

23. ANIMAL SIMON SAYS



Emotion:
find joy in wildlife
through play.

Linked to
meaning and
contact

Objective:

To recognise certain characteristics within animals.

Resources

Essential:

3 or more people

A space large enough for you to move about in

Optional:

Images of the animals you are mimicking



You can do this while walking or on the spot.

The more people who play the game, the longer the game takes.

Hints & Tips

Did you know that wolf spiders (the really fast ones you see running under stones and logs) don't spin webs to catch their prey, they go into stealth mode and wait patiently until their dinner gets up close enough that they can pounce on their prey. What action could you do for a wolf spider?

Hedgehogs are very cute and spend the winter in a special type of sleep called hibernation. They rely on hedgerows and woodland edges for food and shelter, and curl up in a ball for safety. What action could you do for a hedgehog?

Plenary/Wrap Up

Ask the children how they feel after the game. Were any of the movements hard, and why?

What other animals could they mimic next time?

Follow-on activities: Minibeast safari (no 16) and Create a creature (no 26).

Instructions:

1. Make sure you have an open space away from any pathways. Clear the space of any trip hazards. If they cannot be removed, highlight the hazards to those playing. Ask the children how they can stay safe during the activity.
2. This game is exactly like 'Simon says', but with animal actions. For those who may not be familiar with the game, the aim is for a leader to try and catch as many people out as possible by getting the children to follow the instructions the leader gives them. The trick is you only follow the instructions the person 'says' to do. For example, if you say 'Simon says sit down' everyone must follow the instruction and sit down. However, if you just say, 'sit down' and someone follows the instructions by sitting, they're out.
3. Now ask the children to name some animals. Ask about their characteristics. How do they move? Do they have any funny behaviours?
4. Ask the group to pick four or five of those animals and decide on actions for each animal.
5. Have a practice run through the actions before playing.
6. Ask the children who get caught out to stand behind the leader. You can even ask a few to be assistant leaders and help spot those you catch out.

RSPB Wild Challenge

Make a Pooter
Make a Sweep Net
Make a Pond Dipping Net
Spot it!



23. MAE SEIMON YN DWEUD ANIFEILIAID



Emosiwn:
darganfod llawenydd
ym myd natur drwy
chwarae.

Cysylltiedig
ag ystyr a
chyswilt

Amcan:

Adnabod nodweddion penodol mewn anifeiliaid.

Adnoddau

Gallwch wneud hyn tra'n cerdded neu yn yr unfan.

Os oes mwy o bobl yn chwarae'r gêm, bydd yn cymryd mwy o amser.

Hanfodol: Tri neu fwy o bobl	Dewisol: Lluniau o'r anifeiliaid rydych yn eu dynwared
Lle digon mawr i chi symud o gwmpas ynddo	



Awgrymiadau

Oeddech chi'n gwybod nad yw bleiddgorynnod (y rhai cyflym iawn rydych yn eu gweld yn rhedeg dan gerrig a darnau o bren) yn gwneud gwe i ddal eu hysglyfaeth? Maen nhw'n llechu'n llechwraidd ac yn aros yn amyneddgar nes bod eu bwyd yn dod yn ddigon agos iddynt allu neidio arno a'i ddal. Pa symudiadau allech chi eu gwneud ar gyfer bleiddgorynnod?

Mae draenogod yn bethau bach ciwt iawn ac yn y gaeaf maen nhw'n gaeafgysgu. Maen nhw'n dibynnu ar berthi ac ymylon coetir am fwyd a chysgod, ac yn cyrlio'n belen i gadw'n ddiogel. Pa symudiadau allech chi eu gwneud ar gyfer draenog?

Grŵp llawn / crynodeb

Gofynnwch i'r plant sut maen nhw'n teimlo ar ôl y gêm. A oedd unrhyw rai o'r symudiadau'n anodd, a pham?

Pa anifeiliaid eraill fydden nhw'n gallu eu dynwared y tro nesaf?

Gweithgareddau dilynol: Saffari bwystfilod bach (rhif 16), Creu creadur (rhif 26).

Cyfarwyddiadau:

1. Gwnewch yn siŵr bod gennych fan agored heb fod ar lwybr. Symudwch unrhyw beth a allai achosi i chi faglu. Os na allwch symud rhywbeth peryglus, tynnwch sylw'r rhai sy'n chwarae ato. Gofynnwch i'r plant sut y gallan nhw gadw'n ddiogel yn ystod y gweithgaredd.
2. Mae'r gêm hon yr un fath yn union â 'Mae Seimon yn dweud', ond ei bod yn defnyddio symudiadau anifeiliaid. Ar gyfer y rhai hynny nad ydynt o bosibl yn gyfarwydd â'r gêm, y nod yw i'r arweinydd geisio dal cynifer o bobl ag sy'n bosibl drwy gael y plant i ddilyn y cyfarwyddiadau y mae'r arweinydd yn eu rhoi iddynt. Y gyfrinach yw peidio â dilyn y cyfarwyddiadau oni bai fod y person yn 'dweud' wrthyich am wneud. Er enghraifft, os ydych yn dweud, 'Mae Seimon yn dweud eisteddwch', rhaid i bawb ddilyn y cyfarwyddyd ac eistedd. Fodd bynnag, os ydych yn dweud, 'Eisteddwch' a bod rhywun yn dilyn y cyfarwyddiadau ac yn eistedd, bydd ef neu hi allan.
3. Nawr gofynnwch i'r plant enwi rhai anifeiliaid. Holwch am eu nodweddion. Sut maen nhw'n symud? Oes ganddyn nhw unrhyw ymddygiadau od?
4. Gofynnwch i'r grŵp ddewis pedwar neu bump o'r anifeiliaid hynny a phenderfynu ar symudiadau i bob anifail.
5. Gallwch gael ymarfer cyn dechrau chwarae'r gêm.
6. Gofynnwch i'r plant sy'n cael eu dal sefyll y tu ôl i'r arweinydd. Gallwch hyd yn oed ofyn i ambell un fod yn arweinydd cynorthwyol a helpu i weld y rhai rydych yn eu dal.

Sialens Wylt RSPB

Creu Sugnwr
Creu Rhwyd Ysgub
Creu Rhwyd I Drochi Pwll
Chwiliwch!

