

# Rhaff Achub

Gêm datrys problemau yw hon, sy'n helpu cyngor ysgol i weithio gyda'i gilydd a defnyddio'r adnoddau sydd ar gael mewn modd llawn hwyl.

## Deunyddiau:

n Marcwyr neu gonau.

## Sut:

Marcwch ran o neuadd neu ardal awyr agored sydd rhwng 15 a 20 troedfedd o led.

Yr ardal yma yw'r afon sy'n llifo'n gyflym.

Gofynnwch i un gwirfoddolwr sefyll ar lan arall yr afon.

Mae'n rhaid i gyngor yr ysgol achub eu ffrind sydd wedi'i ynysu ar y lan arall, wedi i storm ddiinistrio'r bont.

Mae'n rhaid iddyn nhw greu rhaff bywyd sy'n cynnwys eitemau sydd ganddyn nhw.

Mae'n rhaid i'r grŵp weithio gyda'i gilydd i wneud cadwyn o'r eitemau sydd wrth law. Gall hyn gynnwys careiau esgidiau, gwregysau, siwmperi a ffyn.

Mae'n rhaid i'r grŵp allu sefyll ar un lan a thaflu'r rhaff achub at eu ffrind i'w achub.

## Pwyntiau trafod:

- A wnaeth pawb roi rhywbeth?
- A fuasai un person fod wedi gallu gwneud y rhaff achub ynteu a oedd angen pawb?
- A wnaeth y person ar y llan arall ddisgwyl i gael ei achub yn unig ynteu a wnaeth ef / hi gynnig help?
- A fuasech chi'n ymddiried yn y grŵp yma petai'r afon yn un go iawn?
- Beth fuasech chi wedi'i wneud yn wahanol?
- A wnaeth rhai ymdrechu'n fwy nag eraill?
- A wnaeth rhai gymryd mwy o sedd gefn?
- Sut gall yr hyn rydych chi wedi'i ddysgu effeithio ar brosiectau cyngor eich ysgol?