

## Dis Stori Annalisa Swyn

\*Gofyn i oedolyn am help i dorri allan\*

Torra'r siapiau isod allan a gludo'r tabiau i wneud Dis Stori Annalisa Swyn personol i ti! Rholia'r dis a defnyddio'r lluniau i dy helpu i adrodd stori. Gallu di wneud hyn ar dy ben dy hun, gydag aelod o'r teulu neu ffrind neu mewn grŵp. Mae syniadau am sut i ddefnyddio'r dis i'w gweld ar dudalen 4.

### Dis 1 – Teulu Annalisa



Gluda'r tabiau

Torra ar hyd yr ymylon

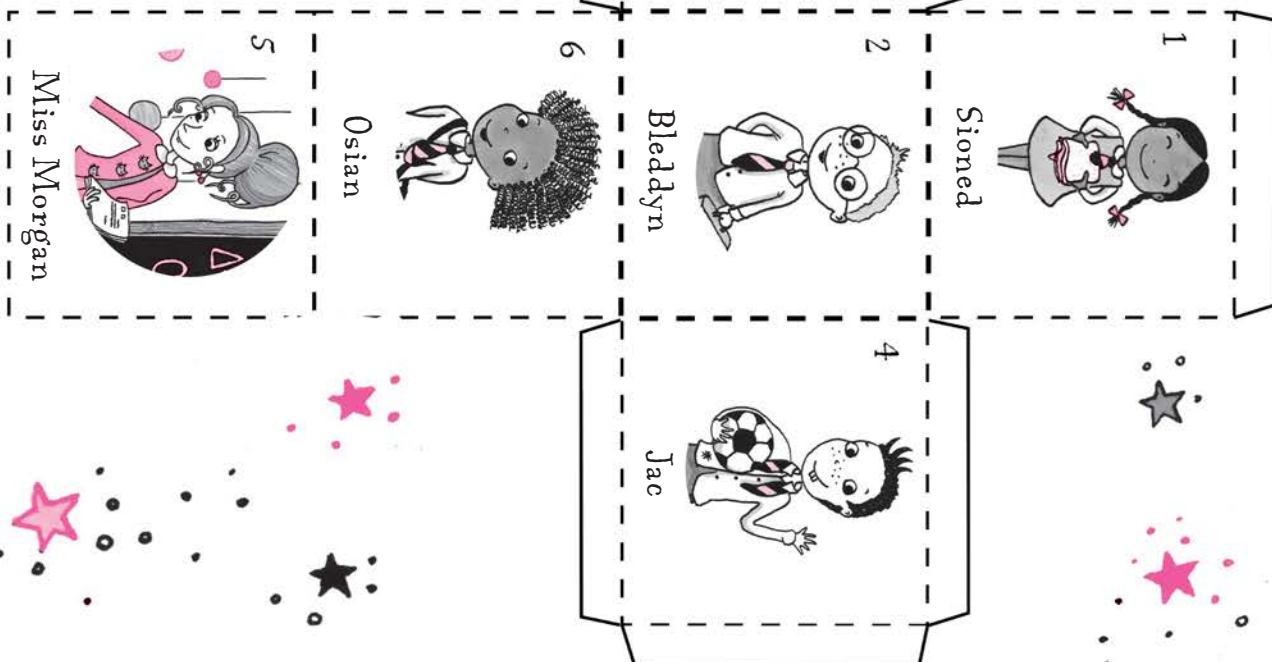
### Sut i wneud y dis:

1. Torra ar hyd ochrau'r dis, gan ofalu peidio â thorri drwy'r tabiau ar rai o'r ymylon.
2. Plyga ar hyd y llinellau toredig i wneud siâp ciwb.
3. Rho ychydig o lud ar y tabiau er mwyn glynu'r dis at ei gilydd.

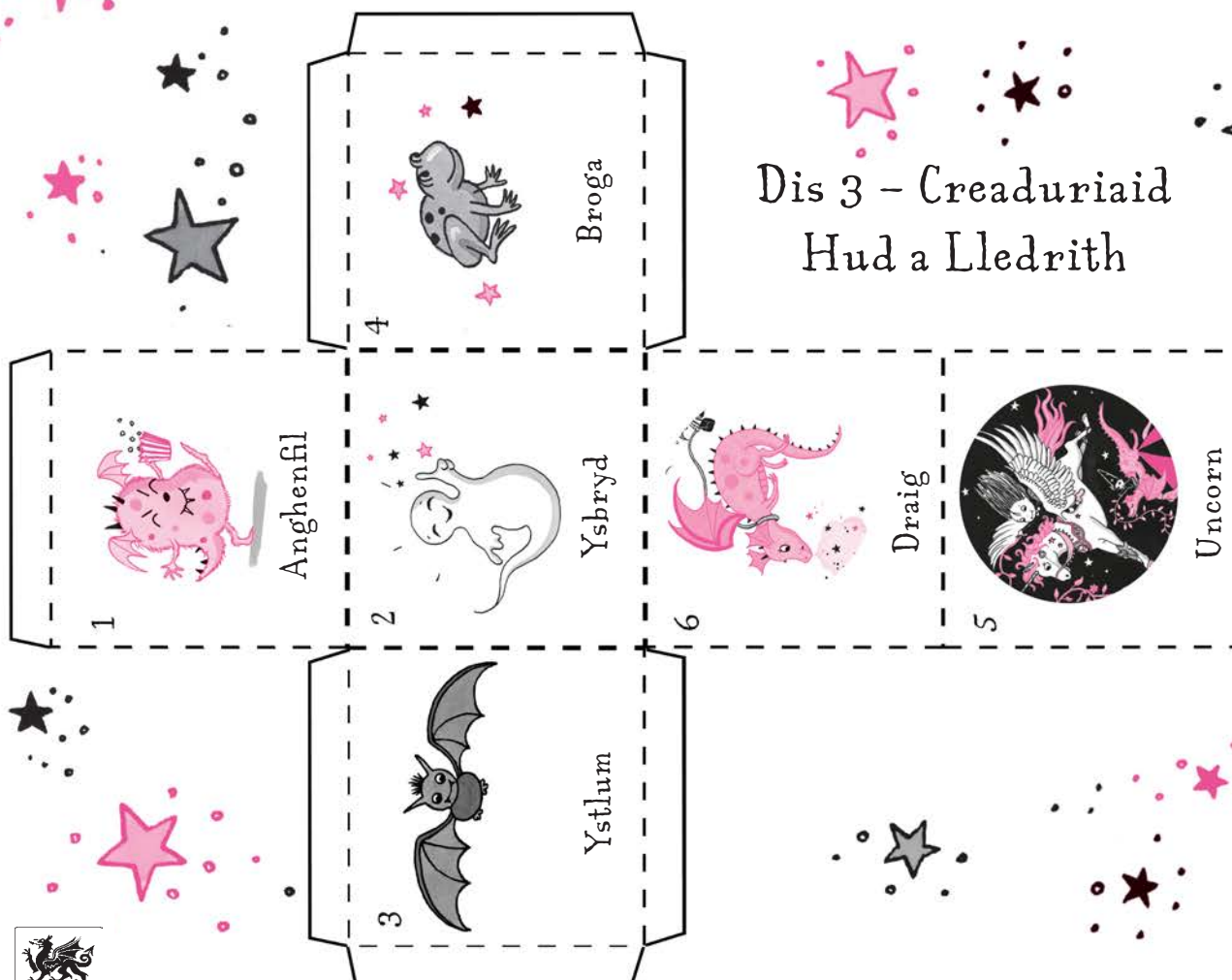
**SYNIAD DA:** Gallu di ludo taflenni'r dis ar gerdyn tenau cyn eu torri, er mwyn gwneud y dis yn fwy cadarn.

Ar bob dis mae yna rif o 1 i 6, felly gallet ti eu defnyddio fel dis arferol hefyd.

## Dis 2 - Dosbarth Annalisa



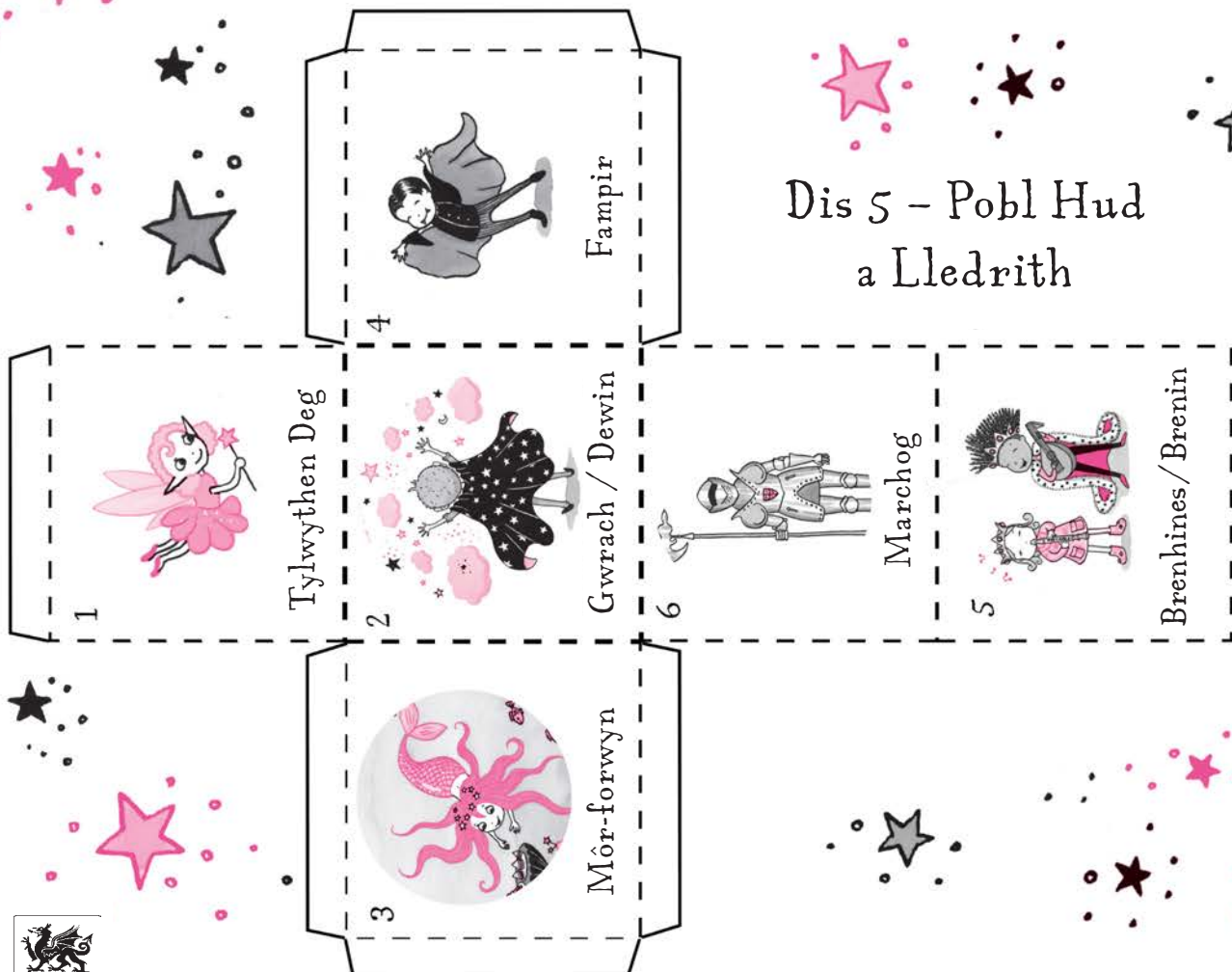
## Dis 3 - Creaduriaid Hud a Lledrith



## Dis 4 – Offer



## Dis 5 – Pobl Hud a Lledrith





# Sut i ddefnyddio Dis Stori Annalisa Swyn



Mae 'na nifer o wahanol ffyrdd o ddefnyddio'r dis i adrodd stori.

1. Ar dy ben dy hun: rholia'r disiau i gyd yr un pryd, a'u gadael yn yr unfan ar ôl iddyn nhw lanio. Ceisia greu stori sy'n cynnwys y cymeriad sydd ar dop y dis. Pan fyddi di wedi defnyddio pob llun, tafla'r disiau i greu stori wahanol.
2. Gyda phartner: rholiwch y disiau i gyd yr un pryd, a'u gadael yn yr unfan ar ôl iddyn nhw lanio. Ceisiwch greu stori sy'n cynnwys y cymeriad sydd ar dop y dis. Pan fyddwch wedi defnyddio pob llun, gweithiwch gyda'ch gilydd i greu diwedd glo da i'ch stori.
3. Mewn grŵp: mae'r person cyntaf yn dewis dis a'i rollo, ac yna'n dechrau stori sy'n cynnwys y llun sydd ar dop y dis. Mae'r person nesaf yn rholio'r dis ac yn parhau â'r stori sydd wedi dechrau gyda'r dis cynt. Mae pawb yn cymryd eu tro i wneud hyn ac adeiladu'r stori.
4. Cystadlu gyda phartner neu grŵp: fel rhif 3, ond nid chi sy'n dewis na rholio eich dis eich hun, ond y person ar y dde i chi! Rhaid i'ch brawddeg chi gynnwys y llun maen nhw wedi'i rollo.

Ar gyfer rhifau 2, 3 a 4, mi allech chi gytuno ar sawl tro mae'r gêm i'w gynnwys ymlaen llaw, e.e. 5 neu 10 tro, rhag i'r gêm fynd yn rhy hir. Ond os ydych chi'n mwynhau'r hwyl, cariwch ymlaen!



# Syniadau da – sut i ddefnyddio'r lluniau

Gallwch chi ddewis sut i adrodd y straeon a pa fath o bersonoliaeth i'w rhoi i bob cymeriad. Ond os oes angen ychydig o help, ddefnyddiwch y syniadau isod.

## Dis 1 – Teulu Annalisa

1 – **Annalisa Swyn** – mae Annalisa'n hanner fampir, hanner tylwythen deg. Mae hi'n gallu hedfan, ac mae'n dysgu sut i wneud swynion gyda'i hudlath. Mae hi'n garedig, yn ddewr ac yn hoffi helpu pawb.

2 – **Bwni Binc** – hoff degan Annalisa. Roedd ei mam wedi defnyddio hud a lledrith i'w gwneud yn fyw. Dyw Bwni Binc ddim yn gallu siarad na bwyta bwyd, ond mae hi wrth ei bodd yn dawnsio.

3 – **Ceinwen Swyn** – tylwythen deg yw mam Annalisa. Mae hi'n caru byd natur, blodau, gwersylla a nentydd gwyllt. Mae hi'n gallu gwneud pob math o swynion gyda'i hudlath, ac mae hi'n dysgu Annalisa am hud a lledrith.

4 – **Caleb Swyn** – fampir yw tad Annalisa. Mae e'n cysgu yn ystod y dydd ac yn bwyta dim byd ond bwyd coch. Mae e'n hoffi gwisgo dillad smart ac mae'n cadw ei wallt fel pin mewn papur bob amser. Mae e wrth ei fodd yn hedfan a sylu ar y sêr.

5 – **Miri Mai** – gwrach yw Miri Mai, cyfnither Annalisa. Mae hi'n gallu gwneud pob math o hylifau hud yn ei chrochan. Gall fod yn ddireidus iawn ar brydiau, a rhoi ei hun ac eraill mewn trwbwl.

6 – **Dylan y Dewin** – mae Dylan, cefnder Annalisa a brawd Miri Mai, yn ddewin. Mae e'n hoffi dangos ei hun ac edrych yn bwysig, er ei fod weithiau'n gwneud popeth o chwith!

## Dis 2 – Dosbarth Annalisa

1 – **Sali** – mae Sali'n hoffi brechdanau menyng cnau daear, hufen iâ, candi-fflos ... wel, unrhyw fwyd a dweud y gwir! Er ei bod hi'n teimlo'n nerfus weithiau, dyw hi ddim yn gadael i hynny ei rhwystro – a fiw i neb ddweud nad yw hi'n gallu gwneud rhywbeth oherwydd taw merch yw hi!

2 – **Bleddyn** – mae Bleddyn yn ddewr ac yn anturus ac yn arweinydd naturiol. Mae e'n croesawu pawb ac yn gyfeillgar bob amser. Fe yw'r cyntaf i wirfoddoli i wneud rhywbeth bob tro.

3 – **Sioned** – mae Sioned yn un o ffrindiau gorau Annalisa. Mae hi'n breuddwydio am fod yn actores enwog rhyw ddydd, felly mae hi wrth ei bodd yn gwisgo i fyny. Mae hi hefyd yn garedig iawn wrth bobl eraill.

4 – **Jac** – mae Jac yn llawn bywyd, ac wrth ei fodd gyda phêl-droed ac unrhyw beth cyffrous. Does neb yn y dosbarth yn gallu rhedeg mor gyflym ag e. Twm Siôn Cati yw ei arwr, ac mae ganddo neidr anwes.

5. – **Miss Morgan** – mae Miss Morgan yn athrawes garedig ac yn gofalu am bawb. Er ei bod hi wrth ei bodd yn trefnu triapiau ysgol cyffrous i'r plant, mae hi'n poeni bydd rhywbeth yn mynd o'i le.

6 – **Osian** – mae Osian wrth ei fodd gydag unrhyw beth i'w wneud â chychod a'r gofod, ond dyw e ddim yn hoffi cwtshys! Mae e'n hoffi gwisgo clogyn ac mae e'n breuddwydio am fod yn archarwr.



## Dis 3 – Creaduriaid Hud a Lledrith

1 – **Anghenfil** – gall angenfilod fod yn flewog, yn gennog neu'n sleimi, ac mae gan rai ddannedd miniog neu gyrn neu lygaid sbŵci. Weithiau maen nhw'n codi ofn ar bobl, ond maen nhw hefyd yn gallu bod yn gyfeillgar iawn.

2 – **Ysbrydion** – mewn hen dai mae ysbrydion yn byw fel arfer. Maen nhw'n gallu codi ofn ar bobl neu fod yn gyfeillgar. Maen nhw'n hofran yn yr awyr ac yn todid drwy waliau, ac yn gallu gwneud eu hunain yn anweledig.

3 – **Ystlum** – mae gan Annalisa Swyn ystlum anwes o'r enw Botwm sy'n byw yn yr atig. Ond fel arfer, mae ystlumod yn byw mewn llefydd tywyll fel ogofâu, ac yn codi ofn ar bobl sy'n sgleinio golau arnyn nhw yn eu cartref eu hun!

4 – **Broga** – mae yna sôn fod rhoi sws i froga'n troi'r broga yn dywysog neu'n dywysoges! Wel, dyw hynny ddim yn digwydd go iawn – dim ond mewn stori dylwyth teg.

5 – **Uncorn** – mae'r uncorn yn anifail prin iawn, iawn, ac yn llawn hud a lledrith. Yn ôl y straeon amdany'n nhw, mae eu cyrn yn gallu gwella salwch a throi dŵr gwenwynig yn saff i'w yfed. Weithiau, maen nhw'n gallu hedfan hefyd!

6 – **Draig** – mae'r ddraig mae Annalisa Swyn yn cwrdd â hi yn fwy direidus na pheryglus, ac yn chwythu gliter yn hytrach na thŷn. Ond mae 'na hefyd ddreigiau sy'n gas ac yn ffyrnig, yn gwarchod trysor neu hyd yn oed yn hoffi bwyta pobl!

## Dis 4 – Offer

1 – **Hudlath** – pa swynion allech chi eu creu gyda hudlath?

2 – **Drws** – ydy e ar glo? Ydy e'n gwichian? Oes 'na ryweth yr ochr arall sy'n ceisio dod allan? I ble mae'r drws yn arwain?

3 – **Allweddi** – beth maen nhw'n ei agor? Pwy biau nhw? Pa fath o allweddi ydyn nhw?

4 – **Bwyd blasus** – pa fath o fwyd yw e? Ar gyfer pwy mae e? Oes 'na ryweth od yn ei gylch? Beth fydd yn digwydd os byddwch chi'n ei fwyta?

5 – **Hylif Hud** – beth mae hwn yn ei wneud? Faint ohono sydd 'na? Ydi e'n hisian, yn ffrothian neu'n berwi â swigod? Ydych chi'n ei yfed neu'n ei dywallt?

6 – **Blwch Dirgel** – beth sydd y tu mewn ynddo? Ai anrheg, neu dric? Sut mae ei agor?



## Dis 5 – Pobl Hud a Lledrith

1 – **Tylwythen deg** – mae tylwyth teg yn caru byd natur, pobi cacennau, y lliw pinc, a bod yn greadigol.

2 – **Gwrach / Dewin** – maen nhw'n gallu creu swynion a gwneud pob math o driciau gyda'u Hylif Hud.

3 – **Môr-forwyn** – o dan y môr mae cartref môr-forwyn, a thrwy ddefnyddio hud a lledrith maen nhw'n gallu gwneud i bobl anadlu o dan y dŵr.

4 – **Fampir** – mae fampirod yn cysgu yn ystod y dydd, a du yw eu hoff liw. Yn aml iawn, mae ganddyn nhw ystlumod yn anifeiliaid anwes ac maen nhw wastad yn edrych ar eu gorau.

5 – **Brenhines / Brenin** – maen nhw'n ymddangos yn aml mewn straeon tylwyth teg. Maen nhw'n creu rheolau ac yn gwneud penderfyniadau pwysig. Fel arfer, does ganddyn nhw ddim pwerau hud, ond mae pobl yn tueddu i wrando arnyn nhw.

6 – **Marchog** – mewn straeon tylwyth teg, mae'r marchog yn gwarchod unrhyw un sydd mewn trafferth. Maen nhw hefyd yn ymladd dreigiau ac yn achub pobl sydd mewn sefyllfa beryglus.