

មេរៀនទី ១៣៥: សាឡូម៉ូនទូលសុំប្រាជ្ញា

១ ពង្សាវតារក្សត្រ ២:១-៤, ៣:៣-២៨

គោលបំណង: ព្រះបានផ្តល់ប្រាជ្ញាដល់ពួកយើង។

ខនម្ហីចងចាំ: សុភាសិត ១៦:១៦ “ការដែលបានប្រាជ្ញា នោះរឹសសជាងបានមាសតើអម្បាលម៉ានទៅ អីការដែលបានយោបល់ នោះគួររឹសយកជាជាងប្រាក់ទៅទៀត។”

ការថ្វាយបង្គំសំរាប់គ្រូ (សូមអានហើយអធិស្ឋានមុនពេលចាប់ផ្តើមបង្រៀន)

ព្រះយេស៊ូវមិនរំពឹងថាយើងមានចម្លើយទាំងអស់នោះទេ។ អ្វីទាំងអស់ដែលយើងត្រូវការគឺប្រាជ្ញា គឺជាការស្ម័គ្រចិត្ត និងងាកទៅរកព្រះយេស៊ូវដោយសុំការណែនាំពីទ្រង់ ដូចជាសាឡូម៉ូនបានបែរទៅរកព្រះអ៊ីចឹងដែរ។ សូមអាន ១ ពង្សាវតារក្សត្រ ៣:១៦-២៨។ សាឡូម៉ូនត្រូវការប្រាជ្ញាដើម្បីគ្រប់គ្រងរាស្ត្ររបស់ព្រះឱ្យបានល្អ។ តើអ្នកត្រូវការប្រាជ្ញាសម្រាប់អ្វី? តើផ្នែកណាខ្លះក្នុងជីវិតរបស់អ្នកដែលអ្នកកំពុងស្វែងរកចម្លើយ? នៅក្នុងព្រះគម្ពីរយ៉ាកុបបានចែងថា ព្រះប្រទានប្រាជ្ញាយ៉ាងសប្បុរសដល់មនុស្សដែលសុំទ្រង់។ ហេតុអ្វីបានជាអ្នកមិនចំណាយពេលមួយនាទី ហើយសុំប្រាជ្ញានៅពេលនេះ?

- ចំណុច:** ១. អ្នកណាបង្កើតពន្លឺថ្ងៃ ២. ទ្រង់មិនដែលខាន ៣. ចូរស្វែងរកនរកព្រះជាមុន

១. អធិស្ឋាន (សូមនាំកុមារអធិស្ឋានបើក)
២. ចម្លើង (រើសចម្លើងខាងលើ១បទហើយច្រៀងជាមួយសិស្ស)

៣. ល្បែងកំសាន្ត «ចំលើយខុស»

១. ឲ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២. ជ្រើសរើសកុមារម្នាក់ធ្វើជា អ្នកចាំទីឈរនៅកណ្តាលរង្វង់
៣. អ្នកចាំទីត្រូវសួរសំណួរទៅកុមារណាម្នាក់ក៏បាន។ អ្នកដែលត្រូវ អ្នកចាំទីសួរ ត្រូវឆ្លើយឲ្យខុសពីប្រធានបទ ដែលអ្នកចាំទីបានសួរ។ ឧទាហរណ៍៖ អ្នកចាំទីសួរថា “អ្នកឯងជាប្រុសឬ?” គេត្រូវឆ្លើយថា “ខ្ញុំចូលចិត្តញ៉ាំស្វាយ។” ប៉ុន្តែប្រសិនបើគេឆ្លើយថា “បាទ/ចាស” នោះគេចាញ់ល្បែងនេះ។
៤. បន្តលេងល្បែងនេះរហូតរកឃើញអ្នកឈ្នះ៣នាក់ចុងក្រោយ។
៥. បន្ទាប់ពីលេងល្បែងនេះចប់សូមពន្យល់កុមារថា ព្រះបានប្រទានឲ្យយើងនូវភាពវៃឆ្លាតក្នុងការឆ្លើយសំណួរឲ្យបានឆាប់រហ័ស។ ប៉ុន្តែភាពឆ្លាតវៃខុសពីប្រាជ្ញា។ ការដែលមានប្រាជ្ញាគឺមានន័យថាដឹងពីអ្វី ដែលធ្វើឲ្យព្រះសប្បាយចិត្ត ហើយធ្វើការសំរេចបានត្រឹមត្រូវដែលធ្វើឲ្យព្រះសព្វព្រះទ័យ។ ព្រោះព្រះតែងតែចង់ផ្តល់នូវប្រាជ្ញាដល់យើង។



៤. ការណែនាំមេរៀន

ប្រសិនបើមានការអស្ចារ្យមួយមកកាន់អ្នកហើយប្រាប់អ្នកថាអ្នកអាចសុំអ្វីមួយក៏បានតើអ្នកនឹងសុំអ្វី? តើអ្នកនឹងសុំលុយ? ប្រដាប់លេង? ផ្ទះមួយ? ឡានមួយ? មនុស្សជាច្រើនប្រហែលជាសុំនូវអ្វីដែលធ្វើឲ្យពួកគេមានឫកឫស្សី។ ថ្ងៃនេះយើងនឹងរៀនអំពីបុរសម្នាក់ ដែលទូលសុំប្រាជ្ញាពីព្រះជំនួសឲ្យការទូលសុំនូវ របស់ដែលធ្វើឲ្យគាត់ក្លាយជាអ្នកមានឫកឫស្សីនោះ។

៥. រឿងនៅក្នុងព្រះគម្ពីរ

ស្តេចដាវីឌដែលជាស្តេចនៃសាសន៍អ៊ីស្រាអែល គាត់មានវ័យចាស់ណាស់ទៅហើយ។ គាត់ដឹងថាពេលវេលាដែលគាត់បានគ្រប់គ្រងជនជាតិអ៊ីស្រាអែលជិតអស់ហើយ ដូច្នេះគាត់បានហៅសាឡូម៉ូនដែលជាកូនប្រុសរបស់គាត់មកជិតហើយប្រាប់ថា សាឡូម៉ូនត្រូវតែធ្វើជាស្តេចដ៏ល្អសម្រាប់សាសន៍អ៊ីស្រាអែល។

សាឡូម៉ូនបានដឹងថាការគ្រប់គ្រងលើសាសន៍អ៊ីស្រាអែលមិនមែនជារឿងងាយស្រួលនោះទេ។ ដូច្នេះគាត់បានទូលសូមទៅព្រះនូវអ្វីដែលគាត់គិតថា នឹងធ្វើឲ្យគាត់ក្លាយទៅជាស្តេចដ៏ល្អដែលគាត់ត្រូវធ្វើ។ គាត់បានទូលសូមព្រះនូវប្រាជ្ញាដែលមានន័យថា គាត់មានប្រាជ្ញាហើយដឹងពីរបៀបដែលត្រូវធ្វើការសម្រេចចិត្តឲ្យបានត្រឹមត្រូវ ដើម្បីឲ្យព្រះសប្បាយព្រះទ័យ។

សាឡូម៉ូនបានទូលសូមប្រាជ្ញាមកពីព្រះ។ សាឡូម៉ូនគួរតែទូលសូមអំណាច ទ្រព្យសម្បត្តិ និងកិត្តិយស ប៉ុន្តែជំនួសឲ្យភាពអត្មានិយមទាំងអស់នោះ គាត់បានទូលសុំអ្វីដែលគាត់គិតថាអាចជួយគាត់ឲ្យធ្វើជាអ្នកគ្រប់គ្រងដ៏ល្អបាន។ ព្រះបានសព្វព្រះទ័យពីអ្វីដែលសាឡូម៉ូនបានទូលសុំ ហើយព្រះបានផ្តល់ឲ្យសាឡូម៉ូនថែមទៀតនូវអ្វីដែលគាត់មិនបានសុំ ដោយព្រះបានផ្តល់ឲ្យគាត់នូវអំណាច ទ្រព្យសម្បត្តិ និងកិត្តិយសផងដែរ។ ព្រះគម្ពីរប្រាប់យើងថាសាឡូម៉ូនត្រូវបានគេស្គាល់ពាសពេញផែនដី ដោយសារប្រាជ្ញារបស់គាត់ក្នុងការសម្រេចនូវស្ថានភាពដ៏ស្មុគស្មាញ ហើយថាអ្នកគ្រប់គ្រងមកពីគ្រប់ទិសទីបានមកសុំជំនួយពីគាត់។

ប្រសិនបើគ្មានការជួយមកពីព្រះជាម្ចាស់ទេនោះ ពេលខ្លះពួកយើងក៏មានការភ័យខ្លាចផងដែរ។ យើងអាចទុកចិត្តលើព្រះឲ្យជួយយើងនៅពេលដែលស្ថានភាពហាក់ដូចជាច្របូកច្របល់ តាមរយៈការទូលសូមឲ្យព្រះប្រទាននូវប្រាជ្ញាសម្រាប់យើង! តាមរយៈការជួយរបស់ទ្រង់យើងអាចធ្វើការសម្រេចចិត្តបានយ៉ាងត្រឹមត្រូវ។ យើងក៏អាចងាកបែរទៅរកព្រះគ្រប់ពេល ពីព្រោះទ្រង់យកចិត្តទុកដាក់ចំពោះយើងម្នាក់ៗ។ ព្រះស្រលាញ់យើងហើយចង់ជួយយើងឲ្យរស់នៅជាមួយទ្រង់រហូត និងដឹងពីអ្វីដែលត្រូវធ្វើផងដែរ។

៦. សំនួរពិភាក្សា

- ១. តើនរណាដែលស្តេចដាវីឌបានជ្រើសរើសឲ្យធ្វើជាស្តេចនៃសាសន៍អ៊ីស្រាអែលបន្ទាប់ពីគាត់? *សាឡូម៉ូន*
- ២. តើសាឡូម៉ូនបានទូលសូមអ្វីពីព្រះ? *ប្រាជ្ញា*
- ៣. តើអ្វីខ្លះដែលព្រះបានផ្តល់ឲ្យសាឡូម៉ូនក្រៅពីប្រាជ្ញានោះ? *អំណាច ទ្រព្យសម្បត្តិ និងកិត្តិយស*
- ៤. តើភាពឆ្លាតខុសពីប្រាជ្ញាដោយរបៀបណា? *ឆ្លាតមានន័យថាដឹងគ្រប់យ៉ាងតែប្រាជ្ញាគឺមានន័យថា ដឹងពីអ្វីដែលធ្វើឲ្យព្រះសប្បាយចិត្ត ហើយធ្វើការសម្រេចបានត្រឹមត្រូវដែលធ្វើឲ្យព្រះសព្វព្រះទ័យ*

**៥. តើយើងអាចទទួលបាននូវប្រាជ្ញាដែលបានមកពីព្រះដោយរបៀបណា?
ពួកយើងអាចទទួលសូមព្រះឲ្យផ្តល់នូវប្រាជ្ញាឲ្យដល់យើង**

៧. ល្បែងកំណត់ «ចងចាំបន្តិចម្តងៗ»

សម្ភារៈដែលត្រូវការ៖ ក្រដាសA4 ៥ សន្លឹក ដែលសរសេរខគម្ពីរផ្នែកខុសៗគ្នា ដាក់ក្នុងក្រដាសនោះ (ខគម្ពីរចងចាំចែកចេញជា៥ផ្នែក)

១. គ្រូត្រូវត្រៀមក្រដាស ៥សន្លឹក ដែលសរសេរខគម្ពីរ ផ្នែកខុសៗគ្នានោះ

២. ជ្រើសរើសកុមារ៥នាក់មកធ្វើជាអ្នកកាន់ក្រដាសទាំង៥ សន្លឹកនោះ ដោយឈរនៅខាងមុខ



៣. ចែកកុមារជាពីរក្រុមឲ្យស្មើគ្នា

៤. ក្រុមទាំងពីរត្រូវឈរទល់មុខគ្នាមួយអ្នកកាន់ក្រដាសនោះ

៥. ជំទី១ គ្រូនឹងឲ្យកុមារទាំងពីរក្រុមអានក្រដាសទាំង ៥សន្លឹកដែលកុមារទាំង ៥ ឈរកាន់នោះ

៦. ជំទី២ គ្រូអាចឲ្យកុមារដែលឈរកាន់ម្នាក់ណាក៏បានបែរខ្នង ដោយមិនត្រូវឲ្យក្រុមទាំងពីរមើលឃើញនោះទេ។ ក្រុមទាំងពីរនឹងបន្តអានសន្លឹកខគម្ពីរចងចាំនោះ។

៧. បន្ទាប់ពីលេងល្បែងនេះជាច្រើនជំនុំ កុមារអាចចងចាំខគម្ពីរទាំងមូលបាន។

៨. ក្រុមណាដែលអាចសូត្រខគម្ពីរចងចាំទាំងមូលបានត្រឹមត្រូវក្រុមនោះនឹងឈ្នះល្បែងនេះ។

៨. ខគម្ពីរចងចាំ សុភាសិត ១៦:១៦

៩. ហត្ថកម្ម «ការទទួលបាននូវប្រាជ្ញានោះប្រសើរជាងទទួលបានមាស»

សម្ភារៈដែលត្រូវការ៖ សូមបោះពុម្ពក្រដាសហត្ថកម្មនៅទំព័រខាងក្រោម កត់ត្រា ការបិត និងកូលរំ

១. ឲ្យក្រដាសរូបឆ្នាំង និងមាសទៅកុមារម្នាក់មួយសន្លឹក

២. ឲ្យកុមារកាត់ និងផាត់ពណ៌រូបមាស និងរូបឆ្នាំងនោះ

៣. ឲ្យកុមារសរសេរថា **សុភាសិត ១៦:១៦** “ការដែលបានប្រាជ្ញា នោះរិសេសជាងបានមាសតើអម្បាលម៉ានទៅអើ ការដែលបានយោបល់នោះគួររើសយកជាជាងប្រាក់ទៅទៀត” នៅលើឆ្នាំង។

៤. បិតមាសពីរលើឆ្នាំងនោះ។



១០. ចំរៀង (រើសចំរៀងខាងលើ១បទហើយច្រៀងជាមួយសិស្ស)

១១. អធិស្ឋាន (សូមនាំកុមារអធិស្ឋានបីទ)

