

## Zondag 5 november 2017 - Genade en Gods beloften

- Ps. Hoo Handojo -

- **1 Petrus 1: 13**

Aanbidding is niet enkel zingen en dansen. Dat kan je niet de hele dag door doen. Het lezen van Gods Woord kan ook een vorm van aanbidding zijn. Het is God eren en verhogen.

- **Romeinen 8: 31-32, 33-39**

- Vers 31: Als God voor ons is, wie zal tegen ons zijn?
- Besef dat je een tempel bent van de Heilige Geest. God woont in je. En naast je lopen er ook engelen! Angst is voor niets nodig. Je bent veilig in Gods hand. Prijs de Heer!
- Met God is alles mogelijk. Hij is namelijk voor ons en niet tegen ons.
- Vers 33: Als mensen negatieve dingen zeggen tegen je, dan spreken ze ook negatief t.o.v. God... want God woont in je.
- Vers 34: Christus is gestorven en ook opgewekt door God en Hij pleit voor je.
- Vers 35, 38-39: Niets kan je scheiden van de liefde van Christus.
- Vers 37: In alles ben je meer dan overwinnaar door Hem die je heeft liefgehad.

- **Filipenzen 1: 6**

- God is een goed werk in je begonnen en zal dat voltooien tot op de dag van Jezus Christus.

- **Romeinen 4: 20-21**

- Abraham had niet getwijfeld, maar werd gesterkt in het geloof. Hij geloofde in Gods belofte.

- **Psalm 127: 2**

- God zegent je in je slaap. Ook als je in Gods rust komt, word je gezegend.

Voorbeelden van in de rust (slaap) komen

- **Genesis 2: 21**

- Adam in diepe slaap → Eva werd geschapen uit een rib van Adam

- **Genesis 15: 12-13**

- In een diepe slaap sprak God tot Abraham

- **Genesis 28: 11-13**

- In een droom sprak God tot Jacob. De belofte van God aan Abraham werd hier herhaald.

- **Psalm 37: 5**

- Vertrouw op God en Hij zal het doen.

Illustratie: een drenkeling die door een redder aan zee wordt gered, mag niet te wild in het rond slaan. De redder zal dan veel moeite hebben om de drenkeling uit de nood te redden. De redder zal het veel beter kunnen doen als de drenkeling rustig blijft en gewoon vertrouwt dat de redder hem zal redden uit de nood. Zo kan je ook vertrouwen dat God je zal redden uit de nood.