

AMSER CHWARAE!

AR EICH MARCIAU, BAROD, EWCH!

CYFRES O
DASGAU CUDD I
GREU RHAGOR O
CYFLEOEDD
I CHWARAE YN
EICH GWEITHLE

TASG CHWARAE BERTHYNOL

Shwmae, aelodau o'r tîm? Mae chwarae yn ffordd bwysig o ddod â phobl at ei gilydd a chreu cysylltiadau. Felly, dyma dasg hwyliog i'ch helpu chi i feithrin perthynas â'ch cyd-weithwyr.

AMCAN:

Defnyddio cwestiynau chwareus a dyfalu ar y cyd i feithrin ysbryd tîm, i wneud i bobl chwerthin, ac i gryfhau'r cysylltiad rhwng pobl.

CHWARAEWYR:

3+ o bobl

O'R BOCS CHWARAE:

Beiros, post-its, papur, rhestr o gwestiynau (Dewisol: apiau seinydd, byrddau gwyn, gwobrau gwirion – dychmygol neu rai go iawn)

CWIS FAWR Y GANRIF

SUT MAE CHWARAE OPSIWN 1: Y SIOE GWIS WIRION BOST

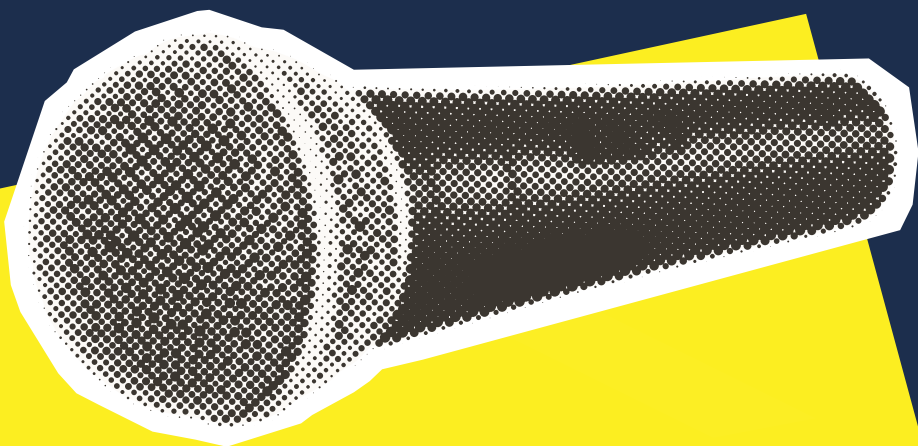
1. Lluniwch restr o gwestiynau sy'n fwriadol chwerthinllyd – ond yn berthnasol – er enghraifft:
 - Pwy ydwi i'n meddwl fyddai'n goroesi hiraf mewn apocalyps sombi?
 - Pwy ydwi i'n meddwl sy'n mwynhau tasgau gweinyddol yn ddistaw bach?
 - Pwy ydwi i'n meddwl fyddai'n bendant o fod yn hwyr i'w rhaglen deledu eu hunain?
2. Bydd Bos Cwestiynau ym mhob rownd. Nhw fydd yn gofyn y cwestiwn ac yn penderfynu ar yr ateb cywir yn gyfrinachol ar fwrdd gwyn neu ddarn o bapur.
3. Bydd pawb arall yn ateb drwy ysgrifennu ar fwrdd gwyn neu ddarn o bapur, a phan fydd gofyn, yn ei godi i ddangos.
4. Bydd pwyntiau i bob ateb sy'n cyfateb i ateb y Bos Cwestiynau.
5. Mae'r sawl sydd wedi'i "gyhuddo" yn cael yr hawl i ateb (neu wadu!).
6. Pan fydd yr holl gwestiynau wedi cael eu gofyn, adiwrch y pwyntiau at ei gilydd a gweld pwy sydd wedi ennill!

SUT MAE CHWARAE OPSIWN 2: ATEBION ANGHYWIR YN UNIG

1. Lluniwch restr o gwestiynau perthynol cyffredin, e.e:
 - "Beth mae'r tîm yma'n ei wneud orau?"
 - "Beth sy'n ein helpu i ymdopi ag wythnosau prysur?"
2. Dewiswch Feirniad ar gyfer pob rownd, a fydd yn gofyn cwestiwn o'r rhestr ac yn penderfynu ar yr ateb gorau/mwyaf doniol, ac yn rhoi pwyntiau am y rownd honno.
3. Wedyn mae'n rhaid i bawb roi ateb anghywir ar bwrpas i'r cwestiwn hwnnw – y mwyaf digrif, y gorau! Er enghraifft:
 - Napio cystadleuol
 - Smalio bod e-byst ddim yn bodoli
4. Pan fydd yr holl gwestiynau wedi cael eu gofyn, adiwrch y pwyntiau at ei gilydd a gweld pwy sydd wedi ennill!

SUT MAE CHWARAE OPSIWN 3: DYFALA PWY?

5. Mae pawb yn cael tri post-it, ac yn ysgrifennu tair ffaith amdany'n nhw eu hunain dydyn nhw ddim yn meddwl y bydd pobl eraill yn y tîm/cwis yn eu gwybod.
6. Mae'r holl ffeithiau'n cael eu casglu a'u cymysgu.
7. Rhaid i bob cwisiwr ddyfalu pa ffaith sy'n cyfateb i ba gyd-weithiwr.
8. Fe gewch chi bwynt am bob un rydych chi'n ei gyfateb yn gywir (hyd at dri phwynt fesul cyd-weithiwr). Os byddwch chi'n cyfateb holl ffeithiau cyd-weithiwr yn gywir, byddwch yn dyblu eich pwyntiau ac yn cael 6 – ie chwech! – pwynt ar gyfer y person hwnnw.



TASG CHWARAE ARCHWILIOL

Helo, arloeswyr! Mae defnyddio deunyddiau i chi eu cyffwrdd neu eu symud mewn gofod yn gallu rhoi persbectif newydd i ni wrth i ni "chwarae o gwmpas" gyda'n syniadau a'n hatebion. Allgofnodwch a dechrau arni!

AMCANION:

Cyfle i gael persbectif newydd ar syniad neu her bresennol drwy ddefnyddio deunyddiau i chi eu cyffwrdd, neu newid rhwng dulliau.

CHWARAEWYR:

1 neu fwy

O'R BOCS CHWARAE:

Blociau adeiladu neu Lego, clai, marcwyr, mannau agored ac ati NEU rhowch gynnig ar eitemau o'ch desg neu eich cwpwrdd offer swyddfa.

DULLIAU DI-RI

SUT MAE CHWARAE (MODD RHEOLAIDD):

Heriwch eich hun i gynrychioli syniad, proses, cynllun neu broblem rydych chi eisoes yn meddwl amdani – drwy luniadu neu adeiladu gyda deunyddiau ffisegol. Er enghraifft, defnyddiwch Lego neu glai i greu rhannau o siart lif, llinell amser, neu fodel. Dim Lego wrth law? Gosodwch feiros, clipiau rhwymo ac eitemau desg i ddangos syniadau a chysylltiadau, neu rhowch drefn ar eich syniadau gyda llun bwrdd gwyn neu wal yn llawn post-its. Mae unrhyw beth yn dderbyniol! Ydych chi'n meddwl all-lein yn barod? Edrychwch ar bethau mewn ffordd newydd drwy drosi eich syniadau yn ôl i fformat electronig.

SUT MAE CHWARAE (MODD MYNEGOL):

Gofynnwch i aelodau o'r tîm ymateb i anogaeth neu gyfrannu syniad drwy luniadu neu adeiladu'n ffisegol. Er enghraifft, "adeiladwch i ddangos cynnydd ein prosiect hyd yma." Gall pobl ddewis esbonio eu creadigaeth neu adael i bobl eraill edrych arni a'i dehongli os byddai'n well ganddyn nhw beidio â siarad.

SUT MAE CHWARAE (MODD ARBENIGOL):

Rhowch gynnig ar ddull hollol wahanol – fel celf weledol haniaethol, meim, cerddoriaeth neu ddawns. Allwch chi edrych ar broblem neu gyfleu syniad heb ddibynnu'n bennaf ar eiriau? Os ydych chi'n rhoi cynnig arni, rydych chi mewn cwmni da, er enghraifft y rhai sy'n cymryd rhan yn y gystadleuaeth Dance Your PhD, sydd wedi hen ennill ei phlwyf!

TASG CHWARAE GYNHYRCHIOL

Felly, chi yw'r Tasgfeistr. Dyma weithgaredd chwareus, pwrpasol, a fydd yn eich helpu chi a phobl eraill i ddatrys problemau gyda'ch gilydd, a gwella eich gweithle. Amdani!

AMCAN:

Defnyddio ymholiad chwareus fel dull o ddatrys problem yn y gweithle.

CHWARAEWYR:

3 - 12

O'R BOCS CHWARAE:

Beiros, *post-its*, deunyddiau chwareus o ddifri fel blociau adeiladu, cyflenwadau collage, clai (dewisol)

MAES CHWARAE PROBLEMAU SUT MAE CHWARAE:

- Nodwch y broblem rydych chi'n dymuno ei datrys a'i chyfleu fel **cwestiwn chwareus a herio**. Er enghraifft: Sut gallwn ni wneud y storfa i bawb yn hawdd ei defnyddio a gwneud y mwyaf o'r lle sydd ar gael? Sut gallwn ni symleiddio ein cyflwyniadau seminar? Sut gallwn ni addasu trefn ein cyfarfodydd wythnosol i'n helpu ni i ddathlu ein llwyddiannau?
- Rhowch **ganiatâd i bobl chwareus** drwy ychwanegu elfen chwareus at y gweithgaredd. Dyma rai enghreifftiau posib:
 - Rhaid i bob syniad fod dros ben llestri neu'n un gwamal.
 - Rhaid i syniadau ddechrau gyda "Dychmygwch fod..."
 - Smaliwch eich bod yn dylunio ar gyfer byd ffantasi.
 - Awgrymwch atebion gan ddefnyddio trosiadau.
- Ewch ati i **greu pwll syniadau** drwy ddweud wrth bawb am sgriblo neu sgetio syniadau chwareus ar nodiadau gludiog, a'u rhoi mewn "pwll" canolog. Cofiwch atgoffa pobl na fydd y syniadau'n cael eu gwerthuso na'u sgorio, ac y dylid taflu pob syniad i'r pwll blith draphlith. (Sylwch: Gallech chi ddweud wrth bobl am ddefnyddio blociau adeiladu, clai, cyflenwadau *collage* neu ddeunyddiau chwareus o ddifri eraill i gynrychioli eu syniadau os ydych chi'n teimlo'n arbennig o chwareus!
- I gael gafael ar y **cynigion call o ddoethineb** chwareus, gofynnwch i bobl bigo un syniad yr un:
 - sy'n codi gwen,
 - sy'n teimlo'n bosib,
 - a fyddai'n gwella pethau go iawn.
- Newidiwch o'r chwareus i'r pwrpasol drwy nodi cam ymarferol bach mae modd i bobl ei gymryd yn ystod yr wythnos i roi cychwyn ar un o'r syniadau sy'n cael eu dewis. Er enghraifft:
 - Byddwn ni'n rhoi cynnig ar ddau funud o dacluso ar ddiwedd y dydd.
 - Dewch â phob cyfarfod i ben drwy ofyn i bawb rannu un llwyddiant bach o'r wythnos a fu.

TASG CHWARAE - DYLANWADU

Ddylanwadwyr, rydych chi'n aml yn canolbwyntio ar gael beth ydych chi'n dymuno ei gael... ond weithiau, cael y maen i'r wal yw eich dymuniad! Tybed allech chi ddefnyddio eich pwerau er da, nid er drwg?

AMCANION:

Gorffen rhywbeth neu gynyddu'r cymhelliant drwy fanteisio ar ddyhead eich cyd-weithwyr i ENNILL!

CHWARAEWYR:

O leiaf dau: chi, a'ch targed(au)

O'R BOCS CHWARAE:

amrywiol, yn dibynnu ar eich cynllun

AMDANI SUT MAE CHWARAE:

Ystyr 'gemeiddio' (*gamification*) yw ymgorffori elfennau tebyg i gêm mewn cyd-destunau nad ydyn nhw'n gemau fel y cyfryw er mwyn cyflawni nod. Pethau fel dyfarnu pwyntiau a sgoriau, tabl arweinwyr, gosod nodau, rhoi bathodynau, neu greu timau sy'n cystadlu yn erbyn ei gilydd. Yn enwedig mewn sefyllfaoedd lle mae cymhelliant cynhenid i wneud rhywbeth yn gallu bod yn isel (hyfforddiant ar-lein gorfodol, efallai?), mae ychydig o gymhelliant *allanol* yn gallu gwneud gwahaniaeth!

1. **Beth yw'r nod?** Beth ydych chi'n dymuno i gyd-weithwyr eraill ei wneud (neu beidio â'i wneud, neu ei wneud yn amlach)?
2. O ystyried y pŵer a'r adnoddau sydd gennych chi, **nodwch sut gallech chi newid y peth hwnnw i'w wneud yn debycach i gêm**, a chyflwyno rhyw elfen weladwy o lwyddiant, her neu gystadleuaeth. Meddylwch pa ddewisiadau fyddai'n gallu cymell

eich cyd-weithwyr chi fwyaf.

3. Rhowch eich syniad ar waith!

4. Defnyddiwch eich swyn i **werthu'r syniad hwn i'ch cyd-weithwyr** fel cyfle newydd i gael hwyl, fel budd, neu fel ffordd o ddangos pa mor wych ydyn nhw. Enghreifftiau:

- Offer a prize draw for completing an important feedback survey
- Create a leaderboard for departmental meeting or seminar attendance
- Earn points for using active travel to work, recycling electronic waste, or another sustainability initiative

LEFEL BONWS:

Rhowch hwb i'ch sgiliau dylanwadu drwy ddefnyddio'r llenyddiaeth academiaidd helaeth sydd ar gael ar gyfer gemeiddio. Mae pobl eraill eisoes wedi buddsoddi'r amser i weld beth sy'n gweithio orau, felly manteisiwch ar hynny!

TASG GOROESI

Henffych gyd-gellweirwyr! Eich gweld yma heddiw mae'n braf. Hwyl y cawn ni! Mae'n rhaid i ni gellweirwyr ddod o hyd i ffyrdd chwareus o oroesi, yn enwedig mewn academi sy'n fwy a mwy biwrocrataidd, corfforaethol a gwrth-ddeallusol. Dewch i ni chwarae...

AMCANION:

Rhaid i'r arweinydd sleifio geiriau ac ymadroddion ffasiynol i mewn i gyfarfod, diwrnod tîm, cynhadledd, diwrnod yn y Lab neu gasgliad arall yn y gweithle wrth i'r chwaraewyr eraill wrando allan amdanynt. Y person cyntaf i lenwi llinell ar eu cerdyn bingo malu ca**u yw'r enillydd. Ond o ran gemau goroesi, enillwyr (neu gollwyr) ydyn ni gyd yn y pen draw...

CHWARAEWYR:

2+ ond fel eliffantod mewn blwch ffôn, gorau po fwyaf...

O'R BOCS CHWARAE:

Gallwch chi lawrlwytho cerdyn bingo malu ca**u wedi'i lenwi ymlaen llaw i ddechrau arni, ac mae cardiau 3x3 a 4x4 gwag hefyd.

BINGO MALU CA**U SUT MAE CHWARAE:

Hanfod goroesi yw defnyddio dulliau dirgel a chudd i sleifio llawenydd, undod a bywiogrwydd i ganol y lleddfol a'r llwm. Mae angen tanseilio i oroesi'r academi!

1. Dewiswch **gyfarfod neu ddigwyddiad** ar gyfer y gêm.
2. Dewiswch **arweinydd**. Dyma'r person a fydd yn sleifio'r ymadroddion bingo malu ca**u i mewn ym mha bynnag sefyllfa rydych chi'n ei dewis.
3. Mae pob chwaraewr arall yn cael **cerdyn bingo**.
4. **Dim ond un rheol sydd: peidiwch â datgelu eich bod chi'n chwarae'r gêm**. Os bydd unrhyw un sydd ddim yn chwarae yn sylweddoli beth sy'n digwydd, mae pawb yn colli... a dydyn ni ddim eisiau hynny!

Cofiwch mai'r syniad yw mynd yn ddigon pell i gael hwyl a goroesi'r diflastod, ond heb fynd mor bell eich bod chi'n peryglu eich hun. Mae angen troedio'r llwybr cul. Does dim angen mynd dros ben llestri.

Gallwch chi amrywio fel fynnwch chi:

- **Fanila Plaen: Fel grŵp**, dewiswch naw ymadrodd bingo malu ca**u. Mae pob chwaraewr yn eu hysgrifennu ar eu cerdyn bingo mewn trefn wahanol. Mae'r arweinydd yn dechrau cynnwys yr ymadroddion yn y cyfarfod, a'r chwaraewr cyntaf i lenwi llinell ar gerdyn bingo 3x3 yw'r enillydd. Gall yr enillydd roi gwybod i'r chwaraewyr eraill ei fod wedi ennill drwy ddefnyddio ymadrodd wedi'i ddewis ymlaen llaw yn y cyfarfod, e.e. 'ddrwg gen i guro'r drwm am hyn ond allwn ni fynd yn ôl at rywbeth?'
- **Fanila plaen, dau sgŵp**: Yr un peth â fanila plaen, ond gyda cherdyn bingo 4x4 ac 16 ymadrodd. Amdani neu am adref!
- **Cerdyn gwyllt y cellweiriwr**: Y naill neu'r llall o ran yr uchod, ond dydych chi ddim yn cytuno ar yr ymadroddion ymlaen llaw. Mae'r arweinydd yn defnyddio ymadroddion ac mae'n rhaid i'r chwaraewyr eraill benderfynu beth sy'n falu ca**u bwriadol.
- **Awyr las**: Yn lle ymadroddion erchyll, beth am gynnwys geiriau a syniadau hoffech chi eu clywed yn amlach: meddwl yn feirniadol, dychymyg, chwarae!

Neu gallwch chi greu eich fersiwn eich hun. Amrywiaeth sy'n rhoi blas ar fywyd, felly dewch i ni flasau!

TASG CHWARAE I DDYSGU

Efallai nad ydych chi'n hoffi cychwyn y chwarae, a'i fod yn well gennych chi wyllo pobl eraill o'r ochr gyntaf... ond dyma dasg chwarae i chi.

Gallwn ni gyd ddysgu drwy chwarae, felly rhowch gynnig arni. Pam lai ynde?!

AMCAN:

Archwilio a dysgu am gysyniad, pwnc neu broses newydd drwy wneud jig-so.

CHWARAEWYR:

1+

O'R BOCS CHWARAE:

Jig-so (20-50 darn yn dibynnu ar yr amser sydd ar gael), post-its, pinnau ffelt

HER JIG-SO SUT MAE CHWARAE:

1. Dewiswch **gysyniad, pwnc neu broses** rydych chi'n awyddus i'w harchwilio neu ddysgu mwy amdani. Gallai hyn olygu atgyfnerthu eich gwybodaeth eich hun neu wneud rhywfaint o ddysgu rhwng cymheiriaid gyda rhai o'ch cyfeillion yn y gwaith. Er enghraifft, efallai eich bod yn dymuno dysgu am ddulliau ymchwil rhwng cymheiriaid, neu sut mae defnyddio'r llwyfan newydd i hawlio am dreuliau.
2. Nodwch **5 - 15 her wahanol** gallwch chi eu gosod ar sail eich cysyniad, eich pwnc neu eich proses i'ch helpu i'w deall yn well. Dyma rai enghreifftiau posib:
 - Esboniad Syml: Esboniwch y cysyniad, y pwnc neu'r broses mewn un frawddeg.

Rhoi Enghraifft: Rhowch enghraifft o'r byd go iawn o'r cysyniad, y pwnc neu'r broses.

- Sefydlu Cysylltiad: Cysylltwch y cysyniad, y pwnc neu'r broses â rhywbeth cyfagos.
 - Pasio Ymlaen: Gosodwch her i chwaraewr arall mewn cysylltiad â'r cysyniad, y pwnc neu'r broses i'ch helpu chi i'w deall yn well.
 - Mynegi: Esboniwch neu ddangos y cysyniad, y pwnc neu'r broses drwy amnaid, ystum, symudiad neu ddarlun - cymysgedd o Pictionary a Charades!
3. Ychwanegwch y rhain fel **testun neu post-its** ar gefn rhai o'r darnau pos.
 4. **Dechreuwch roi'r jig-so at ei gilydd.** Bob tro rydych chi neu gyd-weithiwr yn rhoi darn pos gyda her ar y cefn yn y lle iawn, rydych chi'n **gwneud y dasg**. Erbyn gorffen y jig-so, dylech chi fod yn deall y cysyniad, y pwnc neu'r broses yn well!

Gallwch chi ddewis gwneud y pos ar eich pen eich hun gyda phaned er mwyn cael amser chwarae a dysgu'n annibynnol, neu gymryd yr awenau a chychwyn y gêm gyda chyd-weithwyr.

TASG CHWARAE - A MWY O CHWARAE

Beth yw pwrpas chwarae? Wel i *chwarae siŵr* iawn.
Peidiwch â gorfeddwl, chwaraewch er mwyn chwarae!

AMCANION:

Does dim pwrpas na nod, dim ond yr hwyl o gael chwarae!

CHWARAEWYR:

3+ (Mwy o chwaraewyr = mwy o chwarae!)

O'R BOCS CHWARAE:

Does dim angen unrhyw beth, OND cyn dechrau:

- Dynodwch ardal fawr sydd â manau cuddio
- Gwnewch yn siŵr bod pawb yn deall rheolau'r gêm a phwysigrwydd diogelwch.

SARDÏNS SUT MAE CHWARAE:

1. Mae un chwaraewr yn mynd i guddio.
2. Mae gweddill y grŵp yn cyfri (chi sydd i benderfynu at faint) ac yna'n rhannu i chwilio am y chwaraewr sy'n cuddio.
3. Pan fydd chwaraewr yn ei ffeindio, mae'n ymuno â'r chwaraewr yn y man cuddio.
4. Mae'r gêm drosodd pan fydd pawb wedi'u stwffio mewn un lle fel tin o sardîns!
5. Y person cyntaf i ffeindio'r chwaraewr sy'n cuddio yw'r un sy'n cuddio yn y rownd nesaf.

