

13 Oktober - SLANG

Skrifgedeelte: Numeri 21:4-9 (NAV)

Fokusgedeelte: Numeri 21:9

Slange ... is seker een van die grilligste en mees gevreesde diere van die veld! In die Bybel is *slange* beeld van sonde ... en die vermomming van Satan self (Gen 3:1 – “die *slang* was listiger as al die wilde diere wat die Here God gemaak het ...”) En nou gebruik God hier in Numeri 21 hierdie diere om ’n groot deel van sy verlore volk te laat sterf.

Die Godsvolk is in ons teksgedeelte op pad na die beloofde land Israel, op pad na ’n heerlike toekoms. En dán beproef God hulle met giftige *slange*! Ons moet raaksien dat die Here hulle dít laat beleef as straf op hulle sonde. Die Here het ’n saak met sy volk. Hy laat hulle deur hierdie beproewing kom tot ’n sondebeseft en sondebelydenis. Dit doen hulle, opreg voor God, in vers 7.

Maar dan lees ons dat die Here nie die *slange* wegneem nie. Nee, Hy laat Moses ’n koperslang maak en teen ’n paal ophang, en “as iemand wat deur die *slang* gepik is, na die koperslang opkyk, het hy bly leef” (vs 9). En só vergewe die Here hulle sonde.

Ons moet mooi hier oplet: vergewing van sonde geskied nie op grond van jou sondebeseft nie – want dán sou die Here die *slange* weggeneem het. Natúúrlík is sondebeseft nodig. Maar vergiffenis van sonde geskied alléén op grond van die kruisdood van Jesus Christus.

Die koperslang aan die paal is beeld van Christus aan die kruis. Elkeen wat opkyk na Hóm aan die kruishout sal ewig bly lewe! ’n Sondebeseft en sondebelydenis is nodig ... maar dít kan jou sonde nie wegneem nie. Dít doen Jesus Christus deur sy versoeningsdood aan die kruis!

Die “*slang*” (Satan) “pik” die mens deur sonde tot die dood ... maar Christus het gekom om daar aan die kruispaal van Golgota ons ewig te verlos van die “*slang*” van die dood.

Wat ek en jy moet doen, is om ook vandag op te kyk na die kruispaal van Christus en voor God ons sondes te bely, sodat Christus se soenverdienste ons ewige deel mag bly.

Sing: Skrifberyming 5-4:1, 2

Ds NW Ligthelm (Pretoria-Alkantrant)