

មេរៀនទី ១៣៥៖ សាឡាម៉ូនទូលសុំប្រាជ្ញា

១ ពង្សាវតារក្សត្រ ២៖ ១-៤, ៣៖ ៣-២៨

មេរៀន (យូធូបលីវីង)៖ <https://youtu.be/tUKG3m-AxGo>

រឿងនៅក្នុងព្រះគម្ពីរសម្រាប់កុមារ៖ <https://youtu.be/k0cWnMqulsk>

គោលបំណង៖ ព្រះបានផ្តល់ប្រាជ្ញាដល់ពួកយើង។

ឧតម្ពីរចងចាំ៖ សុភាសិត ១៦៖ ១៦ “ការដែលបានប្រាជ្ញា នោះវិសេសជាងបានមាសតើអម្បាលម៉ានទៅ អើ ការដែលបានយោបល់ នោះគួររើសយកជាជាងប្រាក់ទៅទៀត។”

ចំរៀង (យូធូបលីវីង)៖

១. អ្នកណាបង្កើតពន្លឺថ្ងៃ <https://youtu.be/t6Yhl46a2gQ>

២. ទ្រង់មិនដែលខាន <https://youtu.be/uVqBqBENPi4>

៣. ចូរស្វែងរកនរកព្រះជាមុន <https://youtu.be/rMdM48ofdBY>

១. អធិស្ឋាន

២. ចំរៀង (រើសចំរៀងខាងលើ១បទហើយច្រៀងជាមួយសិស្ស)

៣. ល្បែងកំសាន្ត

«ចំលើយខុស»



១ អោយកុមារអង្គុយជារង្វង់

២. ជ្រើសរើសកុមារម្នាក់ធ្វើជា អ្នកចាំទី ឈរនៅកណ្តាលរង្វង់

៣. អ្នកចាំទីត្រូវសួរសំណួរទៅកុមារណាម្នាក់ក៏បាន។

អ្នកដែលអ្នកចាំទីសួរត្រូវឆ្លើយខុសពីប្រធានបទ ដែលអ្នកចាំទីបានសួរ។

ឧទាហរណ៍៖ អ្នកចាំទីសួរថា “អ្នកឯងជាប្រុសឬ?” គេត្រូវឆ្លើយថា

“ខ្ញុំចូលចិត្តញ៉ាំស្វាយ។” ប៉ុន្តែប្រសិនបើគេឆ្លើយថា “បាទ/ចាស”

នោះគេចាញ់ល្បែងនេះ។

៤. បន្តលេងល្បែងនេះរហូតរកឃើញអ្នកឈ្នះ៣នាក់ចុងក្រោយ។

៥. បន្ទាប់ពីលេងល្បែងនេះចប់ សូមពន្យល់កុមារថា ព្រះបានប្រទានឲ្យយើងនូវ ភាពវៃឆ្លាតក្នុងការឆ្លើយសំណួរឲ្យបានឆាប់រហ័ស។ ប៉ុន្តែភាពឆ្លាតវៃខុសពីប្រាជ្ញា។ ការដែលមានប្រាជ្ញាគឺមានន័យថា ដឹងពីអ្វីដែលធ្វើឲ្យព្រះសប្បាយចិត្ត ហើយធ្វើការសម្រេចបានត្រឹមត្រូវដែលធ្វើឲ្យព្រះសព្វព្រះទ័យ។ ព្រោះព្រះតែងតែចង់ ផ្តល់នូវប្រាជ្ញាដល់យើង។

៤. ការលោសាំមេរៀន

ប្រសិនបើមានការអស្ចារ្យមួយមកកាន់អ្នកហើយប្រាប់អ្នកថាអ្នកអាចសុំអ្វីមួយក៏បានតើអ្នកនឹងសុំអ្វី? តើអ្នកនឹងសុំលុយ? ប្រដាប់លេង? ផ្ទះមួយ? ឡានមួយ? មនុស្សជាច្រើនប្រហែលជាសុំអ្វីដែលធ្វើឲ្យពួកគេមានឫក្តិល្បី។ ថ្ងៃនេះ យើងនឹងរៀនអំពីបុរសម្នាក់ ដែលទូលសុំប្រាជ្ញាពីព្រះជំនួសឲ្យការទូលសុំនូវរបស់ដែលធ្វើឲ្យគាត់ក្លាយជាអ្នកមាន ឬក៏ល្បីនោះ។

៥. រឿងនៅក្នុងព្រះគម្ពីរ

ស្តេចដាវីឌដែលជាស្តេចនៃសាសន៍អ៊ីស្រាអែល គាត់មានវ័យចាស់ណាស់ទៅហើយ។ គាត់ដឹងថាពេលវេលា ដែលគាត់បានគ្រប់គ្រងជនជាតិអ៊ីស្រាអែលជិតអស់ហើយ ដូច្នោះគាត់បានហៅ សាឡូម៉ូន ដែលជាកូនប្រុសរបស់គាត់មកជិតហើយប្រាប់ថា សាឡូម៉ូនត្រូវធ្វើជាស្តេចដ៏ល្អសម្រាប់សាសន៍អ៊ីស្រាអែល។

សាឡូម៉ូនបានដឹងថា ការគ្រប់គ្រងលើសាសន៍អ៊ីស្រាអែលមិនមែនជារឿងងាយស្រួលនោះទេ។ ដូច្នោះគាត់បានទូលសូមទៅព្រះនូវអ្វីដែលគាត់គិតថា នឹងធ្វើឲ្យគាត់ក្លាយទៅជាស្តេចដ៏ល្អដែលគាត់ត្រូវធ្វើ។ គាត់បានទូលសូមព្រះនូវប្រាជ្ញា ដែលមានន័យថា គាត់មានប្រាជ្ញា ហើយដឹងពីរបៀបដែលត្រូវធ្វើ ការសម្រេចចិត្តឲ្យបានត្រឹមត្រូវ ដើម្បីឲ្យព្រះសប្បាយព្រះទ័យ។

សាឡូម៉ូនបានទូលសូមប្រាជ្ញាមកពីព្រះ។ សាឡូម៉ូនគួរតែទូលសូម អំណាច ទ្រព្យសម្បត្តិ និងកិត្តិយស ប៉ុន្តែជំនួសឲ្យភាពអត្មានិយមទាំងអស់នោះ គាត់បានទូលសុំពីអ្វីដែលគាត់គិតថា អាចជួយគាត់ឲ្យធ្វើជាអ្នក គ្រប់គ្រងដ៏ល្អបាន។ ព្រះបានសព្វព្រះទ័យពីអ្វីដែលសាឡូម៉ូនបានទូលសុំ ហើយព្រះបានផ្តល់ឲ្យសាឡូម៉ូនថែមទៀតនូវអ្វីដែលគាត់មិនបានសុំ ដោយព្រះបានផ្តល់ឲ្យគាត់នូវ អំណាច ទ្រព្យសម្បត្តិ និងកិត្តិយសផងដែរ។ ព្រះគម្ពីរប្រាប់យើងថាសាឡូម៉ូនត្រូវបានគេស្គាល់ពាស ពេញផែនដី ដោយសារប្រាជ្ញារបស់គាត់ក្នុងការសម្រេចនូវស្ថានភាពដ៏ស្មុគស្មាញ ហើយថាអ្នកគ្រប់គ្រង មកពីគ្រប់ទិសទីបានមកសុំជំនួយពីគាត់។

ប្រសិនបើគ្មានការជួយមកពីព្រះជាម្ចាស់ទេនោះ ពេលខ្លះពួកយើងក៏មានការភ័យខ្លាចផងដែរ។ យើងអាចទុកចិត្តលើព្រះឲ្យជួយយើងនៅពេលដែលស្ថានភាពហាក់ដូចជាច្របូកច្របល់ តាមរយៈការទូលសូមឲ្យព្រះប្រទាននូវប្រាជ្ញាសម្រាប់យើង! តាមរយៈការជួយរបស់ទ្រង់ យើងអាចធ្វើការសម្រេចចិត្តបានយ៉ាងត្រឹមត្រូវ។ យើងក៏អាចងាកបែរទៅរកព្រះគ្រប់ពេល ពីព្រោះទ្រង់យកចិត្តទុកដាក់ចំពោះយើងម្នាក់ៗ។ ព្រះស្រលាញ់យើង ហើយចង់ជួយយើងឲ្យរស់នៅជាមួយទ្រង់រហូត និងដឹងពីអ្វីដែលត្រូវធ្វើផងដែរ។

៦. សំនួរពិភាក្សា

- ១. តើនរណាដែលស្តេចដាវីឌបានជ្រើសរើសឲ្យធ្វើជាស្តេចនៃសាសន៍អ៊ីស្រាអែលបន្ទាប់ពីគាត់ ? (សាឡូម៉ូន)
- ២. តើសាឡូម៉ូនបានទូលសូមអ្វីពីព្រះ? (ប្រាជ្ញា)
- ៣. តើអ្វីខ្លះដែលព្រះបានផ្តល់ឲ្យសាឡូម៉ូនក្រៅពីប្រាជ្ញានោះ? (អំណាច ទ្រព្យសម្បត្តិ និងកិត្តិយស)
- ៤. តើភាពឆ្លាតខុសពីប្រាជ្ញាដោយរបៀបណា? (ឆ្លាតមានន័យថាដឹងគ្រប់យ៉ាង តែប្រាជ្ញាគឺមានន័យថាដឹងពីអ្វីដែលធ្វើឲ្យព្រះសប្បាយចិត្ត ហើយធ្វើការសម្រេចបានត្រឹមត្រូវដែលធ្វើឲ្យព្រះសព្វព្រះទ័យ)
- ៥. តើយើងអាចទទួលបាននូវប្រាជ្ញាដែលបានមកពីព្រះដោយរបៀបណា? (ពួកយើងអាចទូលសូមព្រះឲ្យផ្តល់នូវប្រាជ្ញាឲ្យដល់យើង)

៧. ល្បែងកំសាន្ត «ចងចាំបន្តិចម្តងៗ»

សម្ភារៈដែលត្រូវការ៖ ក្រដាស A4 ៥ សន្លឹក ដែលសរសេរខគម្ពីរផ្នែកខុសៗគ្នា ដាក់ក្នុងក្រដាសនោះ



(ខគម្ពីរចងចាំចែកចេញជា៥ផ្នែក)
១. ត្រូវត្រៀមក្រដាស ៥ សន្លឹក ដែលសរសេរខគម្ពីរផ្នែកខុសៗគ្នានោះ

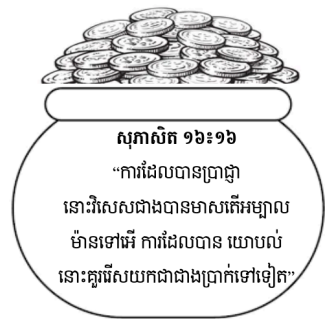
- ២. ជ្រើសរើសកុមារ៥នាក់មកធ្វើជាអ្នកកាន់ក្រដាសទាំង៥ សន្លឹកនោះ ដោយឈរនៅខាងមុខ
- ៣. ចែកកុមារជាពីរក្រុមឲ្យស្មើគ្នា
- ៤. ក្រុមទាំងពីរត្រូវឈរទល់មុនជាមួយអ្នកកាន់ក្រដាសនោះ
- ៥. ជំទី១ គ្រូនឹងឲ្យកុមារទាំងពីរក្រុមអានក្រដាសទាំង ៥សន្លឹកដែលកុមារទាំង ៥ ឈរកាន់នោះ
- ៦. ជំទី២ គ្រូអាចឲ្យកុមារដែលឈរកាន់ម្នាក់ណាក៏បានបែរខ្នង ដោយមិនត្រូវឲ្យក្រុមទាំងពីរមើលឃើញនោះទេ។ ក្រុមទាំងពីរនឹងបន្តអានសន្លឹកខគម្ពីរចងចាំនោះ។
- ៧. បន្ទាប់ពីលេងល្បែងនេះជាច្រើនជំនុំ កុមារអាចចងចាំខគម្ពីរទាំងមូលបាន។
- ៨. ក្រុមណាដែលអាចសូត្រខគម្ពីរចងចាំទាំងមូលបានត្រឹមត្រូវក្រុមនោះនឹងឈ្នះល្បែងនេះ។

៨. ខគម្ពីរចងចាំ

សុភាសិត ១៦:១៦ “ការដែលបានប្រាជ្ញា នោះវិសេសជាងបានមាស តើអម្បាលម៉ានទៅ អើ ការដែលបានយោបល់ នោះគួររើសយកជាជាងប្រាក់ទៅទៀត។”

៩. ហត្ថកម្ម «ការទទួលបាននូវប្រាជ្ញានោះប្រសើរជាងទទួលបានមាស»

សម្ភារៈដែលត្រូវការ៖ សូមបោះពុម្ពក្រដាសហត្ថកម្មនៅទំព័រខាងក្រោម កន្ត្រៃ ការបិត និងកូលរំ



- ១. ឲ្យក្រដាសរូបឆ្នាំង និងមាសទៅកុមារម្នាក់មួយសន្លឹក
- ២. ឲ្យកុមារកាត់ និងផាត់ពណ៌រូបមាស និងរូបឆ្នាំងនោះ
- ៣. ឲ្យកុមារសរសេរថា **សុភាសិត ១៦:១៦** “ការដែលបានប្រាជ្ញា នោះវិសេសជាងបានមាសតើអម្បាល ម៉ានទៅអើ ការដែលបាន យោបល់ នោះគួររើសយកជាជាងប្រាក់ទៅទៀត” នៅលើឆ្នាំង។
- ៤. បិតមាសពីលើឆ្នាំងនោះ។

១០. ចម្លែង (រើសចម្លែងខាងលើ១បទហើយច្រៀងជាមួយសិស្ស)

១១. អធិស្ឋាន

ការថ្វាយបង្គំសំរាប់គ្រូ៖ (សូមអាន ហើយអធិស្ឋានមុនពេលចាប់ផ្តើមបង្រៀន)

ព្រះយេស៊ូវមិនរំពឹងថាយើងមានចម្លើយទាំងអស់នោះទេ។ អ្វីទាំងអស់ដែលយើងត្រូវការគឺប្រាជ្ញា គឺជាការ ស្ម័គ្រចិត្ត និងងាកទៅរកព្រះយេស៊ូវ ដោយសុំការណែនាំពីទ្រង់ ដូចសាជាឡូម៉ូនបានបែរទៅរកព្រះអ៊ីចឹង ដែរ។ សូមអាន **ពង្សាវតារក្សត្រទី១ ៣:១៦-២៨**។ សាឡូម៉ូនត្រូវការប្រាជ្ញាដើម្បីគ្រប់គ្រងរាស្ត្ររបស់ ព្រះឱ្យបានល្អ។ តើអ្នកត្រូវការប្រាជ្ញាសម្រាប់អ្វី? តើផ្នែកណាខ្លះក្នុងជីវិតរបស់អ្នកដែលអ្នកកំពុងស្វែង រកចម្លើយ? នៅក្នុងព្រះគម្ពីរយ៉ាកុប បានចែងថា ព្រះប្រទានប្រាជ្ញាយ៉ាងសប្បុរសដល់មនុស្ស ដែលសុំទ្រង់។ ហេតុអ្វីបានជាអ្នកមិនចំណាយពេលមួយនាទី ហើយសុំប្រាជ្ញានៅពេលនេះ?

