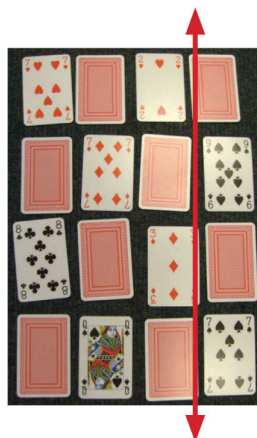


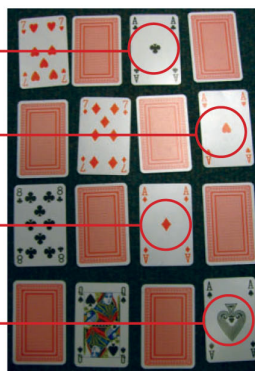
Yr Asau i gyd

Trefnwch 16 cerdyn chwarae ar ffurf bwrdd gwyddbwyll. Dewiswch "linell", naill ai'n llorweddol neu'n fertigol. Yna "plygwch" ar hyd y llinell honno, fel pe baech chi'n plygu darn o bapur.

Daliwch ati i ddewis llinellau i'w plygu hyd nes i chi blygu'r pac cyfan. Dylech ganfod, pa ffordd bynnag rydych chi wedi plygu'r pac, fod y cardiau i gyd yn wynebu'r un ffordd yn y diwedd. Mae'r tric yma'n dibynnu ar yr egwyddor pryd bynnag rydych chi'n plygu bwrdd gwyddbwyll o gardiau (rhowch gynnig ar feintiau gwahanol), byddan nhw bob amser yn wynebu'r un ffordd yn y diwedd.



Newidiwch bedwar o'r cardiau sy'n wynebu i fyny am Asau:



Trowch yr asau yma drosodd.

Y syniad yw trefnu'r pac ymlaen llaw. Yma, gwnaethpwyd hynny gyda'r Asau yn safleoedd 3, 8, 11 ac 16. Yna, os deliwch chi'r pac o'r chwith i'r dde, pen i'r gwaelod, gallwch droi cardiau 1, 6, 9 a 14 drosodd "ar hap". Pan fyddwch yn plygu'r pac i fyny, bydd yr Asau i gyd yn wynebu'r un ffordd "anghywir".

"Trwy hud" rydych chi wedi troi'r pedwar cerdyn oedd wedi'u troi i fyny yn Asau.

Gofynnwch i'r disgyblion feddwl pam bydd plygu bwrdd gwyddbwyll bob amser yn golygu bod y cardiau i gyd yn wynebu'r un ffordd yn y diwedd.



Rhoddwyd y syniad am y tric yma i ni gan Rob Eastaway (www.robeastaway.com)

