

## 二〇一三年秋季全時間訓練信息綱目

### 總題：

### 聖經的核仁

### 第五篇

### 出埃及記的核仁一

### 神的啓示與神建造的異象

讀經：出三6，14~16，18，二五8~9，四十34~35

**壹 出埃及記乃是救恩、供備、啓示和建造的書—十二12~13，51，十四13，22，十六14~15，十五22~27，十七6，十九3~4，20，二四15，18，二五8~9，四十34~35。**

**貳 出埃及記有關於神的啓示：**

- 一 神是希伯來人的神—出三18，五3，七16，九1，13，十3。
- 二 神是以色列的神—五1，二四10，三二27，三四23。
- 三 神是說話的神—四10，30，九35，二十1。
- 四 神是活而行動的神—二24~25，三7~8，20，七4~5，十2，十二51，十九4。
- 五 神是亞伯拉罕的神，以撒的神，雅各的神—三6，15~16，四5，太二二31~32。
- 六 神是立約的神—出二24，六4~5，二四8，十三5。
- 七 神是自有永有的神—三14。
- 八 神是成就應許的神—十~17節，六1~8。
- 九 神是在荊棘中焚燒的神—三1~4，申三三16上。
- 十 神是主宰一切的神—出三20~21，四21，七3~5，八10，九16，羅九15~23。
- 十一 神是救贖並拯救的神—出六6，十五13，十四30，13，十五2。
- 十二 神是賜福的神—二三25，三二29。
- 十三 神是醫治的神—十五26。
- 十四 神是得勝的神—十四14，25，十五1~13，十七15。
- 十五 神是既聖且義、是愛又是光的神—二十1~17。
- 十六 神是注入的神—三四29~35。
- 十七 神是忌邪的神—二十5，三四14。
- 十八 神是求婚的神—十九4~6，耶二2，三一32。
- 十九 神是經過過程並終極完成的神—出十七6，約十九34，七37~39。
- 二十 神是住在帳幕中的神—出二五8~9，二九46，四十1~2，34~38。

**參 出埃及記有關於神建造的異象：**

- 一 神的建造是神心頭的願望，也是神救恩的目標—二五8。
- 二 神心頭的願望，是要在地上得着一個以基督並照着基督所構成的居所—弗一5，9。

- 三 對於神的建造，我們需要主給我們有神聖的領會—太十六18，弗二20~22，林前三9：
- 1 神的建造乃是神與人的調和—約十四20，十五4上，約壹四15：
    - a 神建造的原則乃是神將祂自己建造到我們裏面，並將我們建造到祂裏面—弗三17上。
    - b 召會乃是神的建造，由神自己作神聖的材料，與人作屬人的材料調和而成—林前三9，11~12。
  - 2 神的建造乃是三一神團體的彰顯—提前三15~16，約十七22，弗三19下，21：
    - a 神的願望是要藉着人在這地上得着彰顯與代表，這只有當我們建造在一起時，纔可能達到—創一26，彼前二5。
    - b 眾聖徒建造成為一個團體的彰顯，乃是真實的見證—啓一2，12，20。
  - 3 神的建造乃是神的擴大—約三29上，30上，西二19：
    - a 正確的建造乃是三一神的擴大，開展，使神能以團體的方式彰顯祂自己—19節，約三30上。
    - b 神的建造乃是作生命的三一神，作到我們裏面，使我們成為祂的一個彰顯，就是祂的擴大和開展—弗三17上，19下，21。
- 四 出埃及記的方向是朝着帳幕的建造—二五8~9，四十1~2，34~35：
- 1 神所渴望的，是要藉着祂所呼召並救贖的人，得着祂自己團體的彰顯—二五8。
  - 2 我們需要蒙拯救脫離世界，並得釋放有分於神的建造—一11：
    - a 世界抵擋神的建造，而神的建造反對世界—羅十二2。
    - b 神的子民若願意從世界蒙拯救歸向神，神就能完成祂的定旨，得着居所—出四十1~2，34~35。
  - 3 為着神的建造，我們需要有瑪拉和以琳的經歷，並喝在復活裏的生命水—十五22~27，十七6。
  - 4 出埃及記是記載神如何拯救祂的選民，並賜給他們屬天的異象，使他們能在地上建造祂的居所—二五9：
    - a 出埃及記的目的是要啓示神完滿的救恩，為着建造祂的居所—四十17。
    - b 神的選民從墮落的光景蒙拯救，一直到成為神的居所—弗二1~22。
  - 5 神的百姓在神的山看見神心願的異象，就是要在地上得着居所；藉這異象他們認識神，並且認識合乎神的生活—出二五8，太十六18，林前三9下，弗二21~22。
  - 6 我們必須照着神在山上所啓示的樣式建造神的居所—出二五9，來八5。
  - 7 神的居所是用我們所經歷、享受、並獻上給神的基督建造的一出二五2~7。
  - 8 出埃及記開始於在埃及為奴，結束於帳幕的建造；出埃及記完成於神的帳幕，祂的居所，充滿了神的榮光—一11，四十17，34~35。