

主题经文：神说：「我们要照着我们的形像，按着我们的样式造人，使他们管理海里的鱼，空中的鸟，地上的牲畜和全地，并地上所爬的一切昆虫...耶和華神用地上的尘土造人，将生气吹在他鼻孔里，他就成了有灵的活人，名叫亚当。」《创1：26-2：7》

不久前，安安对潜水特感兴趣，时常边洗澡边玩水，可以泡个大半天。有一天，妈妈看他快乐的样子，就去忙别的家务事，让他在澡缸里，捏住鼻子假装是潜水艇，玩水玩到够。过一下子，忽然听到安安呛水大声咳嗽，妈妈把折了一半的衣服一丢，就冲进浴室，发现一个全身湿搭搭，咳嗽咳到脸红脖子粗的安安...安安哭兮兮地说：「妈妈，潜水艇进水...坏了...」害的妈妈哭笑不得。

穿衣服时，安安一直盯着小鱼缸，问：「妈妈，傑弗瑞(大眼鱼的名字)的嘴巴一张一合的怎麼都不会咳咳咳呢？」

妈妈灵机一动就说：「安安，上帝就是这样设计傑弗瑞的啊。鱼的身体里有好多上帝特别做的器官，所以他们能在水里吐泡泡呼吸，不会呛水也不会淹死。你看，上帝还用亮亮的材料给傑弗瑞设计鱼鳞当衣服穿，所以傑弗瑞的皮肤不会被水泡的烂烂的。上帝又帮鱼准备好多小虫虫和水草，他们就在水里一边玩一边就可以吃饱饱。反正他们须要的，上帝都帮他们想到了，而且都放在水里给他们了。」

安安说：「上帝真棒，鱼也好棒，他们每天在水里一定好好玩。」

妈妈说：「对啊！鱼也乖乖的在水里玩，如果他们一定要到别的地方玩，一离开水，他们就会死翘翘。你记不记得爸爸钓的鱼，他们一被钓上来，没有水，动来动去的，一下就沒力气了。」

安安说：「我记得！我记得！」

妈妈说：「所以，上帝创造狗狗，猫猫，小鸟，大象...还有我们人的时候，就都帮我们想好我们将来要走的方向，目标，也都在我们身边早早就计划好我们须要的一大堆东西。按时间，不早也不晚的给我们，我们只要按照上帝的意思生活，听上帝的安排，安心满足的做上帝要我们做的事，我们就会很快乐，很开心。」

安安问：「妈妈，那我呢？」

妈妈答：「你当然也是上帝早早就安排好，计划好要给妈妈和爸爸的小小宝贝。你想想看，上帝好久好久以前就安排妈妈和爸爸认识做好朋友，结婚，然后把你放在妈妈的肚肚里面，这样你一生下来，上帝就能马上派爸爸妈妈来保护你，来爱你，来照顾你，来陪你玩，带你去上学，去教会，还有教你读神的话。」

安安想想说：「对哦！而且还有爷爷奶奶，阿公阿妈...老师...还有凯西...还有安琪拉...」

妈妈赶紧说：「不只是你，所有的人，不管老的像阿公阿妈，或是小贝比阿花，都是上帝创造的宝贝，都是上帝按照祂自己的样子和心灵做出来的。所以就像傑弗瑞得活在水里，树得种在土里，我们人必须得和上帝在一起才会永远开心。」

安安想想马上问：「上帝在那里呢？」

妈妈说：「上帝是个灵，虽然我们眼睛看不见，可是上帝藉着祂的话--圣经，不断的和我们说话，我们只要常常读圣经，记住神的话，不停的祷告，在我们的心里和上帝聊天说话，我们就知道上帝住在我们里面，我们也住在祂里面了。」

安安问：「跟上帝说话，说甚麽呢？」

妈妈说：「甚麽都可以啊。你可以告诉祂你在学校的一天，跟小朋友玩甚麽，快不快乐，有甚麽好难不懂的功课，求上帝给你聪明智慧，让你能明白。上帝创造我们的目地就是要祝福我们，要我们快乐开心。所以和祂说话聊天时，最重要的是要找到祂要在甚麽地方，用甚麽方式祝福我们，只要找到祂的心意，我们就可以照着去做，这样，上帝的灵自然感动我们，带给我们能力，让我们甚麽都不怕，安心的和上帝一起做祂要我们做的事情。这样一来，我们每天快快乐乐的，就自然而然的祝福了旁边的人，跟旁边的人一起享受上帝的爱。」

安安拉拉扯扯的总算穿好了衣服。但他仍然盯着小鱼缸看。

妈妈趁机问：「你是不是也想跟傑弗瑞一样快乐呢？那就要好好照上帝的心意，在祂帮你安排的家和学校里，做一个听话的小乖乖。如果只照你自己的意思，天天光看电视，玩电脑，乱跑乱玩乱吃东西，一边做一边怕爸爸妈妈啰唆，心里一点也不平安，不就和爸爸钓上来的鱼一样，一不在水里，就失去了原本的快乐吗？」

第三课 我的受造原理

Website: <http://www.spring4life.net>
Email: info@spring4life.org
clcwdc@yahoo.com

这会安安突然问：「妈妈，上帝会说话，那祂爱唱歌吗？」

妈妈说：「当然啦！歌唱也是上帝的恩典，祂最爱听我们唱赞美诗歌了。我们来唱吧！」

确认与分享：

1. 人是谁造的？
2. 鱼要活在水里，那人呢？
3. 上帝造人的目的地？
4. 怎样才能常常和上帝在一起？
5. 怎样在日常生活中顺从上帝的话？

祷告题目：

1. 你常常和上帝说话吗？如果没有，可以怎样改进。
2. 你常常和大人一起读圣经吗？如果没有，可以怎样改进。

今日经节：

神就照着自己的形像造人...将生气吹在他鼻孔里，他就成了有灵的活人--《创1:27...创2:7》