

May 26th, 2024

尹永浩牧师



翻篇之后 创世记 47:7-10, 27-31 福冈华人宣道会东区堂

翻篇之后（创世记 47:7-10, 27-31）

1. 翻篇之后看过去：
 - 1.1 我们不能改变过去，但可以审查过去如何活

你平生
的年日
是多少
呢？

平生：
生命
质量。

年日：
寿命
数量。



你平生的年日是多少呢？

平生：生命质量。

年日：寿命数量。



我寄居在世的年日是一百三十岁。

我平生的年日又少又苦，不及我列祖在世寄居的年日。

人生的两种活法

1) **寿命数量的活法**：我活了多长，多少岁。

2) **生命质量的活法**：我的寿命是如何活过来，如何度过的。





雅各130年
人生三苦

1) 第一苦：
雅各因骗受苦

共77年

2) 第二苦：
雅各被骗受苦

3) 第三苦：
雅各因爱受苦

共53年

神的旨意

我人生的
这些痛苦
纠结意义
到底何在？



翻篇之后（创世记 47:7-10， 27-31）

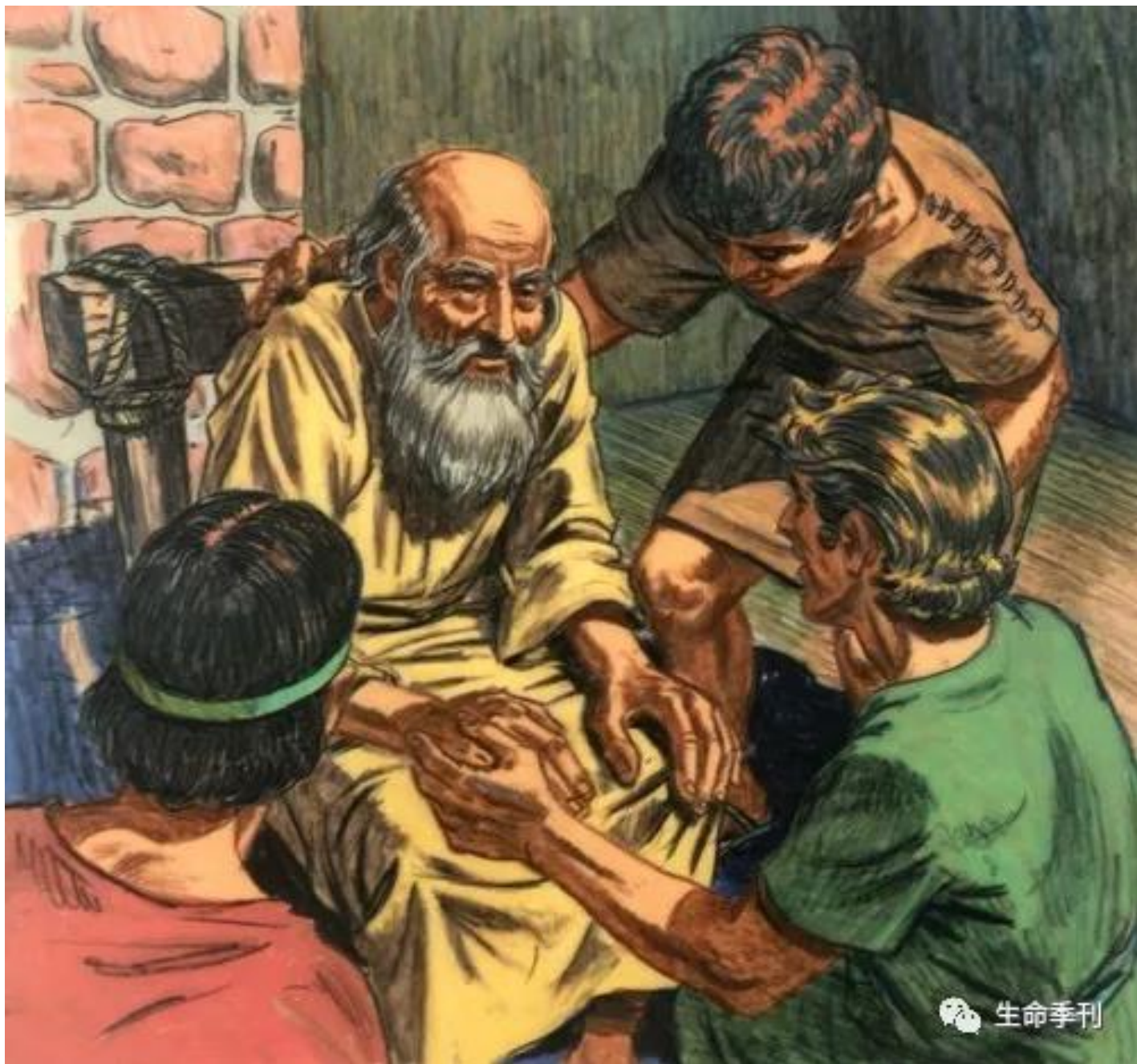
1. 翻篇之后看过去：
 - 1.1 我们不能改变过去，但可以审查过去如何活
 - 1.1 人生两种活法：
 - 1.1.1 寿命数量的活法：
 - 1.1.2 生命质量的活法：
 - 1.1.3 翻篇之后看过去，我们不能改变过去，但可以赋予过去崭新意义（神使我：神的恩典旨意）

雅各家族
移居埃及
大翻篇！



有吃的了
饿不死了





生命季刊

雅各受苦意义何在？ 神的旨意

神的旨意是要以色列人在埃及成为大国。以色列人在歌珊地购置产业，生养众多是神旨意的实现。

雅各翻篇后埃及的人生：

以色列人住在埃及的歌珊地。他们在那里置了产业，并且生育甚多。雅各住在埃及地十七年，雅各平生的年日是一百四十七岁。（创 47:27-28）

雅各翻篇前过去的人生：

我寄居在世的年日是一百三十岁，我平生的年日又少又苦，不及我列祖在世寄居的年日。（创 47:7-8）

雅各翻篇后埃及的人生：

以色列人住在埃及的歌珊地。他们在那里置了产业，并且生育甚多。雅各住在（活在/苏醒（创 45:27））埃及地十七年，雅各平生的年日是一百四十七岁。（创 47:27-28）

雅各翻篇前过去的人生：

我寄居在世的年日是一百三十岁，我平生的年日又少又苦，不及我列祖在世寄居的年日。（创 47:7-8）

雅各临终生命两特征

1. 在以色列人中：
他们在埃及歌珊地置了产业，生育甚多。
2. 活在埃及地十七年

人生真正的盼望究竟是什么？



生命的意义何在？



群体的概念

翻篇之后（创世记 47:7-10, 27-31）

2. 翻篇之后看未来：神的恩典旨意超越弥补人的软弱失败

2.1 生命在质量不在数量：神的旨意

2.2 生命在集体不在个人：神的恩典

2.3 我们彼此的生命可以弥补过去失败，赋予崭新意义

以色列的死期临近了，他就叫了他儿子约瑟来说：我若在你眼前蒙恩，请你把手放在我大腿底下，用慈爱和诚实待我，请你不要将我葬在埃及。我与我祖我父同睡的时候，你要将我带出埃及，葬在他们所葬的地方。约瑟说：我必遵着你的命而行。（雅各）他/以色列说：你要向我起誓。约瑟就向他起了誓，于是**以色列**在床头上敬拜神。（创 47:29-31）

翻篇之后（创世记 47:7-10, 27-31）

2. 翻篇之后看未来：神的恩典旨意超越弥补人的软弱失败

2.1 生命在质量不在数量：神的旨意

2.2 生命在集体不在个人：神的恩典

2.3 我们彼此的生命可以弥补过去失败，赋予崭新意义

2.4 翻篇之后的信仰信心有崭新的突破

总结：翻篇之后（创世记 47:7-10, 27-31）

1. 翻篇之后看过去：又少又苦-软弱失败
 - 1.1 我们不能改变过去，但可以审查过去如何活
 - 1.1 人生两种活法：
 - 1.1.1 寿命数量的活法：年日
 - 1.1.2 生命质量的活法：平生
 - 1.1.3 翻篇之后看过去：又少又苦
(过去无法改变，但可赋予崭新意义)

总结：翻篇之后（创世记 47:7-10， 27-31）

2. 翻篇之后看未来：神恩旨意-超越弥补
 - 2.1 生命在质量不在数量：活/苏醒在埃及地17年
 - 2.2 生命在集体不在个人：以色列人在埃及
 - 2.3 彼此生命弥补过去失败，赋予崭新意义：以色列人在埃及兴旺，神的旨意得到实现
 - 2.4 翻篇之后的信仰信心有崭新突破：以色列敬拜神，回归应许之地

挑战

- 1) 你过去的生命如何？十分满意？充满遗憾？
- 2) 你知道翻篇之后神能弥补过去的失误亏欠吗？
- 3) 什么是人生命的真正质量，最有价值的部分？
- 4) 人受苦一定是本人犯罪吗？神的旨意与人的受苦有什么关系？
- 5) 不信之人的受苦与基督徒的受苦有什么区别？