

Mae pawb angen lle diogel



CYFARWYDDIADAU (i fynd efo'r gêm fwrdd Lle Diogel)

Cyn ichi gychwyn

Mae'r gêm Ludo Lle Diogel yn delio efo rhai materion difrifol a phwysig yr argyfwng ffoaduriaid. Mae wedi ei greu er mwyn helpu plant a phobl ifanc i ddeall y storïau am ffoaduriaid sy'n cyflawni teithiau peryglus.

Cyn chwarae'r gêm, gallech dreulio amser gyda'ch disgyblion yn cytuno ambell i reol am sut i barchu barn pobl eraill. Gallech hefyd egluro ychydig sut y mae Confensiwn y Cenhedloedd Unedig ar Hawliau'r Plentyn yn berthnasol i blant ffoaduriaid.

Os gwelwch yn dda newidiwch reolau'r gêm i siwtio anghenion a phrofiadau eich disgyblion a nodwch fod angen sensitifrwydd efo rhai disgyblion a allai gael eu heffeithio gan rai o'r materion a godir yn y gêm. Yn benodol, os oes gennych blant sydd yn ffoaduriaid neu'n ymgeiswyr lloches, rydym yn cynghori ichi gael sgwrs breifat gyda hwy yn gyntaf i wneud yn siŵr eu bod yn gyfforddus wrth i'r pynciau hyn godi.

Nod

Nod y gêm yw bod pob un o'r pedwar chwaraewr yn gallu symud eu cownteri o'r rhanbarthau rhyfel yng nghorneli'r bwrdd a chyrraedd lle diogel yng nghanol y bwrdd. Ond mae'r daith yn llawn peryglon. Bydd y chwaraewr yn pasio trwy ardal fynyddig, rheolaeth ffin, croesiad môr a dinas dramor. Bydd yna gamu yn ôl a help llaw ar hyd y ffordd.

Deunyddiau

Byddwch angen yr eitemau canlynol i chwarae gêm Ludo Lle Diogel:

- Bwrdd gêm Ludo Lle Diogel
- Cardiau gêm Ludo Lle Diogel (yn cynnwys cardiau siawns, cardiau sefyllfa a rhestrau bagiau).

Gellid lawr lwytho'r rhain o caweek.org/resources

Byddwch angen hefyd:

- 4 cownter yr un – 4 coch, melyn, gwyrdd a glas
- 1 dis

Cyn y gêm

Dylai athrawon dorri'r cardiau digwyddiad a'r cardiau siawns allan. Dylid cymysgu'r cardiau a'u gosod yn eu manau priodol ar y bwrdd yn unol â'u math: mynydd, dinas dramor, croesiad môr, neu reolaeth ffin.

I gychwyn y gêm

Dylai pob chwaraewr ddarllen eu cerdyn digwyddiad (coch, melyn, glas neu wyrdd). Bydd y cerdyn hwn yn dweud wrthynt pam eu bod yn gorfod ffoi. Gofynnwch iddynt feddwl sut deimlad fyddai bod mewn sefyllfa fel hyn.

Unwaith y mae pob chwaraewr wedi darllen eu cerdyn sefyllfa, dylent ddewis chwe eitem o'r rhestr bagiau y maent am fynd a hwy gyda hwy. Anogwch y disgyblion i feddwl yn ofalus am y dewisiadau hyn ynglŷn â beth fyddent yn ei ddewis petaent yn gorfod ffoi ar frys ar daith hir.

Dewiswch rywun i gychwyn y gêm.

I gychwyn y gêm caiff pob chwaraewr symud ei gownter cyntaf ar y bwrdd efo taflad cyntaf y dis. O hynny ymlaen rhaid taflu chwech ar y dis er mwyn gosod y tri chownter sydd weddill ar y bwrdd. Pob tro y mae chwaraewr yn taflu chwech, caiff symud unrhyw gownter sydd ganddo ar ôl ar y man cychwyn, ar y bwrdd.

Mynd o amgylch y bwrdd

Unwaith y mae'r cownter cyntaf ar y bwrdd ac wedi ei osod ar y man cychwyn, gellid ei symud nifer o gamau ymlaen yn dibynnu ar y rhif fydd ar y dis wrth ei daflu. Dylai chwaraewr gymryd eu twrn yn taflu'r dis.

Os yw chwaraewr yn canfod bod chwaraewr arall yn rhwystro ei ffordd yna gall ei basio, ac os ydynt yn glanio ar fan ble mae cownter yno'n barod, yna gellid cael mwy nag un cownter ar bob man.

Unwaith y mae chwaraewr wedi symud cownter o amgylch y bwrdd unwaith gall wedyn ddechrau ei symud i fyny'r llwybr lliw i gyrraedd y llecyn diogel. Nid oes raid iddynt daflu'r union rif cywir i lanio yn y llecyn diogel.

Cardiau siawns

Mae yna smotiau ar bob rhan o'r bwrdd sydd wedi eu marcio efo marc cwestiwn. Pan fo chwaraewr yn glanio ar y smotiau hyn, dylai gymryd cerdyn siawns o'r ardal berthnasol (e.e. os ydynt yn y mynyddoedd, dylent gymryd cerdyn siawns mynyddoedd).

Mae rhai cardiau siawns yn 'gam yn ôl' a rhai yn 'help llaw', ond y mae nifer yn 'drychinebau' sydd yn gorfodi symud cownter oddi ar y bwrdd yn llwyr. Dylech drafod hyn cyn cychwyn y gêm.

Os yw cerdyn siawns yn anfon chwaraewr ymlaen i ranbarth newydd, gallent neidio ymlaen i fan cychwyn y rhanbarth honno neu symud i'r cyntaf o'u smotiau lliw a chychwyn y daith i'r llecyn diogel os ydynt wedi bod o amgylch y bwrdd unwaith.

Pan fydd cerdyn siawns wedi ei ddarllen dylid ei ddychwelyd i waelod y cardiau hyn.

Fersiwn mwy syml

Efallai y byddai plant llai am gael chwarae gêm fwy syml. Gallech adael y rhestr bagiau allan yn llwyr a jest methu twrn ar gyfer pob cerdyn siawns, symud un cam ymlaen efo help llaw, a symud y cownteri am drychinebau.

Cyrraedd lle diogel

Y person sy'n sicrhau fod ei holl gownteri yn cyrraedd y llecyn diogel gyntaf yw'r enillydd. Ond nid pwynt y gêm yw ennill mewn gwirionedd, ond deall y sialensiau sy'n wynebu pobl sy'n ffoi a'r dewisiadau anodd a wnânt wrth geisio lle diogel.

Y prif bwyntiau dysgu yw:

- Roedd nifer o bobl sy'n ffoi rhag trais yn byw bywydau cwbl normal ynghynt
- Nid yw'r penderfyniad i adael cartref yn un hawdd
- Mae'r daith i lle diogel yn aml yn un anodd iawn

- Mae llawer o bethau'n gallu digwydd ar y daith sydd y tu hwnt i reolaeth y teithwyr
- Mae'r bobl sy'n ffoi fel hyn yn debygol o gyrraedd lle diogel efo ychydig iawn o eiddo

ADRODD YN ÔL

Be mae'r gêm hon yn ei chynrychioli?

Gofynnwch i'r disgyblion:

- Be oeddech chi'n ei feddwl o'r gêm?
- Sut oeddech chi'n teimlo wrth fynd o amgylch y bwrdd?
- Ydych chi'n meddwl fod y gêm yn adlewyrchu bywyd go iawn?

Eglurwch:

Wrth gwrs, ni all gêm ond fod yn symbol o beth ydi bywyd go iawn. Ni all neb ddweud fod darllen cerdyn siawns am fynydd yn debyg i fod ar fynydd oer yn y gaeaf. Ond mae'r teithiau a wnaethoch chi eu cymryd yn y gêm hon a'r sialensiau a wyneboch yn digwydd i bobl go iawn sydd yn ceisio dianc rhag rhyfeloedd. Ffoaduriaid yw'r enw ar bobl sydd yn ceisio ffoi ymladd a chanfod lle diogel.

Beth oedd y prif risgiau a'r dewisiadau?

Gofynnwch i'r disgyblion pa gardiau siawns oedd yn fwyaf o sialens iddynt. Wnaeth unrhyw un godi cerdyn trychineb? Yn y senario honno, roedd rhaid i'r chwaraewr symud eu cownter oddi ar y bwrdd oherwydd bod eu cwch wedi suddo neu eu bod wedi datblygu hypothermia oherwydd yr oerfel. Gofynnwch i'r disgyblion beth a gynrychiolir gan symud y cownter oddi ar y bwrdd ac eglurwch fod pobl yn gorfod gwneud teithiau hynod beryglus wrth iddynt chwilio am le diogel. Yn aml, y môr yw'r rhan fwyaf peryglus o'r daith ac y mae miloedd o bobl wedi boddi yn ystod y blynyddoedd diwethaf hyn wrth iddynt geisio croesi Môr y Canoldir mewn cychod bach, peryglus. Gofynnwch i'r plant be fyddai'n achosi i bobl gymryd y fath risg.

Eglurwch fod ymladd mewn sawl rhan o'r byd yn creu problemau mawr i nifer o bobl. Mae'r cardiau sefyllfa y bu i'r disgyblion eu darllen ar gychwyn y gêm wedi eu seilio ar hanesion go iawn sydd wedi eu dal yn yr ymladd. Mewn rhai manau mae'r ymladd mor ddrwg nes bod pobl yn teimlo nad oes dewis ganddynt ond gadael. Mae'r teithiau sy'n wynebu'r ffoaduriaid yn hynod o anodd - a'r dewisiadau y mae'n rhaid iddynt eu gwneud yn anos fyth.

Dyma un disgrifiad o'r dewis ofnadwy a wynebodd sawl ffoadur:

'Pan wnaethom ni osod ein teulu yn y cwch, dyna'r tro cyntaf inni erioed weld y môr. Rydach chi'n eistedd i lawr mewn cwch blastig gyda'ch teulu ac rydych yn mynd ar

y daith hir yma am y tro cyntaf a dydach chi ddim yn gwybod os byddwch chi'n cyrraedd y pen arall. Mae gofyn ichi fod mewn sefyllfa anodd iawn i wneud dewis felly a mynd i mewn i'r cwch. Fyddai neb yn gwneud dewis felly heb fod rhaid iddynt - fydddech chi?' Y llynedd, pob un dydd, fe fu tua 200 o bobl farw ym Môr y Canoldir.

Sut beth ydi bod yn ffoadur?

Os ydych chi'n gadael eich cartref ac yn ceisio teithio i chwilio am le diogel, mae llawer o bethau y tu hwnt i'ch rheolaeth.

Gofynnwch i'r disgyblion:

- Pa bethau oedd y tu hwnt i'ch rheolaeth yn y gêm?
- Be ddigwyddodd i'ch bagiau a'ch arian?
- Petai chi'n chwarae'r gêm eto fydddech chi'n dewis eitemau gwahanol o'r rhestr bagiau?
- Sut oeddech chi'n teimlo am y daith, a'r posibilrwydd o gyrraedd lle diogel?
- Sut fydddech chi'n teimlo am le diogel?

Yn olaf, gallech ofyn i'r disgyblion fyfyrrio ar faint y mae'r ffoaduriaid wedi ei golli. Maent wedi colli eiddo, arian a thai. Ond nid mater o fod yn berchen ar bethau ac eiddo yn unig ydi cartref. Lle diogel ydyw, sydd yn perthyn i chi yn unig.

Roedd y gêm Ludo Lle Diogel yn gorffen pan oedd chwaraewr yn cyrraedd y llecyn diogel yng nghanol y bwrdd. Ond i lawer o ffoaduriaid, nid diwedd y daith yw cyrraedd lle diogel. I lawer dim ond cychwyn proses hir arall ydyw, y broses o adeiladu cartref a bywyd newydd iddynt eu hunain mewn lle gwahanol. Mae nifer yn wynebu anffafiaeth ac yn ei chael yn anodd cael gwaith. Mae nifer yn teimlo hiraeth am adref.

Sut all y disgyblion helpu ffoaduriaid?

Gofynnwch i'r disgyblion:

- Beth dybiwch chi fyddai'n gwneud bywyd yn anodd i ffoaduriaid mewn gwlad newydd?
- Allwch chi feddwl am bethau fyddai'n gwneud bywyd yn hawdd iddynt? Mae partneriaid Cymorth Cristnogol yn gweithio'n galed i helpu ffoaduriaid.
- Maent yn cyflenwi pethau ymarferol fel parseli bwyd, citiau hylendid, plancedi a dillad cynnes
- Maent yn helpu i wneud bywyd yn well i ffoaduriaid mewn gwersylloedd trwy greu ceginau cymunedol iddynt.
- Maent yn helpu i warchod plant trwy roi gofal meddygol iddynt, addysg a chefnogaeth gyfreithiol.

Mae ymgyrch Cymorth Cristnogol 'Newid y Stori' yn ceisio newid y ffordd y mae pobl yma yng Nghymru yn meddwl a siarad am ffoaduriaid ac i greu agwedd mwy croesawus i bobl sy'n chwilio am le diogel.

Gall eich ysgol chi helpu. Trwy godi arian i gefnogi gwaith Cymorth Cristnogol, gallech helpu rhai o bobl fwyaf bregus ein byd.