae ynddynt, coedydd cymunedol ac ardaloedd anffurfiol ar gyfer chwarae ddarparu

cyfleoedd i blant ryngweithio ac ennill y buddiannau lles, iechyd a chymdeithasol ddaw yn sgîl cyfleoedd ar gyfer chwarae corfforol, egniol.'

Dysgwch fwy ar <http://new.wales.gov.uk/topics/planning/policy/tans/tan16e/?lang=cy>



Cynhadledd Plant fel Ymchwilwyr



Yn ddiweddar cynhaliodd Draig Ffyni ei gynhadledd gyntaf erioed ar gyfer plant o chwech i un ar ddeg mlwydd oed.

Roedd y Gynhadledd Plant fel Ymchwilwyr yn benllanw misoedd o waith gan blant o bob cwr o Gymru – cymerodd wyth o grwpiau ac ysgolion ran gan dreulio'r pedwar

mis diwethaf yn gweithio ar brosiect o'u dewis ac yn ymchwilio mater o'u hardal leol.

www.funkydragon.org/cy

Ewch i Chwarae

– maes chwarae antur newydd yng Ngorllewin Cymru

Mae *Ewch i Chwarae* yn grŵp cymunedol ym Mhantffynon, Sir Gaerfyrddin sydd, trwy weithio gyda Chymunedau'n Gyntaf Pantffynnon a Chymdeithas Ieuencid a Phlant Sir Gaerfyrddin, wedi cael y weledigaeth i sefydlu maes chwarae antur yn eu cymuned.

Gan ddechrau yn 2006 gydag astudiaeth dichonoldeb, a ariannwyd gan Awdurdod Datblygu Cymru ac a gyflawnwyd gan Chwarae Cymru, yng Ngwanwyn 2009 maent o'r diwedd wedi llwyddo i brynu'r tir sydd ei angen.

Cyhoeddir hanes y prosiect hwn fel astudiaeth achos

parhaus, ar wefan Chwarae Cymru yn y tudalennau Mannau Chwarae, Caeau Chwarae Antur: www.chwaraecymru.org.uk

Llongyfarchiadau i bawb fu ynghlwm â'r prosiect – heb eich gwaith caled a'ch ymroddiad chi byddai'r stori'n un wahanol iawn.

Beth y'n ni'n ei wneud i'n plant?

Mae'r Sefydliad Materion Cymreig (IWA) wedi cyhoeddi adroddiad "Beth y'n ni'n ei wneud i'n plant?" Seiliwyd yr adroddiad, a gomisiynwyd gan BBC Cymru Wales ar gyfer tymor o raglenni'n edrych ar blentynod, ar sgysiau gyda phlant ac oedolion o bob cwr o Gymru (o ysgol cyfrwng Cymraeg yng nghefn gwlad Gogledd Cymru, ysgol yn y Cymoedd ac ysgol yng nghanol dinas Caerdydd).

Mae'r adroddiad yn cynnwys pennod wedi ei neilltuo ar gyfer *Chwarae a Rhyddid*. Gofynnwyd i'r plant a gymerodd ran yn yr arolwg i dynnu llun o'u hoff weithgareddau dan do, a'u hoff weithgareddau y tu allan.

Gwnaeth un grŵp o blant hi'n gwbl eglur bod gan ddyfeisiau technolegol ddylanwad pwysig ar eu profiad o amser chwarae yn y tŷ. Roedd eitemau a gweithgareddau y cyfeiriwyd atynt yn cynnwys y teledu, gemau cyfrifiadurol, Nintendo DS, PS2, gwrando ar gerddoriaeth, ffonau, gliniaduron, a pheiriannau chwarae gemau megis Xbox 360, a Playstations. Fodd bynnag, pan ofynnwyd iddynt dynnu llun o'u hoff fan chwarae, ni chyfeiriodd yr un o'r plant at y gweithgareddau yr oeddent

wedi eu dartunio y tu mewn i'r tŷ. I ddweud y gwir, cyfeiriodd y plant at bethau cwbl wahanol: mynyddoedd, cae pêl-droed, strydoedd, gerddi cefn a pharciau.

Dyweddodd un plentyn:

'Mae'n well pan allwch chi fynd allan i chwarae na phan ydych chi'n sdyc yn y tŷ ar ddiwrnod braf. 'Dyw e' ddim yn neis iawn.'

Bu Chwarae Cymru ynghlwm â thair agweddau o gynghori'r BBC ac IWA.

Gallwch lawrlwytho'r adroddiad llawn o wefan IWA www.iwa.org.uk ac mae gan bbc.co.uk/wales we-ddalennau arbennig fel y gall pobl gysylltu â hwy ac ymuno yn nadl *Beth y'n ni'n ei wneud i'n plant?*



Adroddiad Plentyndod Da

Y 'Good Childhood® Inquiry', gaiff ei gydlyn gan Gymdeithas y Plant, yw ymchwiliad annibynnol cenedlaethol cyntaf y DU i blentyndod. Nod adroddiad yr Ymchwiliad yw adnewyddu dealltwriaeth cymdeithas o blentyndod modern a 'hysbysu, gwella ac ysbrydoli ein perthnasau â phlant'.

Soniodd y plant a'r bobl ifanc a gyflwynodd dystiolaeth, am chwarae'r tu allan mewn ffyrdd bywiog, megis adeiladu cuddfannau a rhedeg o gwmpas gyda'u ffrindiau. Mae'r adroddiad yn argymhell gwahardd unrhyw adeiladu ar gaeau chwarae a manau agored ble y bydd plant yn chwarae – sy'n cefnogi argymhellion Grŵp Gweithredu Polisi Chwarae Llywodraeth Cynulliad Cymru a wnaethpwyd yn 2004.

Dysgwch fwy ar www.childrenssociety.org.uk a darllenwch draethawd Tim Gill, 'The childhood report lacks insight' ('Comment is Free', *The Guardian*, 4 Chwefror 2009).



£1.4 miliwn i 'wella' plant yng Nghymru

Mae rhaglen newydd, a ariennir gan Lywodraeth Cynulliad Cymru, a ddyluniwyd i helpu plant gordew neu sydd dros eu pwysau i reoli eu pwysau ac i dyfu'n fwy heini, yn iachach ac yn hapusach bellach yn cael ei chyflwyno ar draws Cymru.

Bydd y cynllun £1.4miliwn, "Mind, Exercise, Nutrition ... Do it!" (MEND), yn targedu tua 2,000 o blant 7-13 mlwydd oed a'u teuluoedd dros y tair blynedd nesaf. Dyma'r cynllun cenedlaethol cyntaf o'i fath ar gyfer plant yn unrhyw wlad. Mae plant yng Nghymru, yn ôl ffigyrau rhyngwladol, yn gymharol drymach neu dewach na phlant mewn gwledydd eraill.

Mae cynghorion y rhaglen yn cynnwys: cyfyngu ar amser gwyllo teledu i ddim mwy na dwyawr y dydd; ymarfer corff yn rheolaidd; cadw i symud (gan gynnwys chwarae y tu allan ar ôl ysgol ac ar y penwythnos, mor aml â phosibl); a cherdded neu seiclo i'r ysgol.

Dysgwch fwy ar www.mendprogramme.org

Strydoedd sy'n gyfeillgar i Chwarae – mynd â'r ddadl i'r Senedd

Dengys gwaith ymchwil *Places to Go* bod y gyfran o blant sy'n chwarae allan ar y strydoedd, rhwng 1973 a 2006, wedi disgyn o 75 y cant i 15 y cant.



Ar yr un pryd bu Aelodau'r Cynulliad yn galw am i sylw brys gael ei roi i'r diffyg tai fforddiadwy sydd ar gael yng Nghymru.

Felly ar ddechrau mis Mawrth galwodd Sustrans (yr elusen trafndiaeth cynaliadwy) a Chwarae Cymru ar i awdurdodau cynllunio yng Nghymru arwain y DU wrth greu datblygiadau tai di-geir, fyddai'n ateb anghenion chwarae a chrwydro plant a phobl ifanc.

Gweithiodd y ddwy elusen ar y cyd i drefnu trafodaeth bord gron dan gadeiryddiaeth Jane Davidson AC,

Gweinidog dros yr Amgylchedd, Cynladwyedd a Thai (fu'n Weinidog â chyfrifoldeb am chwarae plant yn y gorffennol) ac a fynychwyd gan gontractwyr tai, penseiri a chynllunwyr.

Dyweddodd Lee Waters o Sustrans Cymru: 'Mae gormod o ardaloedd trefol yn cael eu tagu gan draffig pryd y gallent fod yn fannau cyhoeddus diogel ble y gallai plant chwarae y tu allan i ddrws eu tŷ yn ddiogel a theithio'n annibynnol.'

Cewch hyd i ymchwil *Places to Go* ar www.playengland.org.uk



Chwarae a'r Plwg

Waeth beth ydyn ni'n ei feddwl amdanynt, mae chwarae a bod yn berchen ar gemau cyfrifiadurol wedi tyfu'n rhan bwysig o ddiwylliant llawer o blant a phobl ifanc yn y DU, ond 'does fawr ddim sicrwydd o fewn y sector chwarae ynghylch eu perthynas â chwarae a theori chwarae, na'u gwerth o fewn darpariaeth chwarae. Bydd rhai darparwyr chwarae'n penderfynu, bron yn reddfodol, i beidio â darparu gemau electronig neu gyfrifiadurol, tra ein bod wedi clywed am eraill sy'n eu defnyddio i ddenu plant a phobl ifanc i'w lleoliad chwarae. Ceir hefyd farnau dadleuol ehangach ynghylch effeithiau a defnydd gemau cyfrifiadurol ar ymddygiad plant a phobl ifanc, eu lles a'u chwarae.

Ar hyn o bryd nid oes cyngor ar gael sydd wedi ei anelu'n benodol at ddarparwyr chwarae, felly mae Chwarae Cymru wedi creu taflen frifio, yn seiliedig ar ymchwil cyfredol, sy'n delio ag ystod o faterion sy'n ymwneud â gemau cyfrifiadurol. Rydym hefyd wedi creu datganiad ynghylch ein safbwynt ni ynghylch gemau cyfrifiadurol o fewn darpariaeth chwarae, i helpu darparwyr chwarae i wneud penderfyniadau.

Fel rhan o'r prosiect hwn, yn ystod yr hydref y llynedd fe ofynnem i oddeutu deugain o swyddogion chwarae Cymru os oeddent yn credu bod lle ar gyfer gemau cyfrifiadurol o fewn darpariaeth chwarae. Awgrymodd pŵl anffurfiol bod y mwyafrif yn teimlo nad oedd lle iddynt – gall darpariaeth chwarae o safon gynnt cymaint yn fwy na theganau electronig – pethau na all plant gael mynediad iddynt yn y cartref neu yn yr ysgol. Bu hyn o gymorth inni lunio ein safbwynt ninnau.

Cewch hyd i'n taflen frifio a'n datganiad sefyllfa ar *Chwarae a'r Plwg* ar dudalennau gwybodaeth www.chwaraecymru.org.uk. Dyma ddyfyniadau a addaswyd ar gyfer y rhifyn hwn o *Chwarae dros Gymru*:

Yw e'n chwarae?

Mae'n ymddangos nad oes y fath beth â 'chwarae electronig,' nid yw'n fath chwarae nac yn ymddygiad chwarae yn ôl y diffiniadau a geir mewn llenyddiaeth gyfredol. Fodd bynnag, gall y 'prop' chwarae y mae rhai gemau cyfrifiadurol yn

ei ddarparu gefnogi rhai mecanweithiau chwarae. Dywed fframwaith rhesymeg Polisi Chwarae Llywodraeth Cynulliad Cymru (2002):

Fel a ddeallir ar hyn o bryd, caiff ymddygiad plentyn ei ystyried yn chwarae pan fo nifer o'r criteria canlynol yn dod i'r amlwg. Bydd ymddygiad chwarae, ymhlith pethau eraill, yn: ddigymell, yn ganlyniad ysgfa gynhenid, yn brofiad uniongyrchol, heb unrhyw nod, ble fo'r plentyn yn rheoli'r cynnwys a'r bwriad ...

Mae llawer ohonom yn ystyried bod chwarae'n rhywbeth sy'n cwmparu profiadau uniongyrchol ac mae rhai yn credu bod chwarae gemau rithwir yn efelychiad gwael o chwarae 'bywyd go iawn'. Dychmygwch, er enghraifft, yr ystod o deimladau corfforol, y sgiliau a'r emosiynau sydd i gyd yn rhan o fod mewn ras 'snowboard', o'i gymharu â'r rheini a geir wrth chwarae gêm 'snowboard' rithwir – yr hwyl o siglo wrth ymyl ffrind yn y parc o'i gymharu â siglo mewn rith-amgylchedd. Nid yw'r hyn sy'n digwydd o fewn gêm i fod, na'n cael ei ystyried, fel rhywbeth ddylai gymryd lle bywyd go iawn (hyd yn oed i rai plant anabl neu blant difreintiedig y gallai fod yn amhosibl iddynt brofi'r gweithgareddau y gallant fod yn rhan ohonynt ar y sgrîn) ond weithiau gall plant ymgolli cymaint mewn gêm fel eu bod yn cau allan brofiadau a dewisiadau bywyd go iawn.

Gofyn i'r plant beth maent ei eisiau ...

Bydd gwneuthurwyr yn gwario miliynau o bunnoedd yn hyrwyddo ac yn marchnata peiriannau a gemau i blant a phobl ifanc, sy'n naturiol yn ymateb iddynt. [Erbyn mis Hydref 2007 Nintendo Corporation oedd trydydd cwmni mwyaf gwerthfawr Siapan diolch i werthiant peiriannau a gemau DS a Wii (Reuters, Dydd Llun 15 Hydref, 2007).] Pan





fyddwn yn ymgynghori â phlant a phobl ifanc bydd angen inni ystyried y ffactor yma.

Mae'r Egwyddorion Gwaith Chwarae'n dweud wrthym, 'y broses chwarae fydd yn cymryd blaenoriaeth a bydd gweithwyr chwarae'n gweithredu fel eiriolwyr dros chwarae pan yn ymwneud ag agendâu gaiff eu harwain gan oedolion.' Mae gwerthiant peiriannau a gemau yn agenda i oedolion ac mae angen inni fod yn ymwybodol bod gwahaniaeth rhwng anghenion chwarae plant (yr hyn y mae damcaniaethau, profiad, hyfforddiant, arsylwadau a myfyrdodau yn ei ddweud wrthym y maent eu hangen o fewn y sefyllfa chwarae) a'u dewisiadau chwarae (yr hyn allai fod wedi ei hysbysebu i blant fel bod yn 'cwl', 'yn gyffrous' neu'n rhywbeth 'sydd gan bawb arall').

Mewn geiriau eraill, mae angen inni fod yn ymwybodol bod plant yn ymateb i bwysau'r farchnad a phwysau cyfoedion (yn union fel y byddwn ni), ond efallai nad oes ganddynt y profiad ehangach o'r hyn all fod ar gael. Allan nhw ond gofyn am yr hyn y maent yn ei adnabod. Efallai na fydd yr hyn y byddant yn gofyn amdano yn fuddiol iddynt o ran y dewis o ystod eang o brofiadau 'ymarferol'. Weithiau bydd raid inni ddefnyddio ein barn a dweud ein bod yn gwybod yn well oherwydd bod gennym fwy o brofiad a gwell syniad o'r holl bosibiliadau all ymestyn chwarae plant.

lawndal

Mae sefyllfa chwarae'n gwneud yn iawn i blant am y diffyg cyfle a'r diffyg mynediad i amgylcheddau sy'n cefnogi ystod eang o ddewisiadau chwarae – mae gan lawer o blant fynediad i gemau cyfrifiadurol mewn mannau eraill. Ble nad oes gan blant fynediad i gemau cyfrifiadurol gartref, bydd llawer yn eu chwarae yn yr ysgol, mewn llyfrgelloedd cyhoeddus ac yng nghartrefi ffrindiau.

Gellid cymryd bod llai o berchenogaeth gemau cyfrifiadurol ymysg grwpiau sy'n dlotach yn economaidd-gymdeithasol ond, heb waith ymchwil, mae hyn yn anodd i'w brofi ac mae tystiolaeth anecdotaidd ar gael sy'n awgrymu efallai nad yw'r rhagdybiaeth yma'n gywir ...

"The British are remarkably effective in disguising their poverty ... [a journalist found]... a children's bedroom with the latest electronic games, so the kids didn't feel ashamed at school, but with a mattress on the floor being the only piece of furniture."

(Reporting poverty in the UK, Joseph Rowntree Foundation, 2008)

Bydd rhai rhieni'n blaenoriaethu gwario ar nwyddau defnyddwyr sy'n cynyddu neu sy'n rhoi hwb i statws gymdeithasol eu plant o fewn eu grŵp cyfoedion, trwy 'fynd heb', trwy fenthyca neu trwy esgeuluso anghenion eraill y teulu a'r cartref.

Safbwynt Chwarae Cymru

Mae gemau cyfrifiadurol yn rhan o fywyd llawer o blant – ac mae gan lawer o blant fynediad iddynt bob dydd os ydynt am chwarae felly. Mae angen i gemau cyfrifiadurol fod yn rhan o

ystod eang o ddewisiadau bob dydd o brofiadau a chyfleoedd chwarae ar gyfer plant. Gellid eu hystyried fel un elfen o 'ddeiet cytbwys' o chwarae, gyda'r un pwyslais yn cael ei roi ar chwarae corfforol, bywiog, chwarae gyda'r elfennau, a'r holl fathau o ymddygiadau chwarae eraill y mae pob plentyn eu hangen yn eu bywyd bob dydd.

Caiff rhai plant eu hamddifadu o ystod o brofiadau chwarae oherwydd eu bod yn treulio'r rhan fwyaf o'u amser rhydd yn chwarae gemau cyfrifiadurol yn y tŷ. Mae cyfrifoldeb ar sefyllfaoedd darparu chwarae i gynig amgylchedd sy'n gyforiog o bosibiliadau chwarae sy'n cynnig cyfleoedd i blant allai fod yn eisiau mewn agweddau eraill o'u bywydau. Mae hyn yn un mor wir am blant anabl ac y mae am blant sydd ddim yn anabl, sy'n cael eu cynorthwyo gan yr agwedd gwaith chwarae i gymdeithas a chwarae a gwneud y gorau o'r amgylchedd chwarae yn eu ffordd eu hunain.

Mae gwneuthurwyr offer chwarae sefydlog wedi dechrau marchnata offer electronig rhyngweithiol ar gyfer mannau chwarae awyr agored. Mae offer chwarae electronig yn gostus i'w brynu ac i'w gynnal a'i gadw, mae'n bosibl y bydd yn darparu rhywfaint yn fwy o werth chwarae nag offer chwarae sefydlog traddodiadol, ond ni all ddarparu'r un gwerth chwarae ag amgylchedd chwarae cyfoethog sy'n newid gyda'r tymhorau, sydd â llawer o rannau rhydd ac sy'n llawn posibiliadau ar gyfer trin a thrafod a rhyngweithio.

Bydd angen ystyried yn ofalus iawn cyn cynnwys gemau cyfrifiadurol mewn darpariaeth chwarae. Bydd angen i ni, fel oedolion, archwilio ein rhesymau, gweithio allan sut y byddwn yn rheoli unrhyw beryglon, ac ystyried sut y gallai gemau cyfrifiadurol dylanwadu ar rhythm a thwf chwarae o fewn y sefyllfa chwarae. Ein hystyriaeth bwysicaf yw chwarae plant a sut y gallai cyflwyno gemau cyfrifiadurol effeithio arno.

Dywed darparwyr chwarae sydd wedi darllen y papur hwn ei fod yn cynnig persbectif cytbwys ac y bydd yn helpu eraill i wneud penderfyniadau deallus.

Gallwch lawrlwytho *Chwarae a'r Plwg* o'r tudalennau gwybodaeth ar www.chwaraecymru.org.uk

Fe ofynnem i Bob Hughes, awdur ac ymchwilydd ar chwarae a gwaith chwarae, yr hyn y mae'n ei feddwl am y mater ...

'A oes lle ar gyfer gemau cyfrifiadurol mewn darpariaeth chwarae?'

Y penwythnos o'r blaen fe ddaeth fy ŵyr i aros. Yn ystod y dydd roedd digwyddiad arbennig yn cael ei gynnal ger yr afon. Fe aethon ni i gyd yno, ond yn fuan iawn roedd yn amlwg iddo fe, wedi ei amgylchynu â phenolau oedolion, yn oer â heb fawr ddim diddordeb, bod ei GameBoy yn fwy deniadol.

Rhoddodd ei got ar lawr ac eisteddodd yno'n clicio'n hapus, tra roedd yr oedolion yn gwyllo'r digwyddiad. Pan ddaeth y digwyddiad i ben fe adawodd pawb a chadwodd yntau'r gêm.

'Dyw gemau cyfrifiadurol ddim yn rhiith, maent yn rhan go iawn o ecoleg chwaraeus y plentyn. Os y caiff plant gynnig gwir amrywiaeth a newydd-deb yn eu hamgylchedd chwarae bydd y rhan fwyaf ohonynt yn dewis hynny'n reddfol, y rhan fwyaf o'r amser.

Mae'n fater o faint, yn hytrach nag os.

© **Bob Hughes 2009**



Am offer chwarae electronig awyr agored

Mike Hall, Prif Swyddog Parciau, Meysydd Chwarae a Chaeau Chwarae Cyngor Sir Ddinbych, sy'n rhannu ei brofiadau ynghylch offer chwarae electronig a osodwyd ar un o fannau chwarae'r sir y llynedd.

Yn yr Unfed Ganrif ar Hugain mae pob un ohonom yn edrych ar ffyrdd i annog plant a phobl ifanc i fod yn fwy bywiog ac i arwain ffordd iachach o fyw, er mwyn gwneud hyn bydd angen inni gynnwys (yn y lleoliad / amgylchedd cywir) y dechnoleg fodern y gall plant a phobl ifanc uniaethu â hi.

Yr hyn y mae'r offer yn ei wneud yw annog defnyddwyr i symud rhwng gwahanol orsafoedd gan wneud iddynt ymestyn, plygu a throï pob rhan o'u corff. Bydd yn gwneud hyn trwy orchymnion sain – caiff y defnyddiwr ei gyfarwyddo i symud o amgylch 'o fewn' y fframwaith a bydd pob symudiad cywir yn sgorio pwyntiau. Bydd y defnyddiwr yn anelu i guro eu sgôr diwethaf – gaiff ei ddangos ar ffwch digidol. Mae'r gemau'n caniatáu i un defnyddiwr neu nifer o ddefnyddwyr chwarae'r gêm a chaiff yr holl agweddau eu cofnodi'n electronig a chaiff ei redeg â phanel solar. Gall y defnyddiwr lanhwytho ei sgôr i'r rhyngwyd a gweld sut y mae eu perfformiad yn cymharu ag eraill.

Rwy'n credu bod dyfodol i dechnoleg fodern mewn chwarae. Mae'r defnydd a wneir o'r uned chwarae rhyngweithiol newydd yn un o'r parciau'n dangos bod pobl ifanc o'r un farn. I ddweud y gwir, pan nad yw'r uned newydd yn gweithio byddwn yn derbyn cwynion ac ymholiadau ynghylch pryd y bydd yn gweithio eto – sy'n wahanol i pan fydd un o'r offer chwarae traddodiadol ddim ar gael i'w ddefnyddio.

Mae defnyddwyr yr uned newydd yn amrywio mewn oedran a niferoedd. Gallech ddadlau bod yr un peth yn wir am offer traddodiadol, ond yr hyn sy'n wahanol yma yw y gall yr offer newydd:

- ddweud niferoedd y defnyddwyr wrthym
- y gemau y maent yn eu chwarae
- yr amser gaiff ei dreulio ar yr offer
- a'r sgoriau yn y gemau a chwaraewyd

Fel gydag unrhyw eitem chwarae neu ddarn o offer sefydlog arall, mae'r uned hefyd yn:

- caniatáu i'r defnyddiwr ddewis y gêm y maent am ei chwarae
- annog rhyngweithio cymdeithasol
- helpu i ddatblygu sgiliau corfforol
- annog gweithgarwch corfforol mewn modd cadarnhaol
- addysgu, hyfforddi prosesau meddwl a meddyliol

Cyn gwrthod yr eitemau hyn a'u defnydd o'r dechnoleg fodern, dylai darparwyr chwarae a thraddodiadwyr edrych ar offer traddodiadol a gofyn faint o'r rhain sy'n gwneud yr holl bethau hyn?

Unig elfen negyddol yr offer yma yw nad yw'n ffitio i mewn i gysyniadau traddodiadol, a gyda'r tueddiad tuag at ddarparu chwarae naturiol a defnyddio manau agored lleol, yn fy marn i bydd yr offer yma ond yn briodol os y caiff ei leoli mewn safleoedd chwarae canolog mwy o faint.

Ers inni osod yr uned newydd, rydym yn gwybod bod y darn hwn o offer wedi cael ei ddefnyddio bob dydd dros y flwyddyn diwethaf ac y bu iddo gael ei ddefnyddio'n rheolaidd yn ystod gwyliau'r Nadolig a thros y Flwyddyn Newydd. Rydym yn gwybod hefyd bod nifer o wahanol gemau wedi cael eu chwarae arno a bod defnyddwyr wedi

ceisio twyllo er mwyn cynyddu eu sgôr. Mae'r uned yn cydymffurfio â'r Ddeddf Gwahaniaethu ar sail Anabledd gan ei fod yn hygyrch a bod gemau penodol ar gael arno ar gyfer pobl ifanc sydd mewn cadair olwyn.

Mae'r plant a'r bobl ifanc yr ydw i wedi sgwrsio â hwy wedi mwynhau eu profiad o ddefnyddio'r offer ac mae llawer o'r rhain yn dal i ddod yn ôl ato gan fynd ati i'w ddefnyddio'n hytrach na dim ond eistedd o gwmpas yn gwyllo eraill.

Ar y cyfan, cefais fy mhlesio'n awr gyda'r defnydd o'r ddyfais chwarae newydd yma a byddwn yn falch iawn i weld unedau chwarae tebyg yn cael eu gosod ar fy mhrif fannau chwarae trwy Sir Ddinbych.



Llun: Playdale



Llun: Chwarae Cymru

Sam Parry, Swyddog Prosiect Cynllun Mannau Glas Ardal Parciau Bryste, oedd un o'r bobl gyntaf i elwa o ysgoloriaeth gofod CABE wnaeth ganiatáu iddo ymweld â darpariaeth chwarae awyr agored ysbrydoledig o amgylch Ewrop. Dyma oedd ganddo i'w ddweud am chwarae electronig yn yr awyr agored:

Yn ystod cyfarfod gyda gwneuthurwr offer meysydd chwarae yn eu pencadlys yn Nenmarc dangoswyd enghraifft imi o'u hoffer chwarae diwethaf – oedd mewn gwirionedd yn ddim mwy na ffrâm fetal gyda botymau arni. Yr hyn oedd yn gwneud yr offer yn arbennig oedd y ffaith ei fod yn 'electronig' – roedd yn gwneud sŵn ac fe allech ei fwrw.

Mae'n ymddangos bod hyn yn rhan o ymdrech ymysg gwneuthurwyr chwarae i fynd i'r afael â gordewdra ymysg plant ac i gael plant allan o'r tŷ ac oddi wrth eu gemau cyfrifiadurol. Yn aml iawn caiff y darn penodol hwn o offer ei gymharu â'r tegan plastig poblogaidd or enw "Bop-it". Yn anffodus, yn union fel "Bop-it", mae ei apêl yn pylu'n fuan iawn. Dim ond hyn a hyn o weithiau y gallwch chi gael hwyl yn taro ffrâm

fetal fawr, hyd yn oed os oes modd ichi 'lwytho eich sgôr ar wefan!'.

I ddweud y gwir, o blith yr holl offer chwarae a welais i yn Ewrop, yr offer mwyaf ysbrydoledig a welais i oedd yr un lleiaf technegol – pentyrtau o bren a hoelion. Roedd pobl ifanc yn eu harddegau ym Merlín yn cael eu hannog i adeiladu cytiau mewn parciau cyhoeddus – tasg oedd yn eu hannog i fynd allan o'r tŷ, i ddefnyddio gwaith fim, ac oedd hefyd yn greadigol, yn gofyn llawer yn gorfforol, yn galw am ddefnyddio'r meddwl ac yn waith gwerth chwell. Gellir talu am bren a hoelion a chostau ychydig oriau'r wythnos o amser gwaith chwarae neu waith ieuentid am ychydig yn llai na'r £20,000 sydd ei angen i brynu eitem o offer chwarae awyr agored rhyngweithiol, a 'does dim angen defnyddio'r un watt o drydan.

Yn y cyfamser, mae adroddiadau'n awgrymu nad yw hi wedi cymryd llawer i blant sy'n defnyddio'r offer yn Nenmarc i ddadwneud blynyddoedd o ymchwil gwyddonol gan Brifysgol Loughborough. Mae plant yn defnyddio'r gamp o waith fim i osod un plentyn ar bob botwm, gan ennill y sgôr uchaf heb symud modfedd ...

Canlyniadau yr arolwg

Fel rhan o'r ymchwil ar gyfer *Chwarae a'r Plwg* fe wnaethom greu holiadur i'w ddsbarthu i blant a phobl ifanc ar draws Cymru i ofyn am eu barn a'u defnydd o emau cyfrifiadurol.

Rydym yn gweithio gyda ysgolion Cynradd ac uwchradd cyfrwng Cymraeg a Saesneg ym Mhrestatyn, Merthyr, Aberystwyth, Abertawe a Chaerdydd.

Caiff rhai o'r canlyniadau eu cyhoeddi fel rhan o'n taflen frifio *Chwarae a'r Plwg* a'n datganiad sefyllfa. Rydym wrthi'n casglu'r wybodaeth ar hyn o bryd – a chaiff canlyniadau manylach eu cyhoeddi ar ein gwefan yn y dyfodol agos – cadwch olwg ar y wefan dros yr wythnosau nesaf.

Diolch i'r ysgolion i gyd am eu cymorth.

Llun: Plant ysgol gynradd yn cwblhau ein arolwg





Chwalu Chwedlau Cyfrifiadurol

Yn 2007 Nintendo oedd yn drydydd ar restr Siapan o gwmnïau mwyaf gwerthfawr y wlad, diolch i werthiant peiriannau a gemau DS a Wii. Mae gan wneuthurwyr gyllidebau hysbysebu anferthol ac maent yn gwneud honiadau gwyllt er mwyn gwerthu eu cynnyrch. Ar yr un pryd ceir pobl sy'n amheus ynghylch gemau cyfrifiadurol ac sy'n credu eu bod yn niweidiol i blant ac i gymdeithas. Yma, byddwn yn cymryd rhai o'r canfyddiadau a'r honiadau cyffredin ac yn edrych arnynt ychydig yn fanylach.

Mae gemau cyfrifiadurol rhyngweithiol corfforol yn gwneud ein plant yn fwy heini

Mae astudiaeth a gyhoeddwyd yn y 'British Medical Journal' ym mis Chwefror 2007¹ yn honni y gallai chwarae gyda pheiriant Wii fod o fudd i iechyd. Cymharodd ymchwilwyr ym Mhrifysgol John Moores Lerpwl lefel yr egni a ddefnyddiwyd gan bobl ifanc oedd yn chwarae gemau cyfrifiadurol 'eisteddog' a 'chorfforol', a chanfyddwyd bod 'Wii-ers' yn llosgi 60 calori yr awr yn fwy na'r rheini oedd yn chwarae gemau cyfrifiadurol traddodiadol. Fodd bynnag, daeth yr ymchwilwyr i'r casgliad:

Nid oedd yr egni a ddefnyddiwyd tra'n chwarae gemau corfforol 'Wii Sport' yn ddigon dwys i gyfrannu at y lefel o ymarfer corff dyddiol a argymhellir ar gyfer plant.

Mae chwarae gemau cyfrifiadurol yn niweidio datblygiad ymennydd plant

Daeth astudiaeth a gyflawnwyd mewn ysgolion yn Yr Alban i'r casgliad y gallai dos dyddiol o gemau cyfrifiadurol roi hwb i gyrhaeddiad mewn mathemateg². Dadansoddodd 'Learning and Teaching Scotland', y prif sefydliad ar gyfer datblygu'r cwricwlwm, effaith gêm 'hyfforddi'r ymennydd'.

Canfyddodd hefyd welliannau yn lefelau canolbwyntio ac ymddygiad disgyblion a hyd yn oed ostyngiad yn lefel absenoldebau a chyrraedd yn hwyr mewn rhai dosbarthiadau.

Ar y llaw arall, ni chanfyddodd astudiaeth arall a edrychodd ar 67 o blant deng mlwydd oed unrhyw dystiolaeth i gefnogi honiadau bod hyfforddi'r ymennydd yn gwella gweithrediad gwybyddol ac y gallai, mewn gwirionedd, ei andwyo³. Dywedodd Alain Lieury, Athro seicoleg gwybyddol o Brifysgol Rennes, Llydaw; 'Mae'r Nintendo DS yn em technolegol. Fel gêm mae'n iawn. Ond mae'n

siartlanaidd i honni ei fod yn brawf gwyddonol.' Roedd helpu plant gyda'u gwaith cartref, darllen, chwarae Scrabble neu wneud Su Doku, neu wyllo rhaglenni dogfenol yn gwneud cystal neu'n curo buddiannau gemau hyfforddi'r ymennydd.

Mae chwarae gemau fideo treisgar yn gwneud plant yn ymosodol

Mae rhai o'r fam y gallai effeithiau negyddol honedig chwarae gemau cyfrifiadurol treisgar fod, mewn gwirionedd, o fudd mewn cyd-destun addysgol. Er enghraifft, gall gemau cyfrifiadurol treisgar fod yn allanfa ddefnyddiol i arllwys rhwystredigaeth. Maent yn cynnig allanfa ddiogel ar gyfer tuddiadau ymosodol a gallant fod yn ddefnyddiol ar gyfer rheoli ymosodedd. Gellir cefnogi'r safbwynt yma gyda'r ddamcaniaeth catharsis a eglurwyd gan Aristotle, yr hypothesis yw bod arsylwi chwarae ymosodol yn creu effaith ymlaciol trwy sianelu ymosodedd cudd a thrwy hynny effeithio mewn modd cadarnhaol ar ymddygiad⁴.

Fodd bynnag, mae Adolygiad Byron (www.dcsf.gov.uk/byronreview) yn awgrymu: 'tystiolaeth o niwed yng nghyd-destun y rhyngwryd a gemau fideo ... Rwyf wedi canfod bod ymgais i chwilio am achos ac effaith uniongyrchol yn y maes hwn yn aml iawn yn rhy syml, oherwydd y byddai, mewn nifer o achosion, yn anfoesol i gyflawni'r ymchwil angenrheidiol'.

Mae mor beryglus i blant fynd allan y dyddiau hyn, 'does bosibl ei bod yn llai peryglus pan eu bod ar-lein neu'n chwarae gemau cyfrifiadurol

Mae Adolygiad Byron yn awgrymu y dylem ystyried gemau a chwarae cyfrifiadurol ac ar-lein yn yr un modd ag y byddem yn ystyried unrhyw agwedd arall o chwarae llawn risg – mae'r peryglon yn ddigon tebyg i'r rheini a geir yn y byd 'y tu allan' (mentro emosïynol, oedolion rheibud, bwlio, dod ar draws delweddau ac iaith ymosodol neu rywiol amhriodol). 'Wrth inni

gadw ein plant gartref fwyfwy oherwydd pryderon ynghylch eu diogelwch y tu allan – yn yr hyn y bydd rhai yn ei ystyried yn "ddiwylliant sydd ofn risg" – byddant yn chwarae allan eu ysa ddatblygiadol i gymdeithasu a mentro yn y byd digidol'.

Yn ôl astudiaeth ddiweddar⁵, a gynhaliwyd gan Yr Athro Dafna Lemish o Adran Gyfathrebu Prifysgol Tel Aviv, canfyddwyd nad yw rhieni'n gwybod yr hyn y mae eu plant yn ei wneud ar y rhyngwryd. Dywedodd saith deg tri y cant o'r plant a holwyd eu bod yn datgelu gwybodaeth bersonol ar y rhyngwryd. Roedd rhieni'r plant hyn yn credu mai dim ond pedwar y cant o'u plant oedd yn gwneud hynny. Yn ogystal, gofynnwyd i'r plant os oeddent wedi dod ar draws pornograffi tra'n syffio ar y we, neu os oeddent wedi cyfarfod wyneb-yn-wyneb â phobl ddieithr yr oeddent wedi cwrrd â nhw ar-lein. Cyfaddefodd tri deg chwech y cant o'r grŵp ysgol uwchradd iddynt gwrrd â dieithryn yr oeddent wedi cwrrd â hwy ar-lein. Cyfaddefodd bron i bedwar deg y cant o'r plant yma eu bod yn siarad â dieithriaid yn rheolaidd. Roedd llai na naw y cant o'r rhieni'n gwybod bod eu plant wedi cwrrd â dieithriaid, gan gymryd rhan yn yr hyn y gellid ei ystyried yn ymddygiad hynod o beryglus.

Aeth 577 o blant i'r ysbty yn 2006 yn dioddef o Anaf Straen Ailadroddus, neu RSI, grŵp o anhwylderau sydd fel arfer yn effeithio ar weithwyr rhesi cydosod a phobl sy'n gweithio ar gyfrifiadurol. Mae hyn yn gynydd o dri deg pump y cant o 1999. O'i gymharu mae'r ffigyrau hyn, a gasglwyd gan ysbtyai yn Lloegr, yn dangos bod y nifer o blant dderbyniodd driniaeth wedi iddynt gwmpo o goed wedi disgyn dri deg chwech y cant rhwng 1999 a 2006 – o 1,823 i 1,163⁶.

¹ Graves, Stratton, Ridgers a Cable, *Energy Expenditure in adolescents playing new generation computer games*, Athrofa Ymchwil Chwaraeon a Gwyddorau Ymarfer, Prifysgol John Moores Lerpwl, a ddyfynwyd yn y 'British Medical Journal', Rhagfyr 2007.

² *Dr Kawashima's Brain Training*, 'Learning and Teaching Scotland', Medi 2008. www.ltscotland.org.uk/ictineducation/gamesbasedlearning/sharingpractice/braintraining/introduction.

³ Schmidgall, A. J., *Effect Of Violent Video Games On Aggression*, Adran Seicoleg, Prifysgol Talaith Orlewinol Missouri, Gorffennaf 2007.

⁴ Bensley, L., VanEenwyk, J. (2000). *Video Games and Real-life Aggression: A Review of the Literature*. Olympia, WA: Swyddfa Epidemioleg, Adran Iechyd Talaith Washington.

⁵ 'Science Daily' (gwefan), *Generation Gap? 'Online Gap' Widens Divide Between Parents and Children*, 5 Chwefror 2008.

⁶ Gohebydd y Telegraph, *'Consoles harm more than tree-climbing'*, *The Daily Telegraph*, 19 Ebrill 2008.



Cerrig a ffyn

'Gall carreg neu ffon roi briw i'm bron, ond anair ni'm niweidia'.

Byddai'r Dr Erin Heerey o Brifysgol Bangor yn sicr yn cytuno gyda'r meddwl y tu ôl i'r hen rigwm yma.

Mae'n dadlau bod y defnydd o 'lysenwau maes chwarae' a phrofi

sen o oedran ifanc yn gwella sgiliau cymdeithasol ac yn helpu plant i ddatblygu synnwyr digrifwch a'u bod yn 'rhan annatod o fywyd' ac na ddylid eu hystyried yn fwlio. Dywedodd Dr Heerey hefyd bod

'chwarae ymladd' yn rhoi cyfle i ddisgyblion ddweud y gwahaniaeth rhwng trais real a ffug.

A fwy o wybodaeth, ymwelwch â: www.bangor.ac.uk/news/full.php?id=753

Derbyn y cylchgrawn hwn

Mae newidiadau ariannu'n golygu ein bod yn bwriadu dychwelyd at y drefn o gyhoeddi *Chwarae dros Gymru* dair gwaith y flwyddyn yn ystod y flwyddyn ariannol nesaf – sef unwaith bob tymor ysgol.

Ar yr un pryd, rydym yn ceisio acwtogi'r nifer o gopïau papur y byddwn yn eu dosbarthu – i arbed coed ac i achub cynefin yr eirth gwynion ac i'n helpu ninnau i leihau ein costau. Fyddwn ni ddim yn peidio anfon copïau papur allan,

ond rydym yn gobeithio y gallwch ein helpu trwy ddewis i dderbyn ein cylchgrawn ar ffurf electronig. Mae aelodau *Chwarae Cymru'n derbyn copi papur fel rhan o'u pecyn aelodaeth.*

Mae *Chwarae dros Gymru* ar gael i'w lawrlwytho o adran newyddion www.chwaraecymru.org.uk neu gallwn eich ychwanegu i'n rhestr o bobl sydd am ei dderbyn ar ffurf cylchgrawn electronig (ebostiwrch gwybodaeth@chwaraecymru.org.uk)

Defnyddio ymchwil i dystio i fuddiannau gwaith chwarae

Mae gan Helen Elton, cyn-Gyfarwyddwraig PlayRight, y gymdeithas chwarae dros Abertawe a Chastell-nedd Port Talbot, rôl newydd ...

Efallai eich bod yn credu â'ch holl galon bod cyfyngiadau ar chwarae plant yn golygu bod gwaith chwarae'n allweddol. Ond allwch chi ei brofi? Rhan o fy ngwaith i yw cynorthwyo i gasglu tystiolaeth er mwyn darparu'r prawf.

Y fi yw'r Cymrawd Datblygu Portffolio Ymchwil Chwarae – teitl hir am ddolen fechan iawn yn y Rhwydwaith Ymchwil Plant a Phobl Ifanc, un o ddeg rhwydwaith ymchwil thematig o fewn Cydweithrediad Ymchwil Clinigol Cymru, gaiff ei ariannu gan Swyddfa Cymru ar gyfer Ymchwil a Datblygu (WORD). Fy ngwaith i yw cefnogi a datblygu ymchwil

chwarae ar draws Cymru, a hynny trwy gymorth Y Ganolfan Ymchwil Plant ym Mhrifysgol Abertawe.

Mae prosiectau chwarae'n cystadlu â mathau eraill o brosiectau am ariannu, sy'n cael ei dargedu fwyfwy at arfer wedi ei seilio ar dystiolaeth. Y broblem yw, er bod llawer yn credu bod chwarae'n hanfodol, ac mae damcaniaethau ac athroniaethau'n bodoli y mae gweithwyr chwarae'n seilio eu harfer arnynt, gall fod yn anodd i ganfod tystiolaeth o werth agwedd benodol gwaith chwarae.

Fel rhan o fy rôl, rwy'n datblygu Rhwydwaith Ymchwil Chwarae ac rwy'n

llunio rhestr o bobl sydd â diddordeb ym maes ymchwil chwarae. Ar hyn o bryd mae'n bodoli ar ffurf rhestr cyswllt e-bost y byddaf yn ei ddefnyddio i raeadru canfyddiadau gwaith ymchwil a phytiau o newyddion trwyddo. Wrth iddo dyfu, bydd y Rhwydwaith yn trefnu seminarau, yn cysylltu ymchwilwyr â'i gilydd, yn cyhoeddi gwaith ymchwil, ac yn cynorthwyo gyda'r gwaith o ddatblygu cynigion ar gyfer ariannu gwaith ymchwil.

Os hoffech ddysgu mwy neu ymuno â ni, gallwch fy e-bostio ar: h.elton@swansea.ac.uk neu fy ngalw ar 01792 602464.



Potensial mewn Gwaith Chwarae – Dysgu a Thyfu



Gallwn feithrin darpariaeth o safon ar gyfer chwarae plant trwy gefnogi gweithlu hyddysg sy'n dysgu a thyfu.

Mae hyrwyddo datblygiad proffesiynol parhaus (DPP) ar gyfer pobl sy'n gweithio yn y sector gwaith chwarae yn un o amcanion y Ganolfan Genedlaethol dros Addysg a Hyfforddiant Gwaith Chwarae (Gwaith Chwarae Cymru).

Mae Llywodraeth Cynulliad Cymru'n diffinio DPP fel proses ddysgu a datblygu barhaus sydd wedi ei chynllunio sy'n cyfrannu at ddatblygiad personol yn y gwaith ... sy'n galluogi ymarferwyr i ehangu a chyflawni eu potensial.

Bydd darparu ar gyfer DPP nid yn unig yn cefnogi arfer cyflogi da a chynlluniau Llywodraeth Cynulliad Cymru, ond mae hefyd yn cyfateb ag amcanion yr Egwyddorion Gwaith Chwarae – sy'n dweud bod angen i weithwyr chwarae sicrhau eu bod yn ymwybodol o'r ymchwil a'r wybodaeth ddiweddaraf sy'n ymwneud â chwarae a gwaith chwarae plant.

Strategaeth gefnogol

Mae gwaith chwarae, fel proffesiwn hyfforddedig a chymwysedig, yn gymharol newydd, fel y mae llawer o'r strwythurau sydd bellach yn eu lle ar gyfer datblygu gweithlu o safon. Felly, fel rhan o'u gwaith parhaus, mae Gwaith Chwarae Cymru wedi drafftio strategaeth ar gyfer datblygiad proffesiynol parhaus o fewn y sector gwaith chwarae. Y nod yw cefnogi pob un ohonom sy'n trosglwyddo gwasanaethau chwarae i fod y gorau y gallwn ei fod. Bwriedir y bydd y Strategaeth yn dangos sut y gallwn:

- broffesiynoli a chynyddu sgiliau'r gweithlu gwaith chwarae
- cynyddu'r cyflenwad o weithwyr chwarae medrus a chymwysedig

- hyrwyddo cydweithio a mudoledd traws-sector o fewn y gweithlu plant (h.y. yr holl bobl hynny sydd wedi eu hyfforddi i weithio â phlant – o athrawon i warchodwyr plant).

Beth mae'n ei olygu i weithwyr chwarae?

Disgwylir i fabwysiadu strategaeth DPP gynorthwyo gweithwyr chwarae i:

- rannu gwybodaeth ac arbenigedd a helpu i wella dealltwriaeth a sgiliau yn unol â'r Egwyddorion Gwaith Chwarae
- gwella safon trosglwyddo gwaith chwarae all, yn ei dro, gefnogi a chyfoethogi mwynhad, hyder a hunan-barch plant
- defnyddio amser mewn modd effeithlon a bod yn llawn ysgogiad a chwarae rhan yn y broses i wella ansawdd dealltwriaeth ac arfer

Cael pethau'n iawn – dweud eich dweud

Fydd y Strategaeth ond yn gweithio os yw'n cwrdd ag anghenion gweithwyr chwarae gweithredol. Mae'n bwysig iawn hefyd i ni bod y Strategaeth yn cynorthwyo cyflogwyr i wneud y gorau o'r potensial aruthrol gaiff ei gynnig gan y gweithlu gwaith chwarae.

Felly, waeth os ydych yn weithiwr chwarae neu'n gyflogwr, yn hyfforddwr neu'n addysgwr, mae eich barn chi'n bwysig i ni. Rydym yn awyddus i glywed eich sylwadau a'ch barn ynghylch y ddogfen er mwyn inni allu sicrhau ei bod mor hawdd i'w defnyddio ac mor gynorthwyol â phosibl.

Ymwelwch â'n tudalennau hyfforddi ar www.chwaraecymru.org.uk i lawrlwytho'r strategaeth (neu galwch ein swyddfa ar 029 2048 6050 neu

cysylltwch â ni trwy gweithlu@chwaraecymru.org.uk i ofyn am gopi caled). A fydddech crystal ag anfon eich sylwadau atom erbyn 23 Mai 2009.

Sicrhau DPP

Y ffordd orau o sicrhau bod datblygiad proffesiynol parhaus yn digwydd yw i weithwyr a'u rheolwyr lunio rhaglen ddysgu i sicrhau bod eu anghenion addysg a hyfforddiant yn cael eu cyflawni. Mae'r broses hon yn debygol o gynnwys gweithgareddau myfyriol – hynny yw, cael gweithwyr chwarae a'u rheolwyr i feddwl am feysydd gwaith ble y gallai unigolyn wella neu ble y maent angen mwy o wybodaeth neu o sgiliau – gan gefnogi anghenion unigolion a gwella arfer proffesiynol. Yna, gellir monitro ac addasu cynnydd y rhaglen trwy sesiynau cefnogi unigol a gwerthusiadau blynyddol.

Gall rhaglen ddysgu DPP fod yn hir neu'n fer, cyn belled â'i bod yn cefnogi datblygiad gwybodaeth, sgiliau a dealltwriaeth sy'n berthnasol i swydd unigolyn.

Beth yw DPP?

Mae'r rhan fwyaf ohonom yn ymwybodol bod cyrsiau hyfforddiant (os ydynt yn arwain at gymhwyster ai peidio) yn rhan o ddatblygiad proffesiynol parhaus a'r rhain, fel arfer, yw'r eitemau cyntaf i gael eu cynllunio mewn rhaglen ddysgu.

Ond, gall rhaglen ddysgu hefyd gynnwys mynychu cyfarfodydd allweddol, seminarau, digwyddiadau rhwydweithio a chynadledau yn ogystal â darparu mentora, neu arsylwi ac adborth ar arferion gweithio.



DPP, enghraifft...

Ymunodd Mel Welch â Chwarae Cymru yn 2006 a bu'n aelod o'n Tîm Datblygu'r Gweithlu ers y ddwy flynedd diwethaf. Er mai gweinyddu a rheoli prosiectau yw ei phrif ddyletswyddau – hi bellach yw'r Cydlynnydd Datblygu'r Gweithlu – mae gan Mel brofiad o weithio ar gynlluniau chwarae a diddordeb brwd mewn gwaith chwarae. Yn ddiweddar, cofrestrodd fel myfyrwraig dysgu o hirbell rhan-amser fydd yn gweithio tuag at ddiploma raddedig mewn Gwaith Chwarae ym Mhrifysgol Caerloyw.

Dysgwch fwy am gwrs Mel ar: www.glos.ac.uk/courses/postgraduate/plp/Pages/default.aspx

Pob lwc i Mel Welch,
ein Cydlynnydd
Datblygu'r Gweithlu

Hoffem ddymuno pob hwyl i Mel yn ei hantur newydd pan fydd yn symud i Siapan ddiwedd mis Mawrth.

Bydd pawb yn Chwarae Cymru'n colli Mel a'i synnwyr digrifwch, ei deallusrwydd, ei chreadigedd, ei gwaith caled a'i hymrwymiad i her gwaith papur P³.



Y Diweddaraf am Gwaith Chwarae Cymru

Rhifau llwyddiannus:

Mae pymtheg o ddysgwyr wedi llwyddo i gwblhau eu Hyfforddiant L20 – 'Supporting Competence in the Workplace.' Beth yw'r L20? Mae'r L20 yn wobwr debyg i'r A2, mae ar gyfer Aseswyr sy'n asesu trwy arsylwi pobl yn eu gweithlu.

Mae cyfanswm trawiadol o 1,550 o ddysgwyr wedi ymgymryd â'r hyfforddiant Gwaith Chwarae: Rhof Egyddorion ar Waith (P³) ers i'r gyfres beilot ddechrau yn 2006 – ac mae

200 o'r rhain wedi llwyddo i ennill eu cymhwyster P³ lefel 2.

Mae tri o aseswyr wrthi'n gweithio tuag at eu Cymhwyster Gwirio V1. Bydd hyn yn eu galluogi i sicrhau ansawdd ac mae wedi ei anelu at y rheini sydd ynghlwm â hyfforddi, asesu, gwirio a rheoli gweithgareddau hyfforddi.

Rhoddyd cyfle hefyd i weithwyr chwarae proffesiynol yng Nghymru i gyflawni hyfforddiant Sgiliau Sylfaenol – sy'n cynnwys Mathemateg a Chymraeg neu Saesneg – mewn partneriaeth â SkillsActive, Sgiliau Sylfaenol Cymru a Chwarae Cymru.

Gyrfa fel gweithiwr chwarae? Dysgwch fwy ...

Mae denu gweithwyr chwarae newydd i mewn i'r proffesiwn yn dipyn o her i gyflogwyr ar brydiau. 'Does dim llawer o bobl yn gwybod am waith chwarae nac yn ei ystyried fel opsiwn gyrfa. Rydyn ni'n credu ei bod hi'n hen bryd iddyn nhw!

Mae Gwaith Chwarae Cymru wedi cynhyrchu llyfryn ar gyfer rhai sy'n chwilio am waith, myfyrwyr, cyflogwyr a gwasanaethau cyngor gyrfaedd, sy'n egluro beth yw gwaith chwarae, hyfforddiant ac addysg gwaith chwarae, a llwybrau gyrfa posibl. Wedi ei ysgrifennu mewn iaith syml a'i ddarlunio â ffotograffau o blant a gweithwyr chwarae o bob cwr o Gymru, hyderwn y bydd hwn yn adnodd defnyddiol a buddiol.

Y cam cyntaf fydd i Gwaith Chwarae Cymru ddosbarthu'r llyfryn yn rhad ac am ddim i wasanaethau gyrfaedd, colegau a chanolfannau gwaith. Ar yr un pryd mae Prosiect Chwarae Creadigol GAVO wedi prynu 500 o lyfrynau i'w dosbarthu yn ac o amgylch



Caerffili i gefnogi eu hymgyrch recriwtio gwaith chwarae. Bydd ar gael maes o law i'w lawrlwytho o dudalennau hyfforddiant gwefan Chwarae Cymru.

Diolch o galon i bawb fu'n ein cynorthwyo gyda'r prosiect hwn – mae eich ffotograffau a'ch dyfyniadau wedi gwneud i'r geiriau ddod yn fyw!



Digwyddiadau

Cyflwr y Plentyn – Ysgol Gwyddorau Cymdeithasol Caerdydd

23 Ebrill – 4 Mehefin 2009 (bob dydd Iau, 16:10 - 18:00)

Cyfres o ddarlithoedd ar thema

Cyflwr y Plentyn

www.cf.ac.uk

'Down to Earth' – y ganolfan ar gyfer cynnaladwyedd ymarferol ac adeiladu naturiol Ebrill – Medi 2009

Bydd Down to Earth yn rhedeg nifer o gyrsgiau adeiladu – o adeiladu ffwrn ddaear i adeiladu â byrnau gwellt, allai fod o ddiddordeb i bobl sy'n gweithio'r tu allan â phlant.

Gŵyr, ger Llandeilo Ferwallt.

www.downtoearthproject.org.uk

Places for Play Study Tour

28 – 30 Ebrill, 26 – 28 Mai, 9 – 11 Mehefin 2009

Stirling

www.playlink.org

Ysbryd Chwarae Antur

6 - 7 Mai 2009

Mae Ysbryd Chwarae Antur yn gynhadledd fywiog, ymlaciol a heriol ar gyfer gweithwyr meysydd chwarae antur a gweithwyr chwarae sy'n credu yn ethos meysydd chwarae antur.

Holiday Inn, Caerdydd www.chwaraecymru.org.uk

Adennill Plentynod – Cynhadledd Genedlaethol Flynyddol Addysg Gynnar 2009

8 - 9 Mai 2009

Prifysgol Cymru Abertawe

www.early-education.org.uk

The Power of Play to Help and Heal: Promoting Development through Play Therapy

27 - 28 Mehefin 2009

Birmingham

www.bapt.uk.com

Diwrnod Chwarae 2009 – Gwnewch Amser!

5 Awst 2009

www.playday.org.uk

The Beauty of Play: The Wildness of Play

4 - 6 Medi 2009

Stone, Swydd Stafford

www.ludemos.co.uk

Managing Risk in Play Provision: Implementation Guide

David Ball, Tim Gill a Bernard Spiegel

Ysgrifennwyd y canllaw hwn ar gyfer y rheini sy'n gyfrifol am reoli darpariaeth chwarae, a'r rheini sydd ynghlwm â dylunio a chynnal darpariaeth o'r fath.



Mae'r canllaw hwn yn dangos sut y gall darparwyr chwarae ddisodli arferion asesu risg cyfredol gydag agwedd tuag at reoli risg sy'n rhoi ystyriaeth i fuddiannau profiadau chwarae heriol i blant a phobl ifanc, yn ogystal â'r risgiau.

Mae'r canllaw hwn yn seiliedig ar ddatganiad sefyllfa y Play Safety Forum – "Managing Risk in Play Provision" (Play Safety Forum, 2002). Mae'n dechrau o'r sefyllfa, tra bo arbenigedd

a chyngor allanol yn werthfawr, mae'r cyfrifoldeb dros wneud penderfyniadau, yn y pen draw, yn aros gyda'r darparwr.

Gallwch lawrlwytho copi o wefan Play England: www.playengland.org.uk neu archebu copi caled trwy ddsbarthwr cyhoeddiadau'r DCSF www.teachernet.gov.uk/publications neu trwy alw 0845 602 2260.

Mae gan Y Weithgor Iechyd a Diogelwch dudalen Myth y Mis ar eu gwefan. Y myth ar gyfer mis Mawrth yw: Mae rheoliadau Iechyd a Diogelwch yn tynnu'r antur allan o feysydd chwarae: www.hse.gov.uk/myth/index.htm

FFARWEL

Yn ddiweddar symudodd ein Cynorthwy-ydd Cyllid medrus, Agii Griffiths, i swydd newydd gyda Consumer Focus. Rydym yn gweld eisiau ei gwên lydan a'i phaneidiau hyfryd o de'n barod.

