

Arsylwi, Meddwl, Casglu

Mae'r gweithgaredd hwn yn cysylltu â'r Banciau Gwybodaeth canlynol:

- Deall chwarae gemau a gamblo
- Risgiau a niwed sy'n gysylltiedig â chwarae gemau a gamblo
- Cynorthwyo pobl ifanc a theuluoedd â niwed sy'n gysylltiedig â gamblo

Mae'r gweithgaredd hwn yn defnyddio delweddau a chwestiynau dan arweiniad i ysgogi meddwl yn feirniadol am gamblo.



Disgrifiadau Dysgu Iechyd a Lles posibl:

Mae'r ffordd rydym yn gwneud penderfyniadau yn effeithio ar ansawdd ein bywydau ni a bywydau eraill.

Cam cynnydd 1

Rwyf wedi datblygu ymwybyddiaeth y gall fy mhenderfyniadau effeithio arnaf i ac ar eraill.

Cam cynnydd 2

Rwy'n gallu adnabod y gall fy mhenderfyniadau effeithio arnaf i ac ar eraill, nawr ac yn y dyfodol.

Cam cynnydd 3

Rwy'n gallu adnabod y bydd rhai penderfyniadau rwy'n eu gwneud yn cael effaith hirdymor ar fy mywyd ac ar fywydau pobl eraill.

Cam cynnydd 4

Rwy'n gallu ystyried ffactorau perthnasol a goblygiadau wrth wneud penderfyniadau yn unigol ac ar y cyd.

Cam cynnydd 5

Rwy'n gallu gwerthuso ffactorau a goblygiadau, gan gynnwys risg, mewn ffordd feirniadol wrth wneud penderfyniadau yn unigol ac ar y cyd.

Yn aml, mae diwydiannau gamblo'n defnyddio hysbysebion trawiadol, lliwiau llachar, iaith gyffrous a dyluniadau tebyg i gemau i ddenu pobl ifanc a gwneud i gamblo ymddangos fel hwyl, yn rhwydd ac yn ddiniwed. Mae'r technegau hyn yn cael eu dewis yn ofalus i greu ymdeimlad o gyffro a phosibilrwydd, gan annog pobl ifanc i weld gamblo fel adloniant yn hytrach na rhywbeth niweidiol.

Gallwn **arsylwi** sut mae gwahanol fathau o gamblo'n dibynnu ar ddelweddau trawiadol a negeseuon wedi'u targedu i ddenu sylw. Mae'r dyluniadau llachar a lliwgar, y synau bywiog ac ymadroddion fel "Ennill yn Fawr" yn gwneud i'r gemau ymddangos yn gyffrous ac yn llawn gwobrau posibl. Mae'r nodweddion hyn yn gwneud i'r gemau edrych yn syml ac yn ddeniadol, yn enwedig i blant a phobl ifanc nad ydyn nhw efallai'n sylwi pa mor anaml y mae pobl yn ennill mewn gwirionedd.

Wrth i ni ddechrau **meddwl** am y delweddau a'r negeseuon hyn - rydyn ni'n dechrau gweld patrymau . Efallai byddwn yn cwestiynu sut mae'r gêm yn gweithio, a yw pobl yn ennill yn aml mewn gwirionedd neu pam mae'r hysbysebion yn canolbwyntio cymaint ar gyffro yn hytrach na'r risgiau . Mae'r cwestiynau hyn yn ein helpu i ddeall sut mae gamblo'n apelio at emosiynau fel chwilfrydedd, gobaith a chyffro, gan osgoi unrhyw sôn am golled ariannol neu ymddygiad caethiwus.

Trwy **gasglu** beth mae'r creawdwyr eisiau i ni ei deimlo neu ei wneud, fe ddaw'n amlwg bod yr hysbysebion hyn wedi'u cynllunio i wneud i gamblo edrych yn gyffrous ac yn llawn gwobrau posibl, gan guddio'r peryglon go iawn fel colled ariannol ac ymddygiad caethiwus. Mae deall y technegau hyn yn helpu pobl ifanc i osgoi cael eu camarwain gan negeseuon sy'n gwneud i ennill edrych yn hawdd neu'n sicr.

Trafodwch y delweddau canlynol ac atebwch y tri chwestiwn canlynol:

- Beth ydych chi'n ei arsylwi?
- Beth ydych chi'n meddwl amdano?
- Beth ydych chi'n ei gasglu?



Arsylwi

- Goleuadau sy'n fflachio, synau bywiog
- Teganau neu ddyfeisiau moethus wedi'u harddangos yn amlwg
- Mae'r grafanc yn edrych yn fregus neu'n wan

Meddwl

- Pa mor aml y mae'r peiriant wedi'i raglennu i afael yn dynn mewn gwirionedd
- A yw'r gwobrau wedi'u trefnu'n fwriadol i edrych yn hawdd eu cipio
- Faint o arian y mae pobl yn ei wario cyn ennill

Casglu

- Mae'n debygol bod y peiriant yn defnyddio mecaneg cryfder amrywiol i gyfyngu ar ennill
- Mae'r amgylchedd wedi'i gynllunio i greu ymdeimlad o sgîl er bod y gêm yn ymwneud â siawns yn gyfan gwbl
- Mae'n manteisio ar ymddygiad "un cynnig arall yn unig" yn debyg i ddolenni atgyfnerthu gamblo



Arsylwi

- Logo'r Loteri Genedlaethol a'r dyddiad tynnu rhifau
- Grid o rifau neu opsiwn Dip Lwcus
- Geiriau fel "ENNILL YN FAWR HENO" neu "JACPOT £X MILIWN"
- Print bach iawn sy'n egluro'r ods a'r rheolau
- Mae'r tocyn yn edrych yn syml ac yn gyflym i'w brynu

Meddwl

- Faint o bobl sy'n ennill y jacpot mewn gwirionedd
- Pam mae'r tocyn wedi'i gynllunio i edrych yn gyffrous ac yn frys
- Faint o arian y mae pobl yn ei wario bob wythnos
- Pa mor aml y mae chwaraewyr yn dewis rhifau yn seiliedig ar benblwyddi neu batrymau
- Faint mae'r loteri'n ei ennill o gymharu â faint mae'n ei dalu

Casglu

- Mae'r tocyn wedi'i gynllunio i ysgogi cyffro a disgwyliad "methu o drwch blewyn"
- Mae'r ods yn debygol o fod yn isel iawn, ond mae'r dyluniad yn tynnu sylw oddi wrth hynny
- Mae'r loteri'n dibynnu ar y ffaith bod pobl yn goramcangyfrif eu siawns o ennill ac yn prynu tocynnau bob wythnos



Arsylwi

- Delweddau o gefnogwyr hapus, cyffrous
- Ymadroddion fel “Betiwch Nawr” neu “Ods Uwch”
- Dim sôn am risgiau na cholledion

Meddwl

- Faint o bobl sy'n colli arian o gymharu â faint sy'n ennill
- Pam mae'r hysbyseb yn canolbwyntio ar gyffro yn hytrach na chanlyniadau
- A yw'r gynulleidfa darged yn oedolion ifanc

Casglu

- Mae'r hysbysfwrdd wedi'i lunio i gysylltu betio â chymuned, hwyl a pherthyn
- Mae'n hepgor y ffaith bod yr ods yn erbyn y bobl sy'n betio
- Mae'n normaleiddio gamblo fel rhan o ddiwylliant chwaraeon



Arsylwi	Meddwl	Casglu
<ul style="list-style-type: none"> • Olwyn liwgar gyda gwobrau • Amserydd sy'n cyfrif i lawr neu fotwm "TROELLI AM DDIM" sy'n fflachio • Gwobrau sy'n edrych yn werthfawr ond sydd fel arfer yn arian cyfred yn y gêm 	<ul style="list-style-type: none"> • A yw'r troellwr ar hap mewn gwirionedd • Pam mae'r gêm yn torri ar draws chwarae i gynnig hyn • Pa mor aml y mae chwaraewyr yn cael eu hannog i wario arian ar ôl troelli 	<ul style="list-style-type: none"> • Mae wedi'i gynllunio i gopio sut mae peiriannau slot yn annog pobl i barhau i chwarae • Mae'n cynnal diddordeb chwaraewyr ac yn cynyddu eu tebygolrwydd o brynu pethau yn yr ap • Mae'r troellwr "am ddim" yn fachyn i greu dolen arfer



Arsylwi	Meddwl	Casglu
<ul style="list-style-type: none"> • Cefnogwyr cyffrous, buddugoliaethau, lliwiau llachar • Ymadroddion fel “Hybwch eich ods”, “Betiwch nawr”, “Ymunwch heddiw” • Dim sôn am golledion na risgiau 	<ul style="list-style-type: none"> • Faint o bobl sy'n ennill mewn gwirionedd o gymharu â faint sy'n colli • Pam mae'r hysbyseb yn canolbwyntio ar ddathlu yn hytrach na chanlyniadau • P'un a yw'r hysbyseb yn targedu oedolion ifanc neu gefnogwyr chwaraeon yn benodol 	<ul style="list-style-type: none"> • Mae'r hysbyseb wedi'i llunio i gysylltu betio â pherthyn, cyffro a theyrngarwch i dîm • Mae'n fwriadol osgoi trafod yr anfantais ystadegol i fetwyr • Mae'n normaleiddio gamblo fel rhan o wyllo chwaraeon



Arsylwi

- Ffoil sgleiniog, lliwiau llachar, gwobrau mawr
- Print mân ynglŷn â'r ods
- Rhad

Meddwl

- Pa mor aml y mae pobl yn ennill mwy nag y maen nhw'n ei wario
- Pam mae'r dyluniad mor ysgogol yn weledol
- A yw'r effaith "methu o drwch blewyn" yn fwriadol

Casglu

- Mae'r tocyn wedi'i gynllunio i ysgogi disgwyliad a phrynu byrbwyll
- Mae'r gost isel yn gwneud iddo deimlo'n ddiniwed er bod colledion yn cronni
- Mae'r dyluniad gweledol yn tynnu'r sylw i ffwrdd oddi wrth y tebygolrwydd isel o ennill



Arsylwi

- Goleuadau sy'n fflachio, riliau sy'n troelli, synau bywiog
- Themâu (ffrwythau, antur, mytholeg, sioeau teledu)
- Animeiddiadau “ennill yn fawr” hyd yn oed ar gyfer symiau bach

Meddwl

- A yw'r peiriant wedi'i raglennu i ddangos ennill o drwch blewyn
- Pa mor aml y mae chwaraewyr yn ennill mewn gwirionedd
- Pam mae'r amgylchedd mor swnllyd ac ysgogol

Casglu

- Mae peiriannau slot yn defnyddio amserlenni gwobrwyo amrywiol i gynnal diddordeb chwaraewyr
- Mae'r dyluniad synhwyraidd (goleuadau, synau, animeiddiadau) yn atgyfnerthu chwarae'n barhaus
- Mae'r peiriant wedi'i ddylunio i wneud i golledion deimlo'n llai amlwg ac i enillion deimlo'n enfawr



Arsylwi

- Botymau llachar, animeiddiadau cyflym, mecanweithiau "tapio i chwarae" hawdd
- Bonysau dyddiol, troelli am ddim neu wobrau rhediad
- Arian cyfred yn yr ap sy'n cuddio'r gost wirioneddol

Meddwl

- P'un a yw'r ods yn dryloyw neu'n gudd
- Sut mae'r ap yn annog chwaraewyr i wario arian go iawn
- Pam mae'r ap yn teimlo mor gyflym a hawdd ei ddefnyddio, fel nad oes dim yn eich rhwystro

Casglu

- Mae'r dyluniad yn efelychu dolenni atgyfnerthu casino, ond ar ffurf fwy hygyrch
- Mae arian cyfred rhithwir yn gwneud i wariant deimlo'n llai real
- Mae'r ap wedi'i ddylunio i gynyddu ymgysylltiad i'r eithaf ac annog chwarae dro ar ôl tro

- Un peth y sylwes i arno heddiw oedd...
- Un cwestiwn sydd gen i o hyd yw...
- Un casgliad a wnes i oedd...

Awgrymiadau dysgu posibl pellach

Dadansoddi Targeddu Emosiynol

Deall sut mae manipwleiddio emosiynol yn dylanwadu ar benderfyniadau.

Mae dysgwyr yn adnabod pa emosiynau y mae pob cynnyrch yn ceisio eu hysgogi.

Enghreifftiau:

- Cyffro
- Ofn colli allan
- Gobaith
- Perthyn
- Brys

Mapio Taith Chwaraewr

Deall sut mae niwed sy'n gysylltiedig â gamblo yn datblygu'n raddol, nid yn sydyn.

Mae dysgwyr yn creu siart lif i ddangos sut gallai rhywun fynd o:

chwilfrydedd → cynnig cyntaf → cyffro → chwarae dro ar ôl tro → niwed posibl

Archwilio'r Fathemateg wrth Wraidd Marchnata

Gweld y bwlch rhwng siawns *ganfyddedig* a thebygolrwydd *gwirioneddol*.

Ar ôl arsylwi a meddwl, mae dysgwyr yn cyfrifo neu'n amcangyfrif:

- Siawns o ennill
- Gwerth disgwylidig
- Sut mae colledion bach yn cronni dros amser

Ymchwilio i Ddyluniad “Methu o Drwch Blewyn”

Dangoswch enghreifftiau o fethu o drwch blewyn mewn cardiau crafu, slotiau neu gemau symudol.

Ffocws dysgu:

- Pam mae methu o drwch blewyn yn teimlo fel “bron ag ennill”
- Sut mae hyn yn annog pobl i barhau i chwarae hyd yn oed wrth golli
- Sut mae dylunwyr yn defnyddio'r effaith hon yn fwriadol

Gwasanaethau Cymorth Gamblo yng Nghymru

- **Gwasanaeth Triniaeth Gamblo Cymru Gyfan a Llinell Gymorth 24/7: 0808 281 9265**

Croesewir atgyfeiriadau i'r Gwasanaeth Triniaeth gan unrhyw unigolyn neu weithiwr proffesiynol.

E-bost: GamblingService@wales.nhs.uk

- **GambleAware**

www.gambleaware.org

- **Canolfan Genedlaethol y GIG ar gyfer Anhwylderau Chwarae Gemau (Llundain)**

Triniaeth arbenigol ar gyfer anhwylder chwarae gemau i'r rhai 13 oed a hŷn. Mynediad ar-lein o Gymru.

www.cnwl.nhs.uk/national-centre-gaming-disorders

*Sylwch y gallai'r gwasanaethau cymorth a restrir newid wrth i drefniadau comisiynu gael eu diweddaru.