

Y Cwypmp



Cyflwyniad

Yn y wers hon, rydym yn parhau i ddysgu am Adda ac Efa. Byddwn yn dysgu am y ffordd yr oeddent yn anufudd i Dduw. Ceir ein taith Beibl yn Genesis 3. Dyma rai o'r prif bwyntiau y byddwn yn eu dysgu:

- Rhaid inni ufuddhau i Dduw.
- Mae canlyniadau i'n dewisiadau gwael.
- Mae Duw yn ein caru hyd yn oed pan fyddwn ni'n gwneud rhywbeth o'i le.

Canllaw Gwersi

Adolygwch yr hyn rydym eisoes wedi'i ddysgu am y Creu. Myfyrio ar sut roedd gardd Eden yn berffaith ac roedd Adda ac Efa yn hapus. Rhannu sut roedden nhw'n mwynhau perthynas gyda Duw.

Darllenwch Genesis pennod 3 o Feibl eich plentyn.

Rhan bwysig o wers yr wythnos hon yw gwneud dewisiadau. Bydd plant hŷn yn cwestiynu'n awtomatig pam y caniatodd Duw i Adda ac Efa fwyta'r ffrwythau neu pam y rhoddodd y goeden yn yr ardd yn y lle cyntaf. Mae hyn yn rhoi cyfle i ni siarad â'n plant am ddewis ac ewyllys rydd.

Os oes gan eich plentyn degan a reolir o bell, gadewch iddo chwarae gyda'r tegan. Soniwch sut mae'r tegan yn ymateb i'r rheolydd o bell. Chwiliwch yn eich cartref am bethau gyda switshis. Pa blentyn (neu oedolyn) sydd ddim wrth ei fodd yn gwthio botymau? Switshis golau, teclyn rheoli teledu, cyfrifiaduron, teganau ac ati. Unwaith eto, gwnewch sylwadau ar sut mae gwthio botwm yn gwneud i'r eitem weithio.

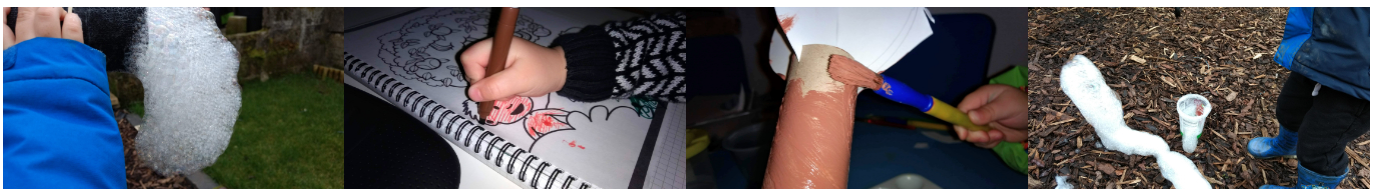
Gallwch nawr gyflwyno'r syniad o ewyllys rydd. Dywedwch nad oedd Duw wedi 'n gwneud fel robotiaid nac yn gwneud i ni Ei garu neu ufuddhau iddo oherwydd bod rhaid i ni. Mae am i ni fod eisiau ei garu ac ufuddhau iddo. Rhoddodd ddewis i Adda ac Efa, gallent fwyta popeth ond ffrwyth un goeden ac ufuddhau i Dduw, neu gallent fwyta'r ffrwyth a dewis peidio ag ufuddhau i Dduw. Cyflwynwch y gair 'pechod'. Eglurwch sut pan fyddwn ni'n gwneud pethau nad yw Duw am i ni eu gwneud, rydyn ni'n ei alw'n bechod.

Rhowch rai sefyllfaoedd i'ch plentyn a gofynnwch iddo ddewis beth sy'n ddewis da a beth sy'n ddewis gwael.e.e. Os ydych chi'n torri rhywbeth mae'n dda i A) ei guddio neu B) ddweud wrth oedolyn. Os oes gan rywun degan rydych chi ei eisiau a yw'n dda i A) ei gymryd neu B) aros am eich tro, ac yn y blaen. Eglurwch sut mai'r dewis pwysicaf y mae angen i ni ei wneud yw caru Duw.

Dangoswch fod canlyniadau i'n gweithredoedd. Bydd popeth a wnawn yn arwain at ganlyniad da neu wael. Gwnewch rai gweithgareddau achos ac effaith gyda'ch plentyn.

Rhannwch sut,er bod Duw wedi disgyblu Adda ac Efa am eu hanufudd-dod, ni roddodd y gorau i'w caru. Darparodd ar eu cyfer ac addawodd ffordd o achub pobl eto.

Eglurwch sut y daeth Iesu i adfer ein perthynas â Duw.



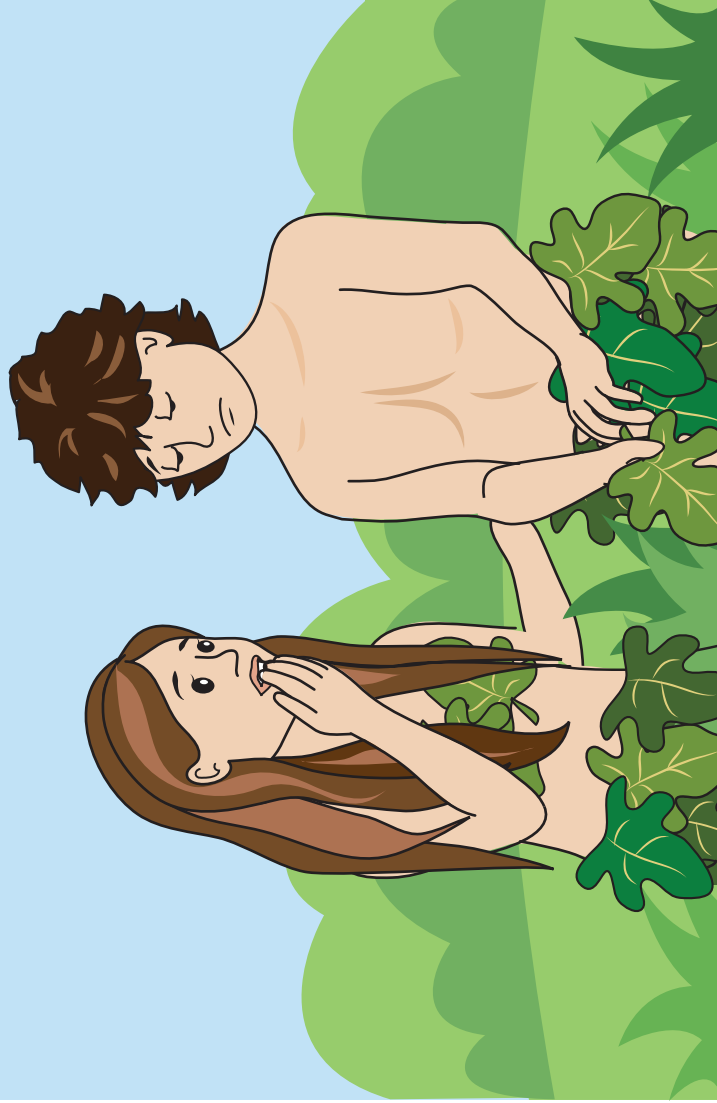
Y Cwyp



Roedd Gardd Eden yn lle hardd.

Mwynhaodd Adda ac Efa bopeth roedd Duw wedi'i wneud.

Un diwrnod, pan oedd Efa'n cerdded drwy'r ardd, clywodd neidr yn ei galw. Satan wedi'i wisgo fel neidr oedd.



Gorchuddion nhw eu hunain â dail i guddio eu cywilydd. Ond roeddau nhw'n dal i deimlo'n drist.

Dywedon nhw wrth Dduw beth ddigwyddodd.

Dywedodd Duw y byddai'n rhaid iddynt adael yr ardd berffaith.

Ond addawodd Duw y byddai rhywun yn dod i'w hachub rhag eu pechod.



Perswadiodd Satan Efa i flasu'r ffrwyth y rhybuddiodd Duw nhw i beidio'i fwyta.

Roedd Efa 'n meddwl bod y ffrwyth yn flasus, felly galwodd Adda i'w flasu.

Roedd Adda 'n hoffi'r ffrwyth ac yn meddwl ei fod yn dda.



Ond wedyn, dechreuodd Adda ac Efa deimlo'n anhapus.

Roedd cywilydd arny'n nhw.

Roedden nhw'n gwybod eu bod wedi gwneud rhywbeth drwg iawn.

Pan ddaeth Duw i siarad â nhw cuddion nhw oddi wrtho.

Gemau a Gweithgareddau Nadroedd swigod

Bydd angen

- Potel ddŵr 1 x 500 ml
- 1 x hosan
- 1 x band rwber
- Siswrn
- Dŵr
- Hylif golchi llestri
- (dewisol ar gyfer swigod gwell: (Gliserin a geir yn yr adran bobî yn yr archfarchnad)



Oedolyn: Torrwch y botel ddŵr yn ei hanner. Cadwch y pen uchaf.

Rhowch hosan dros y rhan o'r botel sy wedi ei thorri a'i chlymu'n sownd gyda band rwber.

Cymysgwch tua 3 llwy fwrdd o hylif golchi llestri gydag 8 owns o ddŵr ac os ydych chi eisiau 1 llwy fwrdd o gliserin. (Gellir gwneud y cymysgedd hwn ymlaen llaw a'i storio)

Rhowch y gymysgedd swigod mewn dysgl neu bowlen. Dipiwch ben sanau'r chwythwr swigod i'r dŵr sebon.

Chwythwch i'r pen arall. Daliwch ati i chwythu. Cyn bo hir fe welwch neidr hir o swigod yn dod allan y pen arall.

NODER: Nid yw'r gymysgedd swigod yn ddiogel i'w yfed. Gwnewch yn siŵr bod eich plentyn yn gallu ac yn deall ei fod i chwythu ac nid anadlu.

Neidio Neidr!

Mae'r gêm rhaff naid hon yn wych i helpu plant iau gyda sgiliau echddygol manwl.

Ar gyfer Neidr mae'r rhaff yn aros ar y ddaear. Un person yn ei ddal ar bob pen (neu'n pwyso un ochr i lawr).

Tonnwch y rhaff yn ysgafn ar hyd y llawr i edrych fel neidr ymlusgol.

Dylai'r plentyn geisio neidio drosti heb gyffwrdd â'r rhaff. Cymerwch eich tro i fod yn neidr a neidr-symudwr.

Gorchmynion robot

Mae'r gêm hon yn ddeuawd ar y clasur 'Mae Seimon yn dweud'. Bydd ein gwers yn atgoffa plant na wnaeth Duw eu gwneud yn Robotiaid ond ei fod yn rhoi ewyllys rydd iddynt.

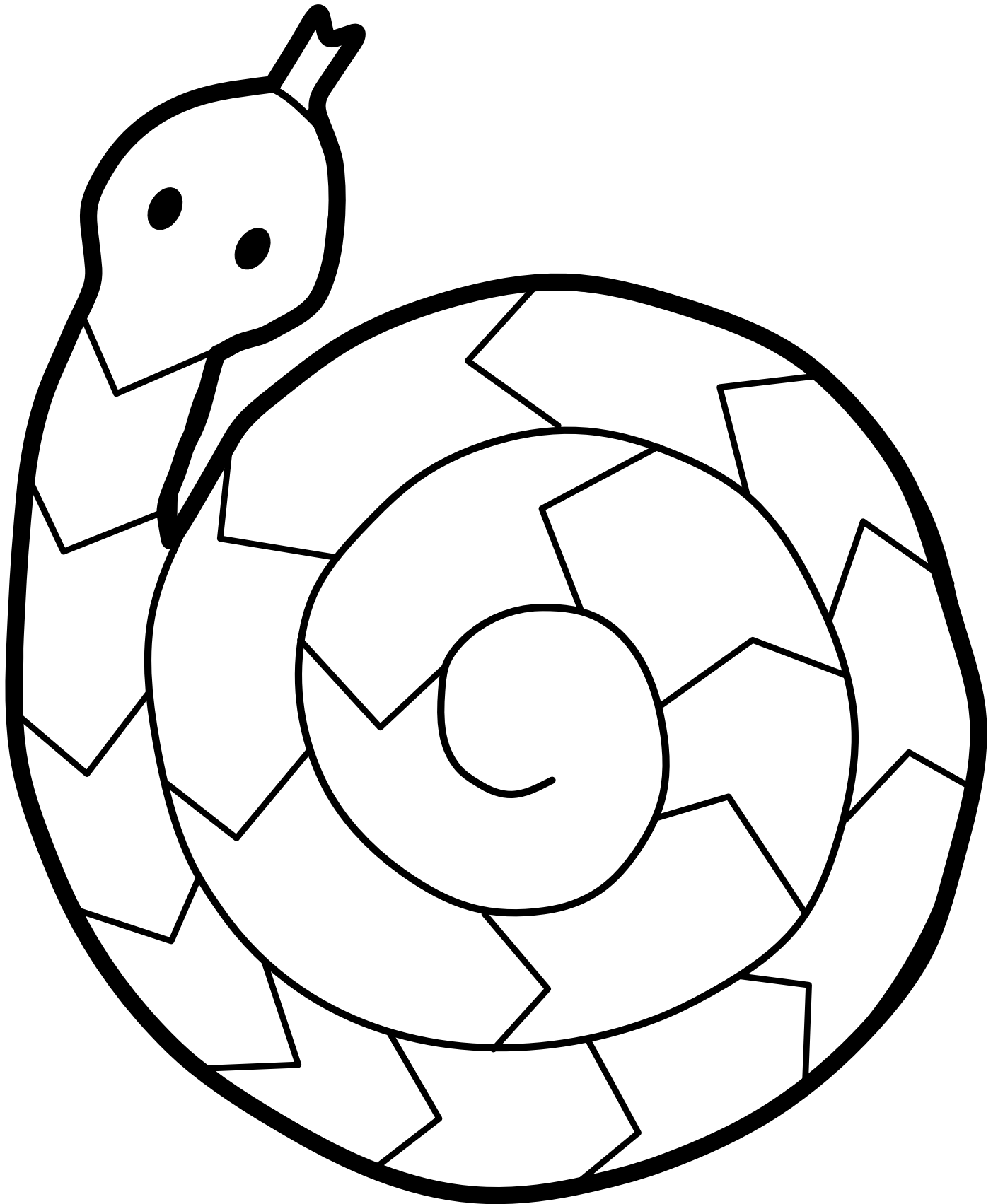
Cyflwynwch y gêm drwy esbonio sut mae Robotiaid bob amser yn dilyn gorchmynion. Pan fydd yr oedolyn yn dweud 'Robot,' rhaid i'r plentyn wneud yr hyn a ddywedir. Os nad yw'r cyfarwyddyd yn dechrau gyda 'Robot', rhaid i'r plentyn anwybyddu'r cyfarwyddyd.

I'w wneud yn hwyl ychwanegol, dywedwch y gorchmyn mewn llais Robotig. Os yw plentyn yn ddigon hen gadewch iddo gymryd ei dro fel y Robot.

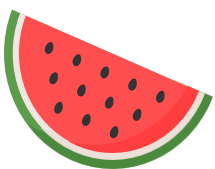
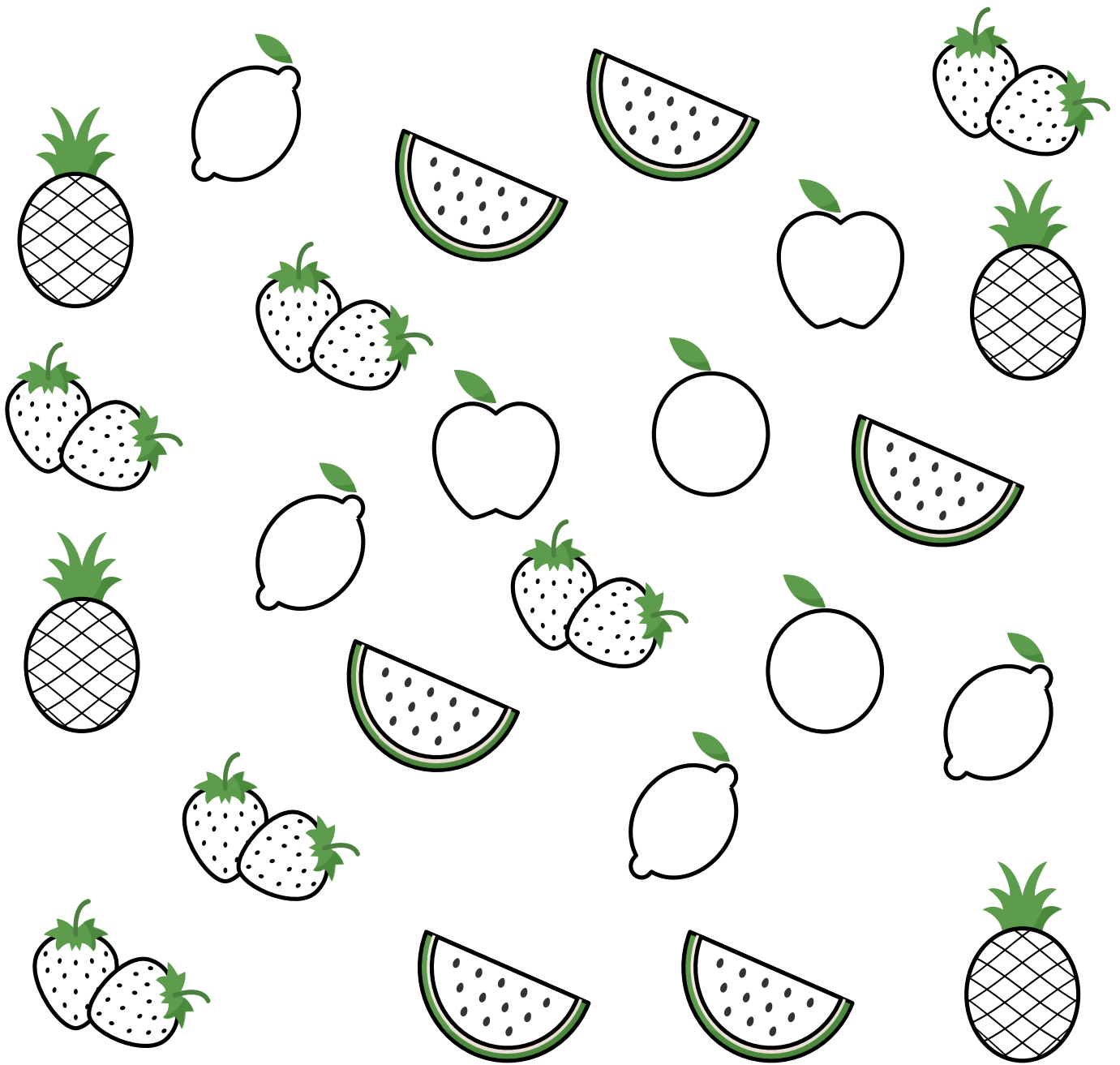


Neidr Sbiral

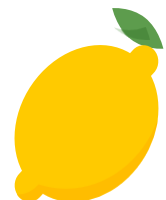
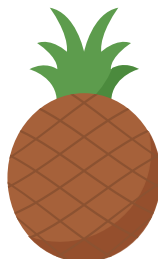
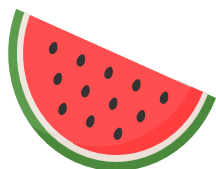
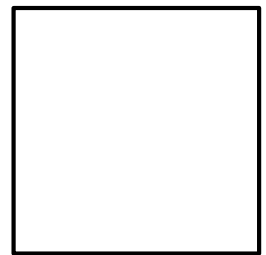
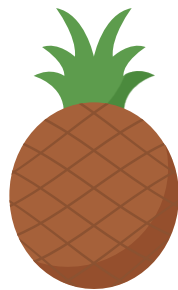
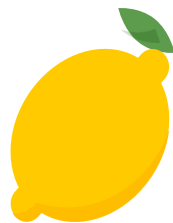
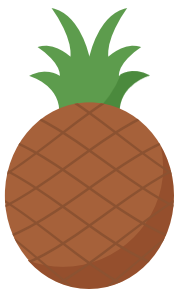
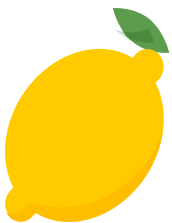
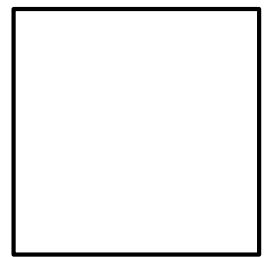
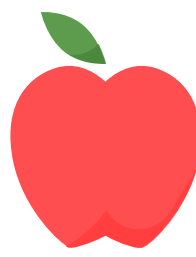
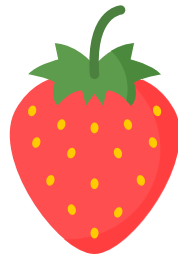
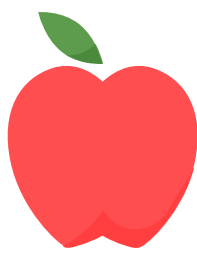
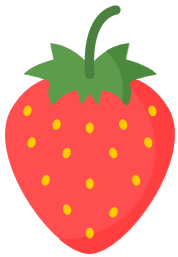
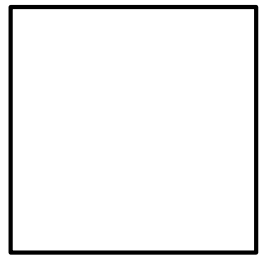
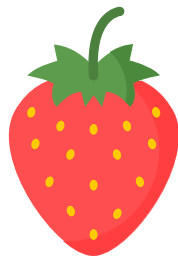
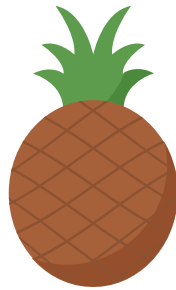
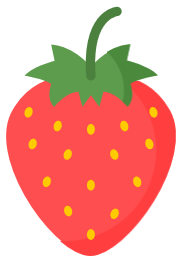
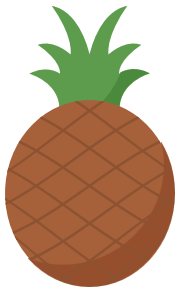
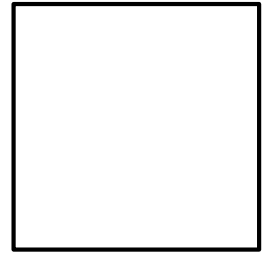
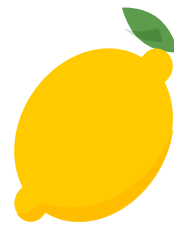
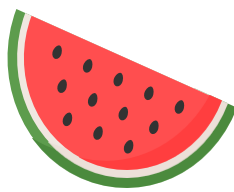
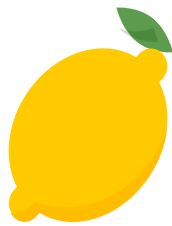
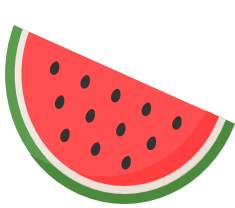
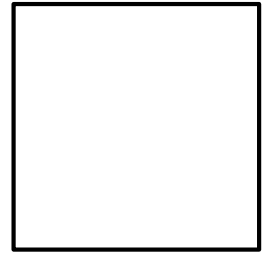
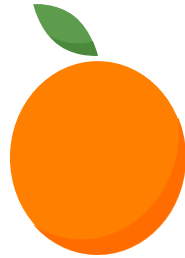
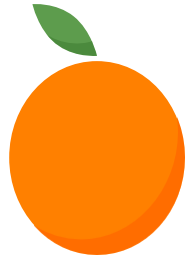
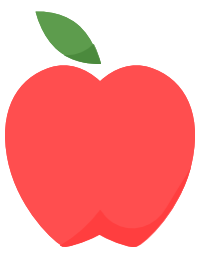
Lliwiwch a thorrwch



Lliwiwch a Chyfrifwch

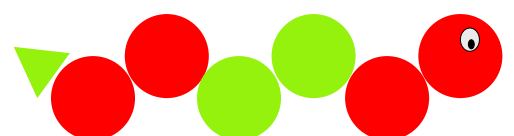
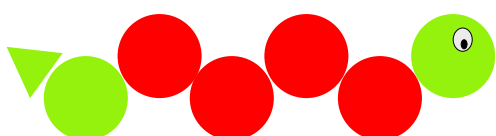
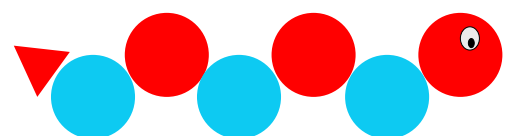
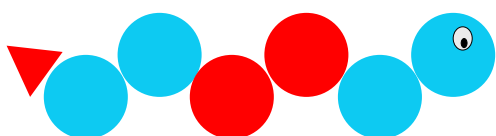
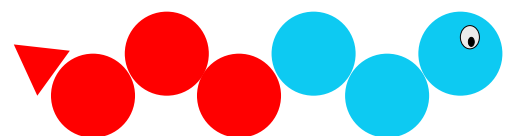
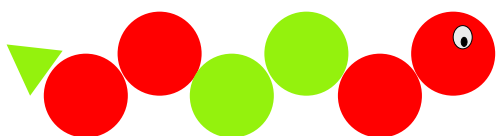
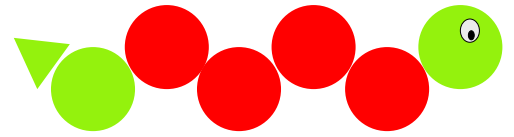
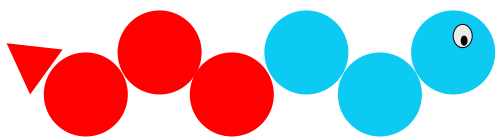
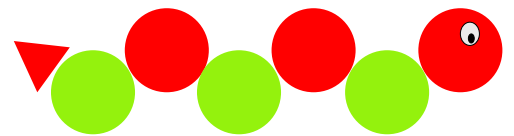
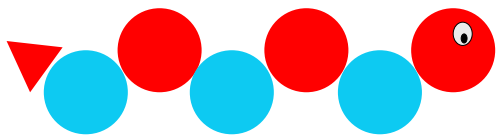
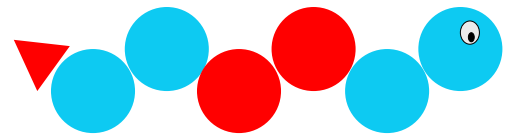
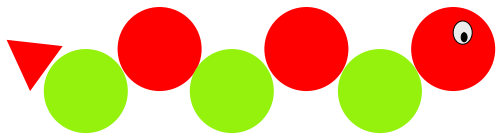


Patrymau ffrwythau



Parwch y Nadroedd

Tynnwch linell i gyd-fynd â'r nadroedd



Crefft Coeden

Bydd angen y canlynol arnoch:

- 1 Tiwb cardfwrdd,
- Cerdyn gwyn trwchus
- Marcwyr, pensiliau neu baent
- 1 glanhawr pibellau
- Papur lliw
- Glud



Cyfarwyddiadau

1. Argraffwch dempled ar gerdyn gwyn trwchus.
2. Torrwch gylchoedd allan o'r dempled a lliwio'r ddwy ochr yn wyrdd.
3. Paentiwch a lliwiwch y tu allan i'r tiwb cardfwrdd yn frown.
4. Gwnewch bedwar toriad bach ar ben y tiwb. (Gwnewch groes)
5. Rhowch y cylchoedd gwyrdd i mewn i'w gilydd ac i mewn i'r slitiau yn y tiwb. (Ychwanegwch rywffaint o dâp neu lud os oes angen.)
6. Gludwch beli papur bach i wneud ffrwythau
7. Lapiwch y glanhawr pibellau o amgylch top y goeden i wneud neidr.
8. Torrwch yr arwydd 'Peidiwch' a'i gludo i 'r boncyff.

Creffft coeden Templed

Argraffwch
h ddau
gopi.

Torrwch
gylchoedd
allan

Lliwiwch y
ddwy ochr











Worship Time

God made me

<https://youtu.be/0a97A6yIG00>

Trust and obey

<https://youtu.be/OSWoGIWcvN4>

Jesus love is very wonderful

<https://youtu.be/u223-5FTHPs>



Amser gweddi

Dywedwch sori wrth Dduw am y pethau anghywir a wnawn. Gofynnwch iddo eich helpu i ufuddhau iddo ac osgoi temtasiwn.

Wythnos nesaf

Arch Noa

Sign up to receive free weekly lessons by email:

