

Cefnogi eich plentyn gyda thablau lluosï

$6 \times 2 =$

$9 \times 7 =$

$7 \times 4 =$

$8 \times 8 =$



Llyfryn i rieni/warchodwyr
Ysgol Gymraeg Casnewydd



Pwysigrwydd tablau llusoi

Rydyn ni i gyd yn deall bod dysgu tablau llusoi yn rhan hanfodol o addysg mathemategol eich plantyn. Mae plant sydd yn meistrolï eu tablau â sylfaen gadarn a fydd yn gymorth iddynt wrth ddatblygu yn y pwnc. Mae nifer o blant yn medru adrodd tablau mewn trefn; ond er mwyn ateb unrhyw gwestiwn tabl llusoi yn annibynnol o ddifri mae'n sgil sydd yn cymryd llawer o waith caled! Cynlluniwyd y llyfryn yma i gynorthwyo chi rhieni gyda thablau eich plant, ac i weithio mewn partneriaeth gyda'u addysg mathemategol yn yr ysgol er mwyn cyrraedd eu potensial.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Defnyddiwyd y sgwar llusoi er mwyn:

- Adolygu tablau
- Chwilio am batrymau
- Gwirio atebion

X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
11	0	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132
12	0	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144

Ychwanegwyd y tabl yma er mwyn helpu plant i ddeall bod unrhyw rhif sydd yn cael i luosi gyda 0 yn rhoir ateb 0.

Tablau

0x2=0
1x2=2
2x2=4
3x2=6
4x2=8
5x2=10
6x2=12
7x2=14
8x2=16
9x2=18
10x2=20

0x3=0
1x3=3
2x3=6
3x3=9
4x3=12
5x3=15
6x3=18
7x3=21
8x3=24
9x3=27
10x3=30

0x4=0
1x4=4
2x4=8
3x4=12
4x4=16
5x4=20
6x4=24
7x4=28
8x4=32
9x4=36
10x4=40

0x5=0
1x5=5
2x5=10
3x5=15
4x5=20
5x5=25
6x5=30
7x5=35
8x5=40
9x5=45
10x5=50

0x6=0
1x6=6
2x6=12
3x6=18
4x6=24
5x6=30
6x6=36
7x6=42
8x6=48
9x6=54
10x6=60

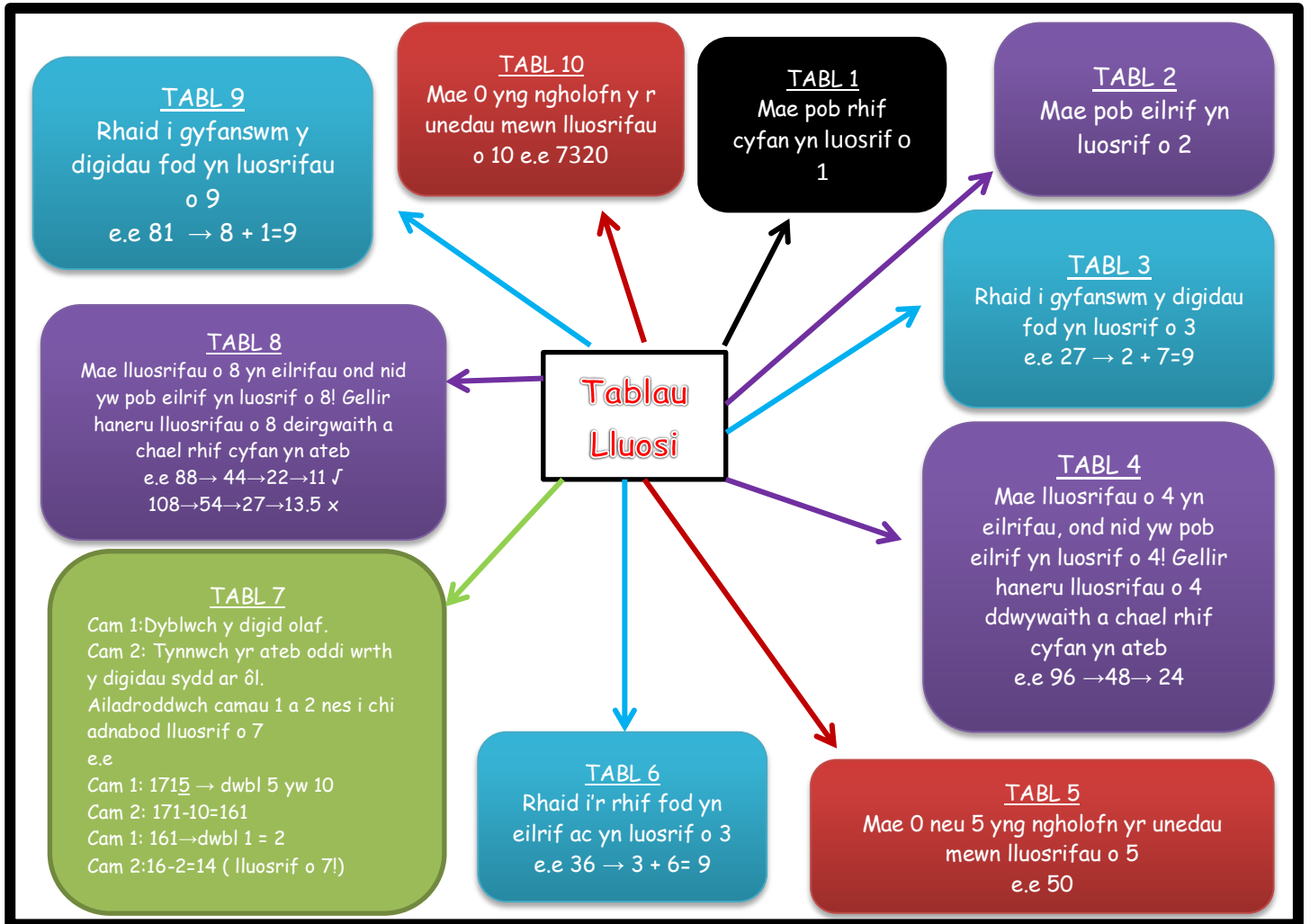
0x7=0
1x7=7
2x7=14
3x7=21
4x7=28
5x7=35
6x7=42
7x7=49
8x7=56
9x7=63
10x7=70

0x8=0
1x8=8
2x8=16
3x8=24
4x8=32
5x8=40
6x8=48
7x8=56
8x8=64
9x8=72
10x8=80

0x9=0
1x9=9
2x9=18
3x9=27
4x9=36
5x9=45
6x9=54
7x9=63
8x9=72
9x9=81
10x9=90

0x10=0
1x10=10
2x10=20
3x10=30
4x10=40
5x10=50
6x10=60
7x10=70
8x10=80
9x10=90
10x10=100

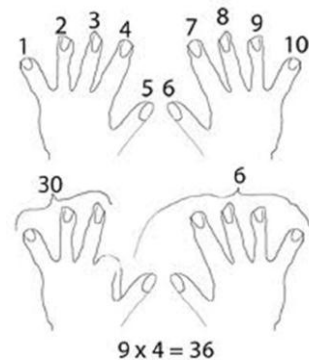
Strategaethau ar sut i gofio eich tablau lluosu



Gemau hwyl i ddysgu tablau

X 9 AR EICH DWYLO!

1. Daliwcheich dwylo allan a gwasgarwch eich bysedd
2. Am 9 X 4plygwch eich pedwerydd bys (fel y gwelwch yn y llun)
3. Mae 3 bys o'ch blaen chi a 6 ar ol y Bys sydd wedi plygu, felly yr ateb yw 36.
4. Mae hwn yn gweithioi tabl 9 i fyny at 10



SNAP LLUOSI!

Bydd angen pecyn o gardiau arnoch i chwarae'r gem!

1. Trowch y cardiau drosodd fel eich bod yn chwarae snap
2. Y cyntaf i ddweud y ffaith lluosu ar y cardiau sy'n ennill (cardiau gyda 2 a 3 = dweud "6")
3. Y person gyda'r cardiau i gyd sy'n ennill!

BINGO

Mae angen dau chwaraewr ar gyfer y gem!

Gwnewch grid o chwech sgwar ar ddarn o bapur
A gofynnwch ich plantyn i ysgrifennu rhif ym mhob sgwar
O'r sgwar lluosu.
Rjhawch gwestiynau lluosu iddynt a'r cyntaf i groesi pob un sy'n ennill.

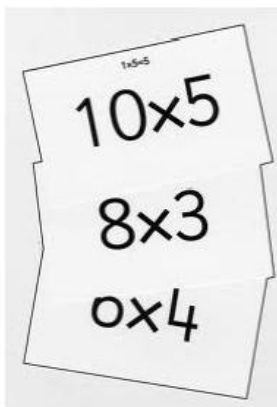


CANU'R TABLAU

Mae canu'r tablau yn gallu bod yn ffordd dda iawn i'r plant i ddysgu. Mae mwyafrif o siopau llyfrau a theganau â chryno ddisgiau (CD) o ganeuon tablau gall clant canu iddyn nhw, neu gallwch creu melodi i fyny eich hun wrth gwrs!



CARDIAU FFLACH



Unwaith bod eich plenty yn adnabd y ffeithiau llusci mewn trefn gellir defnyddio cardiau fflach er mwyn ymafer mewn unrhyw trefn.

Er mwyn her iddynt gadwech iddynt ymarfer yn erbyn y cloc!

Gall gardiau fflach cael ei rhoi o amgylch y ty er mwyn helpu'ch plentyn ddysgu'r ffeithiau llusci.

TABLAU CYFLYM

Mae sialensau amser yn gallu bod yn ffordd arbennig o dda i help tablau i ddod yn awtomatig i'r plentyn.

Dyma rhai syniadau:

1. Amseri faint o amser mae'n cymryd i ysgrifennu'r tabl, ac yna ceisio curo'r amser.
2. Sawl gwaith gallwch ysgrifennu/dweud y tabl mewn un munud.
3. Sialensau/rasus yn erbyn eraill.



DYBLU DYBLU



Tric cyflym i ddysgu tabl 4 yw dyblu a dyblu eto.

Er enghraifft 3x4 dwbl 3 yw 6. Dwbl 6 yw 12 = 3x4=12!

CHWECH CYFRWYS

Mae tabl chwech yn gallu bod yn gymleth i ddysgu. Un tric Defnyddiol yn nhabl 6, pan yn llusoi eilrif gyda 6, mae'r ddau yn gorffen gyda'r un digid.



$$2 \times 6 = 12$$

$$8 \times 6 = 48$$

CHWILIO AM BATRYMAU...

Mae'r gallu i chwilio am batrymau mewn rhifau yn sgil bwysig ac yn gallu helpu pan yn dysgu tablau. Gall plant ymchwilio mewn i'r rheolau llusoi hyn:

- Odrif x Odrif = Odrif (E.e 3x5=15)
- Eilrif x Eilrif = Eilrif (E.e 4x6=24)
- Odrif x Eilrif = Eilrif (E.e 3x6=18)

GWEFANAU DEFNYDDIOL

http://www.mad4maths.com/multiplication_table_math_games/
<http://resources.woodlands-junior.kent.sch.uk/maths/timestable/>
<http://resources.woodlands-junior.kent.sch.uk/maths/timestable/interactive.htm>
http://www.familylearning.org.uk/multiplication_games.html
<http://www.teachingtables.co.uk/>
<http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/multiplication/play/>
<http://www.keystagefun.co.uk/times-tables-squeebles-multiplication.html>
<http://www.coolmath4kids.com/times-tables/>
<http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=HitTheButtonv10>
<http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=SpeedChallenge>
<http://www.what2learn.com/home/examgames/maths/subtraction/>
<http://multiplication.com/flashgames/CarWash.htm>
<http://multiplication.com/flashgames/ClassroomCapers.htm>
<http://multiplication.com/flashgames/EggStaticDrop.htm>
<http://multiplication.com/flashgames/KnightPrincess.htm>
<http://multiplication.com/flashgames/Moles.htm>
<http://multiplication.com/flashgames/snowballfight.htm>
<http://www.maths-games.org/times-tables-games.html>