

Criced Cymru



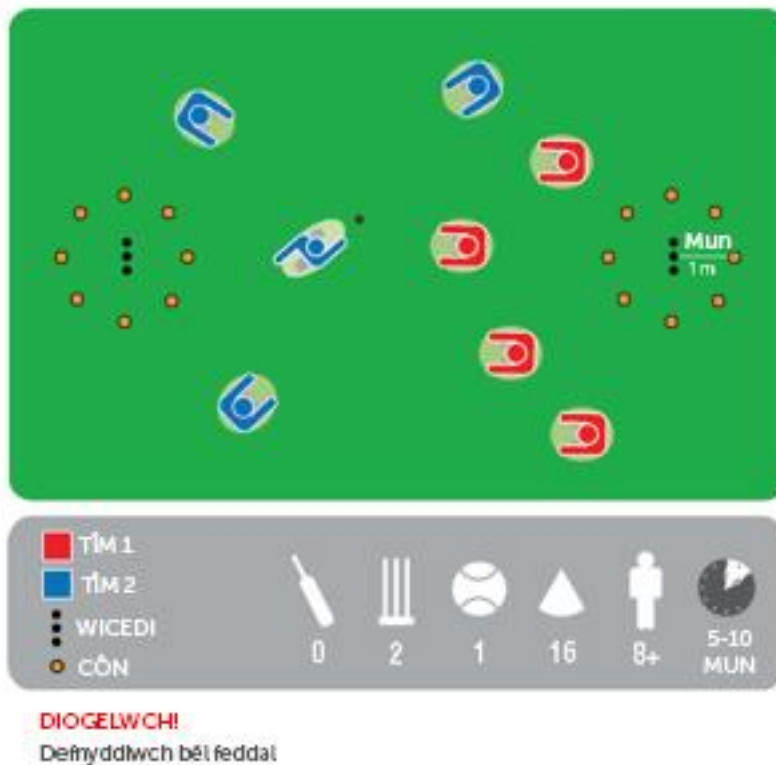
CRICKET **WALES**

CRICED **CYMRU**

Adnoddau
Criced

HOCI LLAW

GÊM I WELLA SGILIAU DAL A THAFLU
- GELLIR EI DEFNYDDIO I GYNHESU'R CORFF NEU FEL PRIF WEITHGARWCH



Trefnu

Rhannwch y grŵp yn ddau dîm cyfartal a gosodwch y llain yn unol â'r diagram.

Y Gêm

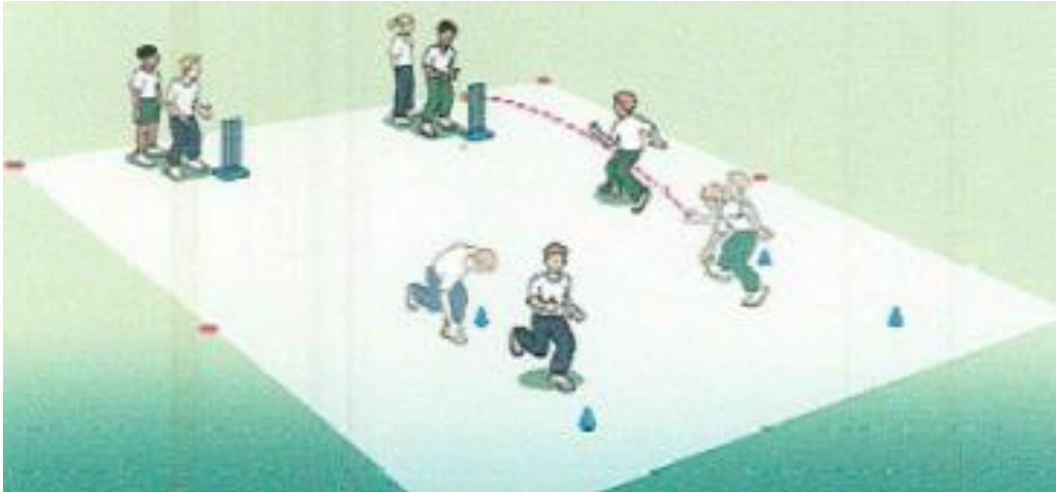
Fel pêl-rwyd neu bêl-droed, rhaid i'r timau basio'r bêl rhwng chwaraewyr a sgorio pwyntiau drwy daro'r wiced â'r bêl. Rhaid i chwaraewyr beidio â symud gyda'r bêl, gêm ddigyswllt yw hi, ac o amgylch y wiced mae ardal wedi cael ei nodi â chonau fel parth gwaharddedig - rhaid saethu o'r tu allan i'r ardal hon. Gellir pasio'r bêl ym mha ffordd bynnag y mae'r athro yn ei dewis: dros ysgwydd, dan ysgwydd, wedi'i rholio, wedi'i bownsio, yn yr awyr

Addasu / Amrywio

Gallwch gyfyngu ar y math o daflad neu ei newid: dros ysgwydd, dan ysgwydd, wedi'i rholio, wedi'i bownsio, yn yr awyr ac ati. Dal y bêl ag un llaw, neu rhaid dal y bêl ag un llaw a'i thafllu â'r llall.

Nifer benodol o basiau cyn y gellir saethu. Gallwch gyfyngu ar basio'n ôl i'r chwaraewr sydd wedi pasio'r bêl i chi. Gallwch ddefnyddio math gwahanol o bêl (pêl fwy i'w gwneud yn haws, pêl galetach/lai i'w gwneud yn fwy anodd. Gallwch leihau nifer y stympiau i anelu atynt.

Ras Gyfnewid wrth y Wiced



Trefnu

Rhannwch y grŵp yn ddau dîm cyfartal a gosodwch y llain yn unol â'r diagram. Dylid gosod y côn cyntaf 10-15m i ffwrdd, a gosod yr ail gôn 5m ymhellach i ffwrdd.

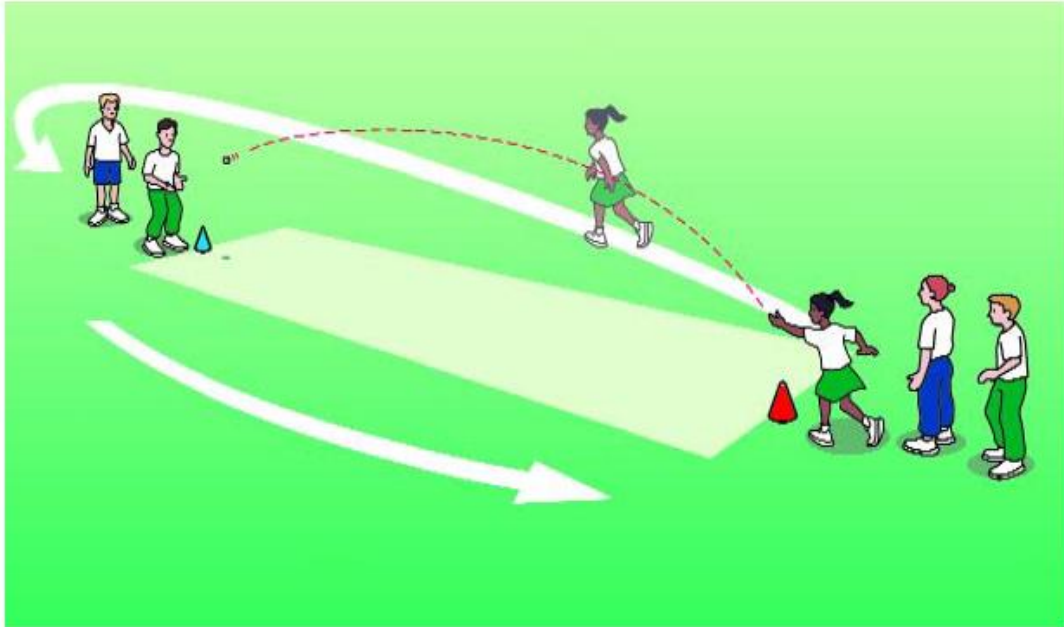
Y Gêm

- Mae'r chwaraewyr yn rhedeg allan ac yn gosod y bêl wrth ymyl y côn cyntaf
- Yna mae'r chwaraewr yn rhedeg o amgylch yr ail gôn, gan ddychwelyd at y bêl a'i phasio i'r person nesaf yn y llinell drwy "godi a thaflu".

Addasu / Amrywio

- Mae Chwaraewr 1 yn mynd o amgylch y côn fel o'r blaen, ond mae Chwaraewr 2 yn rhoio'r bêl tuag at Chwaraewr 1 yn hytrach na defnyddio pêl ddisymud
- Gallwch newid o rollo i daflu'r bêl.

Dal a Chyfnwid



Trefnu

Rhannwch y grŵp yn ddau dîm cyfartal a gosodwch y llain yn unol â'r diagram. Ymarfer syml sy'n ffordd dda iawn o gynhesu'r corff gan fod nifer fawr o amrywiadau.

Y Gêm

- Mae'r chwaraewyr yn pasio'r bêl dan ysgwydd i'r chwaraewr gyferbyn.
- Ar ôl taflu'r bêl, mae'r chwaraewr yn rhedeg o amgylch terfyn y llain i ymuno â'r llinell gyferbyn.

Addasu / Amrywio

- Gallwch newid y math o daflad, e.e. rholio
- Gallwch newid y gweithgarwch i ymuno â'r llinell arall, e.e. rhedeg gan godi'r pengliniau'n uchel, llamau ochr
- Gallwch gyflwyno ail bêl

Tenis Dal



Trefnu

Rhannwch y grŵp yn ddau dîm cyfartal a gosodwch y llain yn unol â'r diagram. Mae maint eich llain yn dibynnu ar nifer y chwaraewyr.

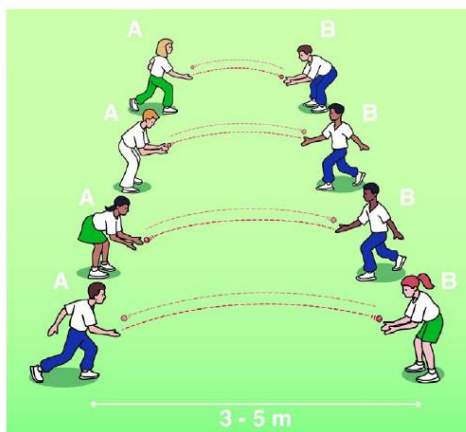
Y Gêm

- Mae'r chwaraewyr yn pasio'r bêl dan ysgwydd, gan geisio ei glanio yn y cwrt gyferbyn.
- Ar ôl taflu'r bêl, mae'r chwaraewyr yn symud i gefn eu cwrt er mwyn rhoi lle i rywun arall fynd i'r blaen.

Addasu / Amrywio

- Os bydd chwaraewr yn gollwng y bêl bydd yn rhaid iddo/iddi adael y gêm, mae hyn yn rhoi diweddglô naturiol i'r gêm
- Ymarfer daliadau uchel

Ymarferion Dal y Bêl yn Agos



Trefnu

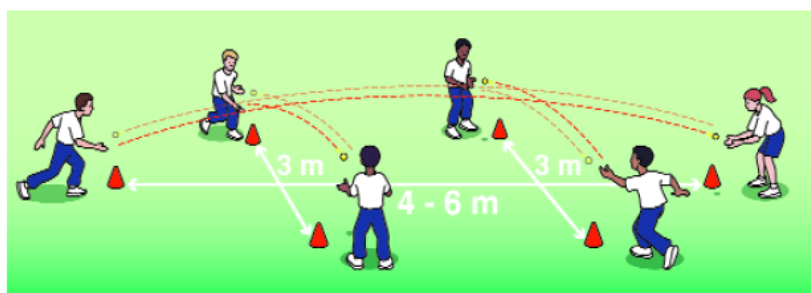
Rhannwch y chwaraewyr yn barau, a'u gosod 3-5m oddi wrth ei gilydd.

Y Gêm

- Mae'r chwaraewyr yn pasio'r bêl dan ysgwydd i'w partner
- Canolbwyntiwch ar gadw'r bysedd bach gyda'i gilydd, gan gynnig ardal ddal fawr gyda'r bysedd ar led

Addasu / Amrywio

- Gallwch newid y math o daflïad, e.e. rholio
- Ras ymhlith y pâr i nifer benodol o ddaliadau
- Gallwch gyflwyno ail bêl



Trefnu

Rhannwch y chwaraewyr yn barau, a sicrhau bod llwybrau peli yn croesi ei gilydd.

Y Gêm

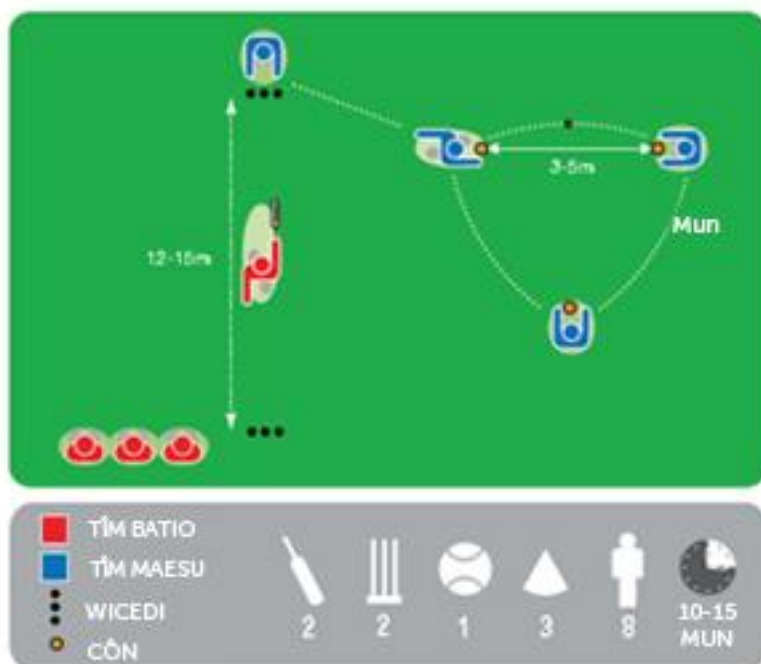
- Mae'r chwaraewyr yn pasio'r bêl dan ysgwydd i'w partner
- Rhaid i'r chwaraewyr sicrhau nad yw eu pêl yn taro'r chwaraewyr eraill.

Addasu / Amrywio

- Gallwch ychwanegu pêl arall i bob pâr

RHEDIADAU CYFLYM, DALIADAU DIOGEL

GÊM I YMARFER RHEDEG RHWNG Y WICEDI A DAL DAN BWYSAU



DIOGELWCHI!

Batwyr i redeg ar yr ochr gyferbyniol i'r man lle mae chwaraewyr yn dal y bêl

- Rhaid i'r chwaraewyr gyfnewid safle

Trefnu

Rhannwch y grŵp yn dimau o bedwar/ bedair. Mae dau dîm yn chwarae ei gilydd. Gosodwch gymaint o gemau ag sydd angen fel y dangosir yn y diagram. Mae'r tîm maesu yn penodi wicedwr, ac mae'r tri maeswr arall yn dal y bêl. Gallwch addasu'r gêm hon er mwyn gweithio gyda nifer y chwaraewyr sydd gennych chi - dal y bêl mewn sgwâr os bydd pedwar, er enghraifft.

Y Gêm

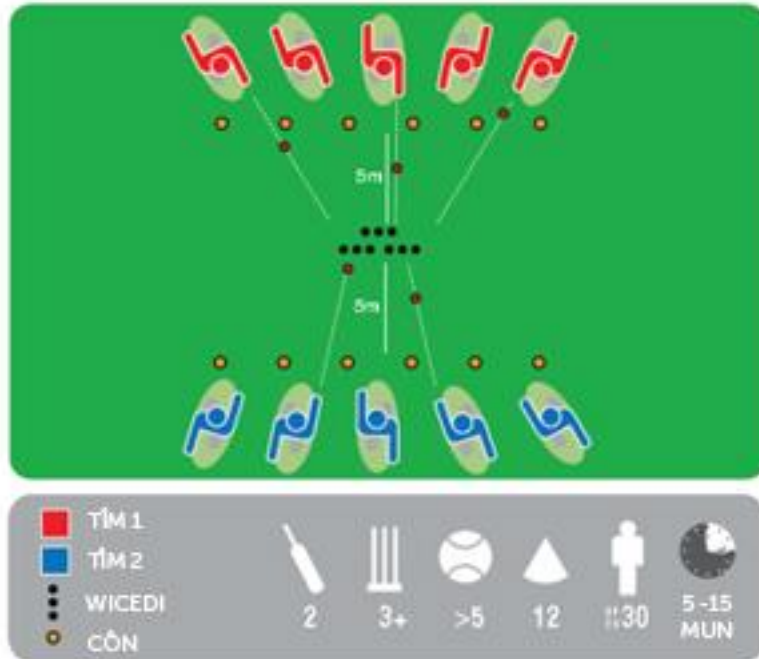
Y nod yw sgorio'r nifer fwyaf o rediadau. Pan fydd y dyfarnwr yn gweiddi 'dechreuwch' bydd y tri maeswr yn taflu pêl yn glocwedd i wneud 20 o ddaliadau. Yn y cyfamser, bydd y batwyr yn rhedeg un ar y tro i sgorio rhediadau. Pan fydd y bêl yn cael ei dal am yr ugeinfed tro (ni fydd daliadau sydd wedi cael eu gollwng yn cyfrif), bydd y maeswr yn taflu'r bêl i'r wicedwr a fydd yn cyffwrdd â'r wiced â'r bêl ac yn gweiddi 'stopiwch'. Caiff nifer y rhediadau y mae'r batwyr wedi'u sgorio ei nodi ac mae'r timau yn cyfnewid.

Addasu / Amrywio

Gallwch gynyddu/lleihau'r pellter y mae'n rhaid i fatwyr ei redeg. Gallwch gynyddu/lleihau'r pellter taflu. Gallwch osod amodau ar y daliadau (e.e. un llaw yn unig, newid llaw bob yn ail). Gallwch newid y math o daflad (dros/dan ysgwydd)

TARO'R WICED

CÊM I WELLA NERTH A CHYWIRDEB WRTH DAFLU – GELLIR EI DEFNYDDIO FEL YMA RFER CYNHESU'R CORFF NEU FEL PRIFWEITHGARWCH



DIOGELWCH!

- Defnyddiwch bêl meddal
- Dylech gyfyngu ar fnyedlad i'r ardal o amgylch y wiced er mwyn osgoi peryglyd calff chwaraewr ei daro
- Sicrhewch fod o leiaf 5m rhwng pob tîm a'r wiced

Trefnu

Rhannwch y grŵp yn ddau dîm cyfartal a gosodwch yr ardal yn unol â'r diagram. Yn dibynnu ar sawl set o wicedi plastig sydd gennych, efallai y byddwch am osod un ar ben y llall. Mae'n fwy o hwyl os bydd trawiad llwyddiannus yn gwneud i'r stympiau gwmpo o uchder mawr!

Y Gêm

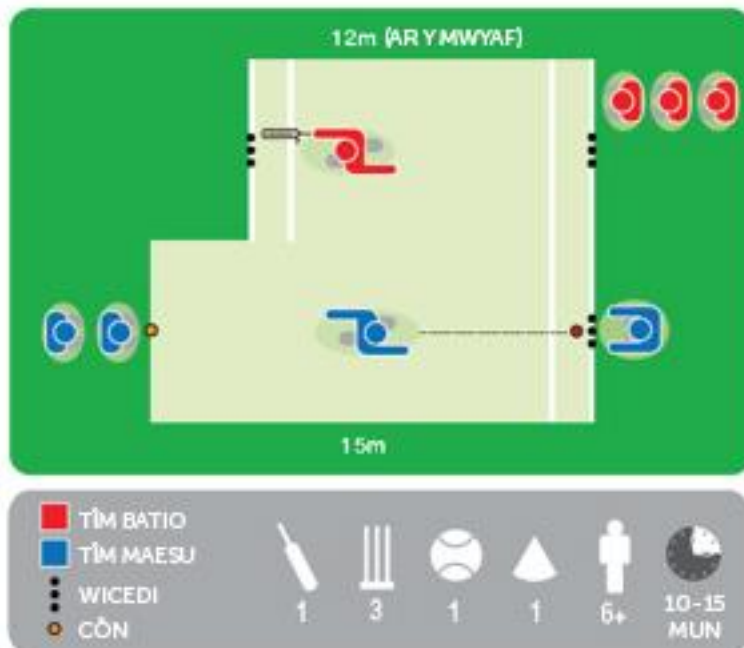
Y nod yw bwrw'r wiced drosodd drwy daflu peli (dros ysgwydd) at y targed. Bydd timau yn taflu o'r ochr gyferbyn i'w gilydd felly'r enillydd fydd pwy bynnag sy'n bwrw'r stympiau drosodd i mewn i ardal y tîm arall yn gyntaf. Gall chwaraewyr daflu'r bêl mor gyflym ac mor aml ag y mae'r cyflenwad o beli yn ei ganiatáu. Mae'r plant yn dod o hyd i bêl newydd i'w thaflu unwaith eu bod wedi taflu eu pêl eu hunain.

Addasu / Amrywio

Gallwch gynyddu/lleihau nifer y stympiau i'w taro. Gallwch gynyddu/lleihau'r pellter taflu (gan sicrhau diogelwch). Gallwch gynyddu/lleihau ardal y targed. Gallwch gynyddu/lleihau maint y timau. Gallwch ddefnyddio pêl-droed neu bêl cadw'n heini fel targed, **y cyntaf dros y llinell sy'n ennill.**

EU RHEDEG NHW ALLAN

GÊM I WELLA RHEDEG RHWNG Y WICEDI A SGILLAU MAESU



DIOGELWCHI!

Sicrhewch fod pellter diogel rhwng y man lle mae'r tîm batio yn rhedeg a'r man lle mae'r bêl yn cael ei chodi a'i thafu

Trefnu

Rhannwch y chwaraewyr yn ddau dîm cyfartal, neu os oes grŵp llai o faint, dewiswch ddau chwaraewr i fod yn fatwyr a bydd y gweddill yn faeswyr. Batio: Bydd y batiwr yn sefyll wrth ei wiced, gyda gweddill y tîm batio yn sefyll mewn man diogel yn aros eu tro. Maesu: Mae wicedwr y tîm maesu yn sefyll yn y naill ben, gyda gweddill y maeswyr yn sefyll wrth ymyl côn (fel y dangosir).

Y Gêm

Ras rhwng batwyr a maeswyr yw'r gêm hon. Mae'r wicedwr yn rhoio'r bêl ar hyd y llawr tuag at y maeswyr. Ar yr un pryd, mae'r batiwr yn rhedeg at y stympiau eraill ac yn ôl mor gyflym â phosibl. Mae'r maeswr cyntaf yn rhedeg i mewn i godi'r bêl a'i thafu dan ysgwydd i'r wicedwr ('codi'r bêl a'i thafu dan ysgwydd'), sy'n dal y bêl ac yn cyffwrdd y wiced â hi. Os bydd y batiwr yn cyrraedd y wiced cyn y bêl, mae'n sgorio rhediad ac yn cael tro arall. Os bydd y bêl yn cyrraedd y wiced cyn y batiwr, mae'r batiwr allan a thro'r batiwr nesaf fydd hi. Ar ôl i bob batiwr cael ei redeg/rhedeg allan, mae'r timau'n cyfnewid. Y tîm fydd wedi sgorio'r nifer fwyaf o rediadau fydd yn ennill.

Addasu / Amrywio

Gallwch ei gwneud hi'n haws - mae maeswyr yn codi pêl ddisymud (ar di/côn) Gallwch gynyddu/lleihau'r pellter maesu ac felly ddefnyddio taflad dros ysgwydd. Gallwch gynyddu/lleihau'r pellter y mae'n rhaid i fatwyr ei redeg.

Cynorthwydd Criced – Bowllo

Bowllo yw'r rhan fwyaf heriol o hyfforddi cricedwr ifanc. Peidiwch â digalonni os bydd yn cael anhawster. Mae sawl ffordd wahanol o geisio hyfforddi bowlwyr, ac mae hyfforddwyr gwahanol yn defnyddio termau gwahanol. Mae'r Pwyntiau Allweddol yn cynnwys:

- Sefyll o'r safle sylfaenol
- Y fraich flaen yn anelu tuag at y targed
- Braich fowlio syth, uchel
- "Dilyn Drwodd" tuag at y targed

Y pwynt allweddol yw bod angen ceisio sefyll yn syth a chadw'r fraich yn syth. Bydd popeth arall yn disgyn i'w le yn y dyfodol. Y ddau bwynt hyn yw'r cyfan y dylech ddysgu i fowlwyr ifanc ei wneud, gan roi cyfle iddynt ddatblygu eu dull unigryw eu hunain o fowlio.

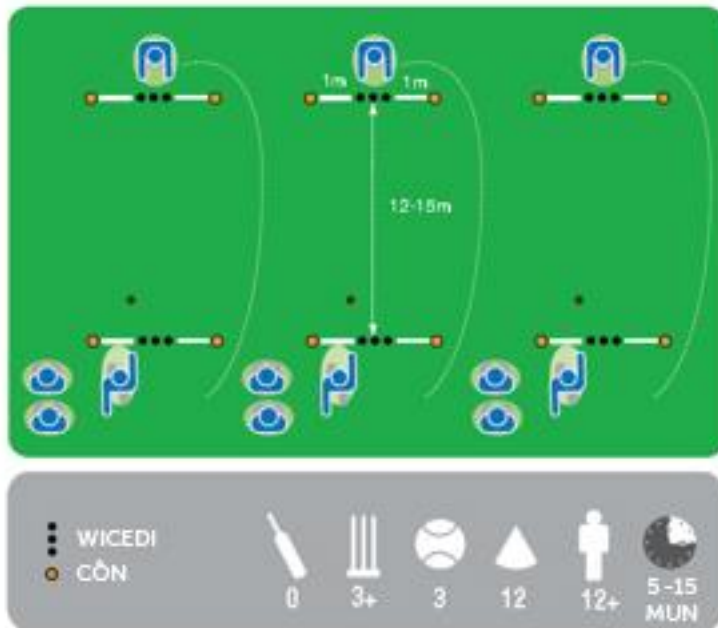
Awgrym Da:

Dechreuwch mewn parau, a dywedwch wrth y chwaraewyr am wneud i'r bêl fownsio unwaith i'w partner tra'n cadw braich syth. Sylwch ar y dechneg.

Nodiadau:

BOWLIO AT DARGED

GÊM I YMARFER CYWIRDEB BOWLIO



DIOGELWCHI!

Sicrhewch nad yw'r bowliwr nesaf yn bowlio nes bod y wicedwr newydd yn barod ac yn ei lle!

Rhaid i'r wicedwr sy'n rhedeg i gefn y rhes o fowlwyr redeg ymheli i ffwrdd o'r gwelthgarwch bowlio.

Trefnu

Rhannwch y grŵp yn dimau o dri i bump. Bydd un o'r tîm yn dechrau fel y wicedwr, bydd eraill yn bowlio.

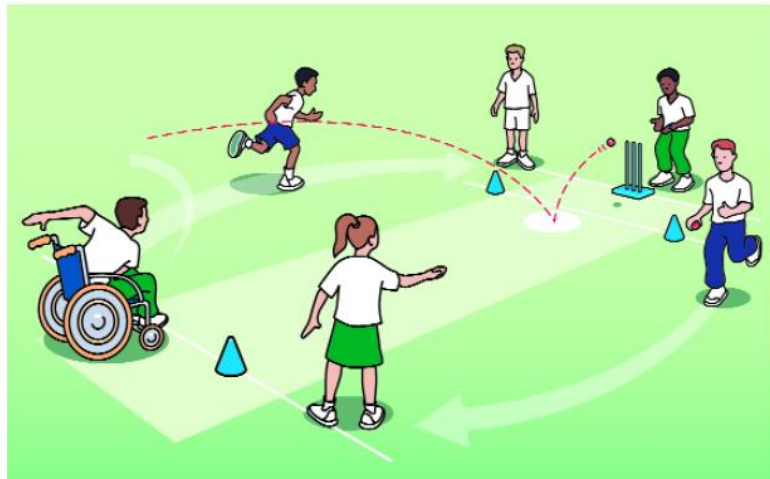
Y Gêm

Y nod yw sgorio'r nifer fwyaf o bwyntiau. Mae'r bowliwr yn bowlio at y wiced ac yn sgorio 10 pwynt am daro'r wiced, neu un pwynt am gael y bêl rhwng yr ardal sydd wedi'i nodi â chonau. Gallwch ychwanegu mwy o dargedau â chonau neu farcwyr os dymunwch. Mae'r wicedwr yn nôl y bêl ac yn rhedeg i gefn y rhes o fowlwyr i aros ei dro/thro i fowlio. Ar ôl i'r bowliwr fowlio, mae'n rhedeg ac yn mynd yn wicedwr i'r bowliwr nesaf. Ni ddylai'r bowliwr nesaf fowlio nes bod y wicedwr newydd yn ei le/lle ac yn barod. Parhewch am nifer benodol o dafladau ar gyfer pob bowliwr ac yna cyfrifwch y sgoriau unigol a sgoriau'r tîm.

Addasu / Amrywio

Gallwch newid faint o bwyntiau y gellir eu sgorio. Gallwch ychwanegu mwy o dargedau i anelu atynt (e.e. cylch/conau wedi'i osod/wedi'u gosod ar y llawr o flaen y wiced). Gallwch leihau ardal y targed er mwyn ei wneud yn fwy heriol. Gallwch dynnu'r stympiau o'r wicedi pan fydd bowlwyr yn eu taro er mwyn gwneud y targed hyd yn oed yn llai.

Bowlio at Darged gyda Cheidwad Wiced



Trefnu

- Mae'r chwaraewr cyntaf yn bowlio dros ysgwydd at y targed ar y llawr
- Caiff y bêl ei chasglu gan chwaraewr y tu ôl i'r wiced, y "Wicedwr".
- Yna mae'r chwaraewr yn cylchdroi.

Y Gêm

- Gellir rhoi pwyntiau am daro'r targed ac am ddaliadau gan y wicedwr, e.e.
 - 3 phwynt am daro'r targed
 - 2 bwynt am daro'r wiced
 - 2 bwynt am ddaliad glân y tu ôl i'r wiced

Addasu / Amrywio

- Pan fydd chwaraewr yn llwyddiannus, gallwch wneud y targed yn llai.
- Gallwch gynyddu hyd y bowlio i hyd priodol "Criced Cyflym" – 16 llathen

Cynorthwydd Criced – Batio

Bydd batio yn heriol i hyfforddwr grŵp mawr, oherwydd y gymhareb rhwng batiau a chwaraewyr, sydd yn aml yn anodd ei gwella. Felly, bydd gemau megis Criced Crwydrol lle bydd pob batiwr yn cael nifer benodol o ergydion rheoledig yn ffordd amgen dda o hyfforddi.

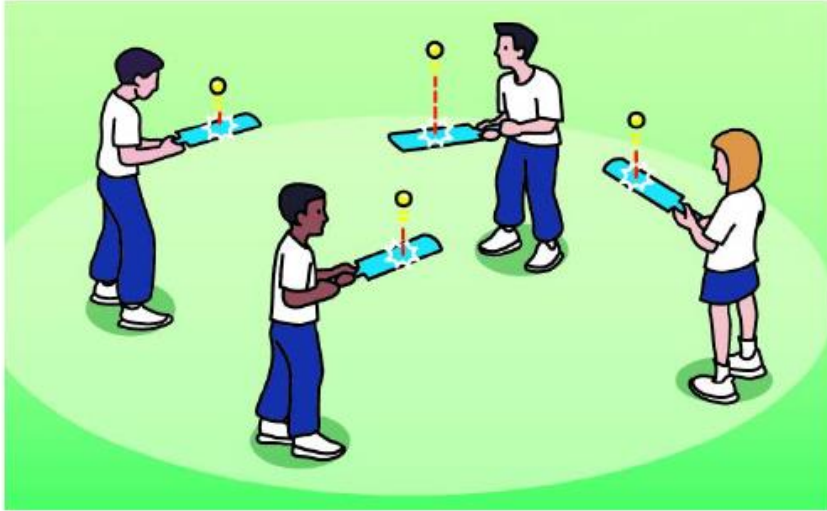
Dilyniant – Peidiwch ag ofni dechrau gyda phethau syml. Mae tïau batio yn berffaith, ond mae taro pêl o gôn yn ffordd dda o ddechrau. Unwaith y bydd chwaraewyr wedi meistrolï hyn yna gallan nhw symud yn eu blaen i fowlio pêl "sboncio" isel.

Pan fyddwch yn hyfforddi batwyr ifanc, gadewch iddyn nhw daro'r bêl! Peidiwch â chynnig gormod o sylwadau technegol, gadewch iddyn nhw ddod yn gyfarwydd â tharo'r bêl oherwydd bydd modd datblygu eu techneg yn nes ymlaen.

Y pwyntiau allweddol yw y dylid sicrhau eu bod yn gafael yn y bat yn gywir, gyda'r **Ddwy V** yn pwyntio i lawr cefn y bat, a'u bod yn sefyll ar ongl sgwâr i'r bowliwr. Gallwch gyflwyno cam tuag at y bêl yn nes ymlaen.

Nodiadau:

Tapiau Bat



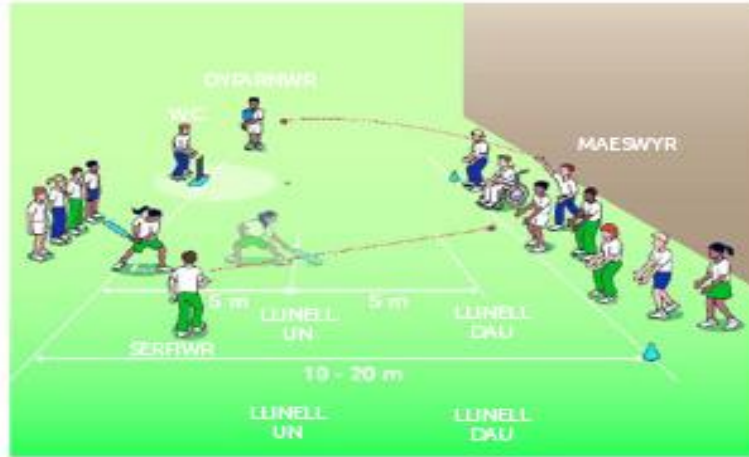
Trefnu

- Mae'r chwaraewyr yn bownsio'r bêl ar y bat
- Dewiswch bartner a'i (d)dilyn, yna cyfnewidiwch

Addasu / Amrywio

- Sefyll ar un goes
- Bownsio'r bêl ar y bat ac yna fynd ar eich pengliniau
- Un tap isel, un uchel, pedwar isel, un uchel ac ati
- Dal y bêl ar y bat ar ôl trawiad uchel
- Gallwch ychwanegu pethau sy'n tynnu'r sylw
 - Symud i mewn i barthau penodol
 - Gyferbyn â phartner, batio nôl ac ymlaen

Gêm Lords



Trefnu

Rhannwch y chwaraewyr yn ddau dîm, neu os nad oes llawer o chwaraewyr gallan nhw fatio fel unigolion yn hytrach na thîm. Bydd angen gosod llinell ddiogelwch lle na chaniateir i'r maeswyr fod yn agosach na'r llinell honno.

Y Gêm

Mae'r batiwr yn taro'r bêl oddi ar di batio neu gôn. Ar ôl iddo/iddi daro'r bêl mae'n rhedeg yn syth ymlaen at y llinellau sgorio. Rhaid i'r chwaraewyr ddychwelyd i'r "cris" neu i'r man lle roeddent wedi dechrau rhedeg, er mwyn cwblhau eu rhediad. Gellir gosod llinellau sgorio gwahanol:

- 2 rediad
- 4 rhediad
- 6 rhediad

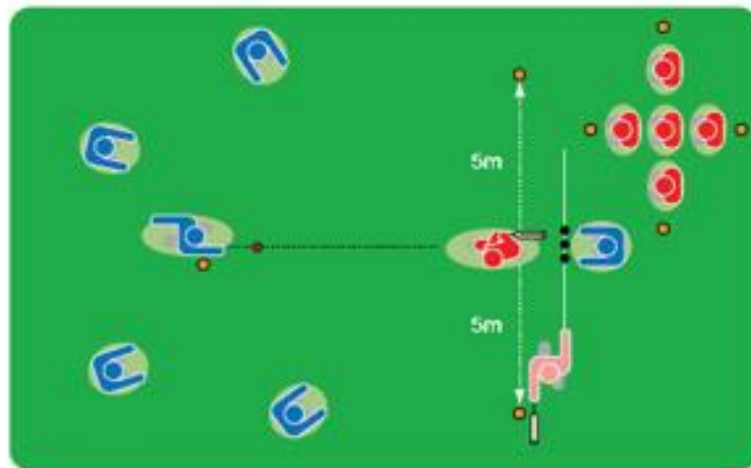
Mae'r llinell agosaf yn cynnig llai o rediadau, mae'r llinell bellaf yn cynnig sgôr uwch.

Addasu / Amrywio

- Gallwch newid y taflad o daro ti i daflad pwt, neu daflad dan ysgwydd
- Gallwch ychwanegu parthau targed, lle mae'r chwaraewyr yn dyblu eu rhediadau os byddan nhw'n taro'r bêl drwyddo

CRICED CYLCH

GÊM GYFLYM A LLAWN HWYL LLE Y CAIFF PAWB GYFLE I GYFRANNU



DIOGELWCHI!

Ni ddylal maeswyr fod yn agosach na 10 metr i'r batiwr

Dylal aelodau'r tîm batlo sy'n aros i fatio sefyll pellter diogel y tu hwnt i'r gêm yn yr ardal 'y cwr' wedi'i nodi â chonau

AWGRYM!

Gall yr hyfforddwr/athro fowlio os bydd angen

Trefnu

Rhannwch y chwaraewyr yn ddau dîm cyfartal, neu os oes grŵp llai o faint, dewiswch un chwaraewr i fod yn fatiwr a bydd y gweddill yn faeswyr. Mae Batiwr 1 yn dechrau o flaen y wiced yn barod i daro'r bêl. Mae pob batiwr arall yn sefyll pellter diogel y tu ôl i'r gêm. Mae'r maeswyr yn ymledu, heb fod yn agosach na 10 metr oddi wrth y batiwr. Bydd angen un bowliwr (dan neu dros ysgwydd yn dibynnu ar ei (g)allu, yn bowlio o'r côn) ac un wicedwr. Gall yr athro fowlio os bydd angen.

Y Gêm

Mae'r bowliwr yn 'bowlio'r' bêl dan ysgwydd (gydag un adlam) at y batiwr. Os bydd cyswllt, mae'r batiwr yn rhedeg o amgylch y naill gôn neu'r llall ac yn ôl at y wiced er mwyn sgorio rhediad. Rhaid i'r batiwr redeg p'un a yw'n taro'r bêl ai peidio...ac am unrhyw beli sy'n cael eu bowlio wedyn y mae'n eu colli tra bydd yn rhedeg. Mae'r maeswyr yn ceisio dal y bêl er mwyn cael y batiwr allan, neu stopio'r bêl a'i phasio'n ôl i'r bowliwr. Gall y bowliwr fowlio'r bêl unwaith eto cyn gynted ag y bydd yn ei derbyn, hyd yn oed os nad yw'r batiwr yn ôl mewn pryd. Pan fydd pob batiwr wedi'i gael/chael allan, mae'r timau'n cyfnewid. Y tîm sydd wedi sgorio'r nifer fwyaf o rediadau sy'n ennill.

Addasu / Amrywio

- Gallwch ei gwneud yn haws - defnyddio pêl fwy
- Gallwch ei gwneud yn fwy anodd - bowlio dros ysgwydd, cynyddu'r pellter rhedeg

CRICED DIEMWNT

GÊM WYCH SYN CYFUNO CRICED A ROWNDERI AC SY'N GOFYN AM FEDDWL YN DACTEGOL GÊM GYFLYM A LLAWN HWYL LLE Y CAIFF PAWB GYFLE I GYFRANNU



DIOGELWCHI

Rhaid i'r holl faeswyr ddechrau y tu allan i'r diemwnt

Dylal aelodau'r tîm batïo sy'n aros i fatïo sefyll pellter diogel allan o'r ffordd yn yr ardal 'y ciwt' wedi nodi â chonau

AWGRYM!

Gall yr hyfforddwr/athro fowlio os bydd angen

Trefnu

Rhannwch y chwaraewyr yn ddau dîm cyfartal (dyna fydd orau i grŵp mwy o faint), neu dewiswch bedwar batiwr (dyna fydd orau i grŵp llai o faint). Batio: Dim ond pedwar chwaraewr all fatïo ar yr un pryd; dylai'r batwyr eraill aros mewn man diogel yn barod i ddod i mewn. Newidiwch y batwyr yn ôl gofynion y gêm/yr amser a neilltuwyd gan sicrhau bod pawb yn cael cyfle i fatïo. Maesu: mae'r maeswyr yn ymledu (ond ni all neb ddechrau drwy sefyll y tu mewn i'r 'diemwnt'). Mae gosod maeswr wrth ymyl pob wiced (fel wicedwr) yn syniad da. Bowlio: Mae'r bowliwr (plentyn neu athro, yn dibynnu ar y safon) yn sefyll yng nghanol pob un o'r pedwar wiced.

Y Gêm

Mae'r bowliwr yn bowlio dan neu dros ysgwydd at unrhyw un o'r wicedi. Gall batwyr redeg os byddan nhw'n taro neu'n methu'r bêl. Mae pob un o'r pedwar batiwr yn rhedeg ar yr un pryd – yn wrthglocwedd – a dim goddiweddyd. Caiff rhediad ei sgorio pan fydd pob batiwr yn cyrraedd y wiced nesaf yn ddiogel. Cyn gynted ag y bydd y bowliwr yn derbyn y bêl yn ôl, gall ei bowlio unwaith eto felly mae angen i'r batwyr fod yn barod bob amser. Y tîm fydd wedi sgorio'r nifer fwyaf o rediadau fydd yn ennill.

Ffyrdd o gael batwyr allan

Wedi'u dal, Wedi'u bowlio, Wiced wedi'i tharo, Cael eu rhedeg allan (dewisol). Pan fydd batiwr allan, bydd y batiwr nesaf yn cymryd ei (l)le. Gall y batiwr bara nes bod pob batiwr

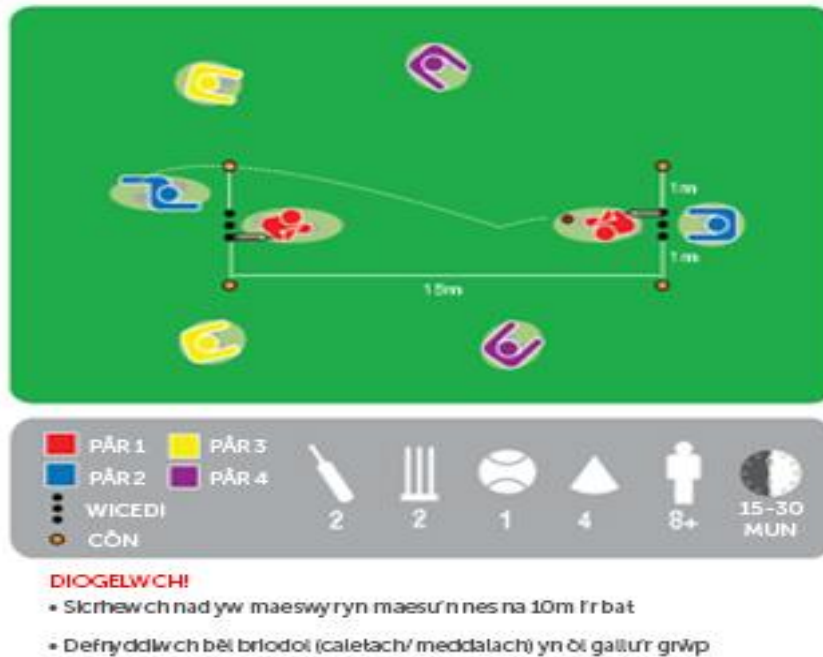
'allan', neu gellir pennu amser penodol (h.y. 10 munud y batiad), sy'n golygu y gall batwyr gael cyfle i fatio unwaith eto. Bydd y timau batio a maesu yn cyfnewid pan ddaw'r batiad i ben.

Addasu / Amrywio

Mae'r bowliwr a'r maeswyr yn cylchdroi bob chwe phêl. Gall batwyr unigol benderfynu cael bowliad dros ysgwydd a sgorio dwbl am yr ergyd honno. Gall hyd y batiad fod yn seiliedig ar amser neu nifer y wicedi a gollir. Os bydd y batiwr yn methu'r bêl deirgwaith mae allan.

CRICED (CYFLYM) MEWN PARAU

Y MATH O GÊM Y BYDD TIMAU YSGOLION CYNRADD YN EI CHWARAE MEWN
PENCAIMPWRIAETHAU



Trefnu

Trefnwch grwpiau o wyth, ac yna rhannwch nhw'n barau. Mae'r pâr cyntaf yn batio; mae'r ail bâr yn bowllo ac yn cadw wiced; maeswyr yw'r ddau bâr arall. Gallwch hefyd chwarae gyda llai o chwaraewyr ond ni fydd llawer o faeswyr! Gosodwch y llain yn unol â'r diagram.

Y Gêm

- Y nod yw sgorio cymaint o rediadau â phosibl.
- Mae pob pâr batio yn wynebu dwy belawd (12 o beli i gyd - gellir addasu hyn yn ôl yr amser sydd ar gael).
- Os bydd pêl sy'n cael ei bowllo yn mynd y tu allan i'r ardal wedi'i nodi â chonau, yna gelwir 'pêl bell'.
- Caiff rhediadau eu sgorio pan fydd y batiwr yn taro'r bêl a bydd y pâr yn rhedeg.
- Mae'r pâr batio yn dechrau ar 20 o rediadau ac yn colli tri rhediad bob tro y maen nhw allan (wedi'u bowllo, wedi'u dal, wiced wedi'i tharo, neu gael eu rhedeg allan).
- Mae'r ail bâr yn cyfnewid bowlwyr ar ôl chwe pêl; mae pob pâr yn cylchdroi ac yn symud i rôl newydd ar ôl 12 o beli.

Addasu / Amrywio

- Gellir chwarae'r gêm hon mewn grŵp mwy o faint gyda batwyr yn aros eu tro i fatio, fel y bydd sgoriau timau yn hytrach na sgoriau parau. Gallwch ddechrau tîm ar 200 o rediadau.
- Gallwch ddefnyddio pêl galetach/feddalach.
- Gallwch osod ffin a chonau (4 rhediad ar gyfer pêl yn adlamu, 6 rhediad pan fydd y bêl yn cael ei tharo dros y ffin heb adlamu).

Criced mewn Parau - Taflen Sgorio

Y Tîm sy'n Batio Gyntaf -

	Pâr Cyntaf		Ail Bâr	
	Y Belawd Gyntaf	Yr Ail Belawd	Y Belawd Gyntaf	Yr Ail Belawd
Pêl Bell = 2 rediad Pêl Ofer = 2 rediad				
Rhediadau a Sgoriwyd				
Wicedi a Gymerwyd				
Cyfanswm ar ddiwedd y belawd				

	Y Trydydd Pâr		Y Pedwerydd Pâr	
	Y Belawd Gyntaf	Yr Ail Belawd	Y Belawd Gyntaf	Yr Ail Belawd
6 phêl y belawd Pêl Bell = 2 rediad Pêl Ofer = 2 rediad				
Rhediadau a Sgoriwyd				
Wicedi a Gymerwyd				
Cyfanswm ar ddiwedd y belawd				

Wicedi

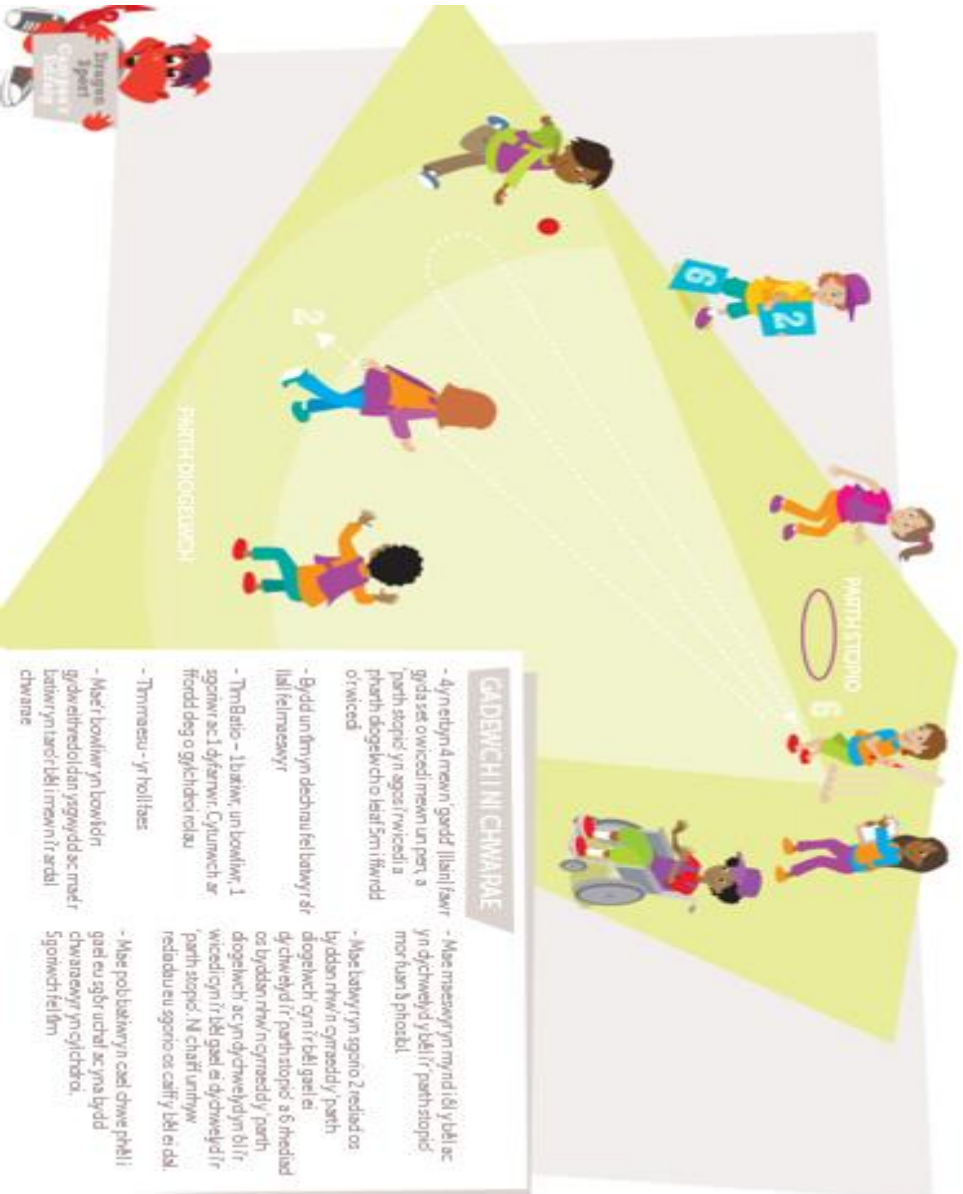
Sgôr Terfynol +200

Y Tîm sy'n Batio'n Ail -

	Pâr Cyntaf		Ail Bâr	
	Y Belawd Gyntaf	Yr Ail Belawd	Y Belawd Gyntaf	Yr Ail Belawd
Pêl Bell = 2 rediad Pêl Ofer = 2 rediad				
Rhediadau a Sgoriwyd				
Wicedi a Gymerwyd				
Cyfanswm ar ddiwedd y belawd				

	Y Trydydd Pâr		Y Pedwerydd Pâr	
	Y Belawd Gyntaf	Yr Ail Belawd	Y Belawd Gyntaf	Yr Ail Belawd
Pêl Bell = 2 rediad Pêl Ofer = 2 rediad				
Rhediadau a Sgoriwyd				
Wicedi a Gymerwyd				
Cyfanswm ar ddiwedd y belawd				

Criced Crwydrol



GADWCH I NI CHWAPAE

- Ayn eibyn i mewn 'gawd' llisni fawr - Mae maswyr yn mynd i'w llybi ac gyda set o wicedi mewn un part, a 'parh stopio' yn sgôr i'w wicedi, a pharh dogelwch o isaf 5m i'w ridd o'wiced.
- Bydd un flyn yn dechnau fel batwyr a'r llybi fel maswyr.
- Tm Batlo - Batwyr, un bowliwr, 1 sgôrwr ac 1 dfaerwr. Cymwch ar ffirddi deg o gylchdroi rielau.
- Tm masu - yr holl fawr.
- Mae'r bowliwr yn bowlo'n gydw eithredol i dan ysgwydd ac mae'r batwyr yn taw'r llybi i mewn i'r ardal chwarae.
- Mae maswyr yn mynd i'w llybi ac yn dychwelyd y llybi i'r parh stopio, mor fuan â phosibl.
- Mae batwyr yn sgôrno 2 riediad os byddan nhw'n sgôrno ddy' parh dogelwch o'n i'r llybi gael ei dychwelyd i'r parh stopio, a 6 riediad os byddan nhw'n sgôrno ddy' parh dogelwch ac yn dychwelyd y llybi i'r wicedi o'n i'r llybi gael ei dychwelyd i'r parh stopio. Ni chaffi unrhyw riediau eu sgôrno os caiff y llybi ei dal.
- Mae pob batwyr yn cael chwre phelli gael eu sgôr uchaf ac yna bydd chwaraewyr yn cylchdroi. Sgôrnoch fel fflm.

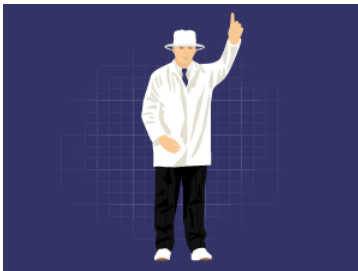
Wicedi

Sgôr Terfynol +200

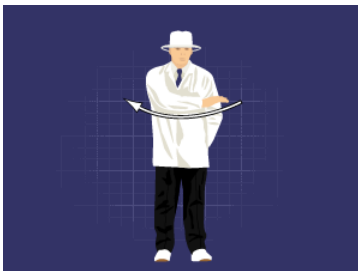
CRICED

Cynorthwydd Criced – Rôl ac Arwyddion y Dyfarnwr

Rôl y dyfarnwr yw rheoli gêm o griced yn ddidrafferth, gan sicrhau bod ysbryd criced yn cael ei gynnal drwy'r amser ac, yn bwysicach na dim, bod y plant yn cael **HWYL!**



Allan



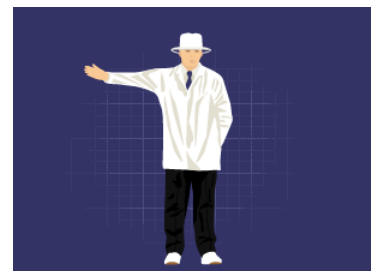
Pedwar Rhediad



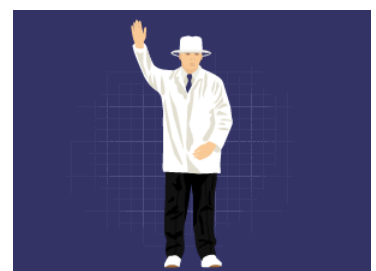
Chwe Rhediad



Pe



D



'E

Yn eich sesiynau mae'n amser allweddol i hyrwyddo parch tuag at swyddogion. Mae penderfyniad y dyfarnwr yn derfynol a dylai gael ei barchu bob amser.

Cynorthwydd Criced – Sgorio

Gall sgorio mewn criced fod yn gymhleth iawn, ond yn yr achos hwn rydym yn edrych ar daflenni sgorio Criced Cyflym, sydd wedi cael eu llunio i fod yn hawdd eu defnyddio.

Mae Criced mewn Parau yn para am 8 pelawd, ond mae blwch ar wahân ar gyfer pob pelawd. Dylai pob pêl gael ei chofnodi yn y blwch hwn gyda'r symbolau dynodedig.

Ar ddiwedd pob pelawd, caiff nifer y wicedi a nifer y rhediadau a sgoriwyd eu cofnodi yn y blwch priodol. Yna, caiff cyfanswm y sgôr ei gyfrifo, drwy nodi'r rhediadau a sgoriwyd a thynnu 5 am bob wiced a gymerwyd.

Yna caiff y sgôr hwn ei adio (neu ei dynnu o'r sgôr cyfredol).

Yna caiff hyn ei wneud ar gyfer pob pelawd, gyda'r sgôr terfynol yn cael ei gofnodi ynghyd â chyfanswm nifer y wicedi.

Mae rheolau llawn Criced Cyflym a thaflen sgorio ar gael yn yr Atodiad.

Nodiadau:

