

要么使用，要么失去。

弟兄姐妹们平安！

转眼又是星期五了，大家过得都好吗？现在我们的集团在休息，八月份一开始，也就是下个星期五，我们的聚会又要恢复了。希望大家都很期待我们的集团聚会，也能够带着一种热切的心情来开始我们新的共同的旅程。下个周末，女儿的夏令营就要结束了。原来以为，六个星期会是一段很长很长的时间，没想到其中的五个星期一眨眼就过去了。不知道这最后一个星期女儿会怎样使用。希望她能够继续努力，让这个难得的夏令营的经历有一个美满的结束。

我们中间有很多人是篮球迷。前一段时间加州的金州武士队赢得 NBA 冠军，整个加州都陷入狂欢里面。几年前，在美国的一个地区比赛的决赛当中，路易斯安那州立大学队遇到了印第安纳大学队。离终场还有两分钟时，路易斯安那队领先八分。这是一个很可观的领先的分数，路易斯安那队开始做很多球队在同样的情形之下都会做的事情，他们开始打得非常的保守。他们开始不停地看时钟，而坐失了很多本来可以继续得分的机会。他们不是进攻，而是更多的抱着球，拖延时间。结果在那两分钟里，印第安纳队一点一点地追赶上来了。在比赛的最后一秒钟，印第安那队拿到了投篮的机会，并且投篮成功，赢下了整场的比赛。那一年，借着这个势头，印第安那队再接再厉，最后得到了全美的冠军。这个故事给我们带来怎样的教训呢？这里的功课就是，当结局靠近，时间快要用完的时候，你不要松懈或放弃，不要拖时间等结束，不要过分的保守。要不然，你不单单会失去你领先的优势，你会输掉整场的比赛。

在马太福音第 25 章，耶稣讲了非常相似的一个故事。一个庄园主要开始一次长长的旅行。他给第一个仆人委托了五千两银子，给第二个仆人两千两银子，给第三个仆人一千两银子。那领五千的，随即拿去做买卖，另外赚了五千。那领二千的，也照样另赚了二千。但那领一千的，却掘开地，把主人的银子埋藏了。后来主人回来了，大大地奖励了前两个仆人，夸奖他们是忠心良善的仆人；但是他却重重地责罚了那第三个仆人，因为他完全不明白主人的心意，丝毫没有履行托付给他的责任。

同样地，这个故事的教训就是，你要使用上帝给你的那些资源和天才。如果你不使用，你就会失去。如果你不肯冒一些风险，按着上帝的心意使用那些钱财，你不但不能够增加你所有的，你还会失去你所有的。换句话说，你所以为的安全的打法，实际上是最危险的打法。上帝给我们每一个人都托付了一些资源，一些天分，一些能力，而我们都对如何使用这一切负责。那一千两银子代表者神所赐给你的财富，机会，时间，天然的能力，属灵的恩赐，你的知识和教

育。而神在这一切赐给你的东西上面所寻求的回报，就是你的忠心。

我们每一个人都是独一无二的。我们有不一样的资源，不一样的才能，不一样的机会，有生活当中不一样的情形。可是对我们很多人来说，这可能正是我们出问题的地方，因为我们都有那种互相比较的倾向。如果我是那个有两千两银子的人，我可能会说：为什么他有五千两，而我只有两千两？这不公平。生活确实是不公平的，但是我们心中总是隐隐的盼望着生活是公平的。特别是当我拿到那最小的一块pizza时，我特别关心公平的问题。如果我有两千两，我就会嫉妒那个有五千两的人，我也会忽视那只有两千两的人。我们都认识，都知道一些有五千两银子的人。他们出生在特别好的家庭里，他们在最好的学校里读书，他们和最合适的人结婚，他们有惊人的才华，他们轻松地挣来很多的钱。他们又聪明，又英俊漂亮。我们都挺恨这样的人。对他们来说，一切都来的这么容易，这么自然。我们甚至觉得，既然他们有五千两，那就让他们去服事，去奉献好了。而耶稣告诉我们说：不要比较，而只是看看自己的两千两，或者是一千两，然后决定怎样为我们的主人把这一切投资出去。关键的不是我们得到了什么，而是怎样使用。

不要小看你的一千两，不要忽视小的事情。一个原子是非常小的，但是人们却学会了如何把一个非常微小的原子分裂开来，释放出巨大的能量，制成了世界上最可怕的炸弹。越是在小的事情上面，越容易看到一个人的品德，而品德恰恰是上帝最看重的。当那一天到来的时候，我们每一个人都要在上帝的面前交账。这对我们来说可以是一个美妙的事情，也可能是一个悲惨的事情。我们的手上都还有一些剩余的时间，但是已经不像以前那样多了；我们都还有一些机会，却不再是和昨天同样的机会；我们都有一些资源，却不再是同样的资源。希望你能够成为这样一个人，可以这样宣告说：我将要使用我的自由，把神给我的这些资源都为神的国度而投资出去。我不会掉以轻心，习以为常，我不再寻找任何借口，我不会把自己跟那些更有恩赐的人做任何比较，我也不会把我的恩赐埋藏在地下。如果你不使用你所拥有的，你就会失去它们。安全的打法其实是最危险的打法。当你拥抱耶稣的真理，透过上帝的眼光看这个世界，完全知道神对你的爱，忠心于上帝对你的托付时，那么当我们的主人再次回来时，你就不需要有任何惧怕，可以欢喜快乐地与他相见。

愿神赐给大家又一个平安美好的周末！

韩珂