डॉ. स्टीवन डी. मैथ्यूसन,
पुराने नियम की कहानियाँ सुनाना।
सेशन 7: उपदेश को आकार देना और उसकी आउटलाइन बनाना।

यह डॉ. स्टीफन डी. मैथ्यूसन हैं, जो ओल्ड टेस्टामेंट की कहानियों पर अपना उपदेश दे रहे हैं। यह सेशन नंबर सात है: उपदेश को आकार देना और उसकी आउटलाइन बनाना।

इस सेशन में, हम उस उपदेश को आकार देने और उसकी आउटलाइन बनाने के बारे में बात करेंगे जिसे आप ओल्ड टेस्टामेंट की कहानी वाले टेक्स्ट से तैयार कर रहे हैं।

सालों से, जो लोग उपदेश देना चाहते हैं, उन्हें यह अच्छी सलाह मिलती रही है। उन्हें बताओ कि तुम उन्हें क्या बताने वाले हो, उन्हें बताओ, और फिर उन्हें बताओ कि तुमने अभी उन्हें क्या बताया। अब यह कहानी सुनाते समय बेकार सलाह साबित होती है।

ओल्ड टेस्टामेंट की कहानी को अच्छे से बताने के लिए, उपदेशकों को उपदेश को बनाने का सबसे ज़रूरी या सबसे असरदार तरीका चुनना होगा। और यह हमें उपदेश बनाने की प्रक्रिया के अगले स्टेज पर ले आता है। तो इस पॉइंट पर, उपदेशक को पूछना चाहिए, "मैंने जो मकसद तय किया है, उसे पूरा करने के लिए मैं किस तरह का तरीका इस्तेमाल करूँगा? मेरा उपदेश कैसा होगा? कई पादरी अपने उपदेशों को उन सिद्धांतों की लिस्ट के हिसाब से बनाना पसंद करते हैं जो उन्होंने अपनी पढ़ाई के दौरान सीखे हैं।

कुछ साल पहले, मैंने उपदेश पर एक पॉपुलर पब्लिकेशन के एक साल के इश्यू पढ़े, और ओल्ड टेस्टामेंट के नैरेटिव टेक्स्ट पर छपी ज़्यादातर मैन्युस्क्रिप्ट्स में यही तरीका अपनाया गया था। एक पादरी ने मूसा की ज़िंदगी से मिली नामुमकिन ज़िंदगी के तीन तरीकों के आस-पास Exodus 3:1 से 12 तक का उपदेश दिया। एक और पादरी ने Genesis 45:1 से 13 तक का उपदेश देते हुए उन तरीकों को लिस्ट किया जिनका इस्तेमाल जोसेफ ने अपने दर्दनाक अतीत को पीछे छोड़ने के लिए किया था।

एक और प्रीचर ने जेनेसिस 22 में अब्राहम के टेस्ट की कहानी को हैंडल किया और हमारे विश्वास के टेस्ट के बारे में चार प्रिंसिपल शेयर किए। एक और ने जेनेसिस 39 और जोसेफ के टेम्पटेशन पर काबू पाने की कहानी को प्रमोट किया, जिसमें चार कारण बताए गए कि हमें सेक्सुअल टेम्पटेशन को 'नहीं' क्यों कहना चाहिए। लेकिन यह तरीका असल में उन लेखकों की स्ट्रेटेजी या स्टाइल को नहीं दिखाता जो इन ओल्ड टेस्टामेंट कहानियों को लिखते हैं।

अक्सर, यह कहानी के भविष्यवाणी वाले मैसेज के साथ न्याय नहीं करता। इसके बजाय, यह बस कहानी का इस्तेमाल उन सिद्धांतों को दिखाने के लिए करता है जो एक उपदेशक को कथित तौर पर टेक्स्ट में मिलते हैं। अक्सर, मुझे लगता है कि वे सिद्धांत दूसरी जगहों से आते हैं, शायद न्यू टेस्टामेंट से, और उन्हें इस खास कहानी में वापस पढ़ा जाता है।

ज़रूरी बात यह है कि कहानी जिस तरह से आगे बढ़ती है, उससे इशारा लेकर अपने उपदेश की कहानी बनाएं। आपको कहानी सुनाने से ज़्यादा कुछ करना होगा, लेकिन आप इससे कम नहीं कर सकते। और मैं इस बात पर जितना ज़ोर दूं कम है।

जब आप कोई कहानी सुना रहे हों, तो वह कहानी जैसी लगनी चाहिए। वह कहानी जैसी लगनी चाहिए। हाँ, आपको उससे ज़्यादा करना होगा, लेकिन आप उससे कम नहीं कर सकते।

और आइडियली, आप उन्हीं ट्रैक्स को फॉलो करेंगे जो बाइबिल के कहानीकार ने फॉलो किए थे। तो आपके सरमन के आइडिया के डेवलपमेंट के लिए इसका क्या मतलब है? आइडियाज़ को प्रेजेंट करने के दो मेन तरीके हैं। और उन अप्रोच को इंडक्शन और डिडक्शन कहा जाता है।

और मुझे हैरानी नहीं होगी अगर आपने इंडक्टिव रीज़निंग और डिडक्टिव रीज़निंग के बारे में सुना हो। चलिए डिडक्शन से शुरू करते हैं। डिडक्शन में, आप निष्कर्ष या पूरी बात से शुरू करते हैं, और फिर आप खास डिटेल्स पर काम करते हैं।

दूसरे शब्दों में, आप जवाब पहले देते हैं, और फिर उसे तोड़कर समझाते हैं। अब, किसी उपदेश को डिडक्टिव तरीके से अरेंज करने से वह बहुत साफ़ हो सकता है। इसमें बोरिंग होने का रिस्क भी रहता है।

अगर आपने अपना बड़ा आइडिया दे दिया है, तो कोई क्यों सुनेगा? खैर, कभी-कभी राइटर स्क्रिप्चर के कुछ हिस्सों में ऐसा करता है। मुझे खासकर न्यू टेस्टामेंट के एपिस्टल्स के बारे में लगता है, जो हमेशा डिडक्टिव नहीं होते, लेकिन कभी-कभी आपको शुरू में ही कोई आइडिया मिल जाता है, और फिर राइटर उसे समझाता है या शायद उसे साबित करता है या लागू करता है। और ऐसा करने से, यह एक तरह से टेंशन बढ़ाता है।

आपने आइडिया पहले ही बता दिया है, तो टेंशन कहाँ है? खैर, आपको इसे टेक्स्ट में ढूंढना होगा। हो सकता है कि टेंशन इसलिए हो क्योंकि, जैसे, इसका कोई मतलब नहीं निकलता। या हो सकता है कि टेंशन इसलिए हो क्योंकि कोई रीडर कहता है, मुझे नहीं पता कि मैं इस पर यकीन कर सकता हूँ।

मेरा मतलब है, अगर आप 2 कुरिन्थियों 12, यानी 7 से 10 के बारे में प्रचार कर रहे हैं, और पॉल इस बारे में बात करता है कि उसकी कमज़ोरी अच्छी थी, और आप कह रहे हैं, नहीं, नहीं, नहीं, मुझे समझ नहीं आ रहा कि ऐसा कैसे हो सकता है। खैर, आपने उनका ध्यान खींच लिया है। दूसरी तरफ, इंडक्शन या इंडक्टिव अरेंजमेंट खास हिस्सों से शुरू होता है, और फिर, आखिर में, आपको नतीजा मिलता है।

शुरुआत में जवाब पता नहीं होता। आपको आखिर तक जवाब नहीं मिलता। अब, जब इसे ठीक से नहीं किया जाता, तो इंडक्शन साफ़ नहीं हो सकता।

कभी-कभी लोग कहते हैं, मुझे नहीं पता था कि उपदेशक कहाँ जा रहा है। और यह अच्छा या बुरा हो सकता है अगर वे कहते हैं, मुझे नहीं पता था कि उपदेशक कहाँ जा रहा है, यह बुरा है। या यह हो सकता है, मुझे नहीं पता था कि उपदेशक कहाँ जा रहा है, लेकिन यह सच में दिलचस्प था।

इसलिए आपको इंडक्शन के साथ सावधान रहना होगा। आपके सुनने वालों को ट्रैक पर बने रहने में मुश्किल हो सकती है क्योंकि उन्हें पक्का नहीं है कि आप कहाँ जा रहे हैं, लेकिन जब अच्छी तरह से किया जाता है, तो इंडक्शन सच में उपदेशक को बढ़त देता है। इंडक्टिव तरीके से उपदेश देने से सस्पेंस बनता है और खोज की भावना पैदा होती है।

तो आपको ओल्ड टेस्टामेंट की कहानियों का प्रचार कैसे करना चाहिए? क्या आपको उन्हें डिडक्टिवली करना चाहिए या इंडक्टिवली? खैर, इसका जवाब इस सवाल का जवाब है कि कहानियाँ कैसे काम करती हैं? खैर, कहानियाँ इंडक्टिवली काम करती हैं, है ना? ऐसा बहुत कम होता है कि आपको शुरू में ही जवाब मिल जाए। आमतौर पर, आपको सारी डिटेल्स और जवाब मिल जाता है; कहानी को नहीं। याद रखें, यह अपने आप हल नहीं होता। कहानी के आखिर तक कोई हल नहीं होता।

मेरा मतलब है, अच्छी कहानियाँ ऐसे ही काम करती हैं। आखिर में एक 'अहा' मोमेंट आता है। और इसलिए मैं कहूँगा कि जब हम उन्हें बताते हैं, तो हमें बड़े आइडिया को आखिर के लिए बचाकर रखना चाहिए, कि हमें कहानी का वह मतलब बनाए रखना चाहिए जिसे मैं स्ट्रेटेजिक डिले कहूँगा।

दूसरे शब्दों में, बड़ा आइडिया पहले से नहीं बताया जाता। आइडिया आखिर के लिए बचाकर रखा जाता है। मुझे यह मानना होगा कि पुराने नियम की कहानियों के बारे में अपने शुरुआती प्रचार में, मैंने हमेशा लोगों को पहले ही बता दिया था कि मैं उन्हें क्या बताने वाला हूँ।

मुझे इतनी चिंता थी कि कहीं वे मेरा बड़ा आइडिया न समझ लें, इसलिए मुझे कहानी के तरीके पर भरोसा नहीं हुआ और मैंने शुरू में ही आइडिया बता दिया। तो मैं कुछ ऐसा कहूंगा, आज सुबह हम 1 सैमुअल 5-7 में देखेंगे कि भगवान सिर्फ़ एक पावर सोर्स नहीं है जिसका आप फ़ायदा उठा सकें, बल्कि वह एक ताकतवर इंसान है जिसकी आपको पूजा करनी चाहिए। और असल में, मैं कह रहा था, इससे पहले कि मैं आज सुबह आपको कहानी सुनाऊं, मैं सीधे आखिरी चैप्टर पर जाता हूं और एंडिंग बता देता हूं।

लेकिन अगर आप ऐसा करते हैं, तो यह सिर्फ़ एक कम संतोषजनक, कम रोमांचक सफ़र की ओर ले जाता है। अब, अपने उपदेश में स्ट्रेटेजिक देरी डालना मुश्किल नहीं है, क्योंकि कहानियाँ आमतौर पर ऐसा ही करती हैं। उदाहरण के लिए, जज 17 और 18 में, कहानी सुनाने वाला हमें शुरू में ही बताता है कि मीका के पास भगवान का एक घर था।

हिब्रू टेक्स्ट में इसे ऐसे ही कहा गया है, भगवान का घर, या भगवान का घर। लेकिन, कहानी सुनाने वाले ने कहानी के आखिर तक, चैप्टर 18, वर्स 31 की आखिरी लाइन तक एक बहुत ज़रूरी बात साफ़ नहीं की। याद रखें, दोनों चैप्टर, पूरी कहानी बताने के लिए दो चैप्टर लगते हैं।

और सबसे आखिरी लाइन है, हर समय, भगवान का घर, वही हिब्रू कहावत, बस इसके आगे 'द' शब्द है, या इसके आगे 'द' आर्टिकल है। हर समय, भगवान का घर शिलोह में था। और इसलिए समझदार उपदेशक कहानी के आखिर तक उस डिटेल पर कमेंट नहीं करेंगे।

अब, कभी-कभी कहानी में पहले आने वाली किसी खास बात पर ज़ोर देने के लिए कहानी के आखिर तक इंतज़ार करना असरदार हो सकता है। इसका मतलब यह नहीं है कि आप उसे छोड़ दें। लेकिन इसका मतलब यह है कि आप उसके बारे में ज़्यादा बात न करें।

आप इस पर बाद में ज़ोर देते हैं। मैं आपको एक उदाहरण देता हूँ। 2 शमूएल 11 और 12 पर एक उपदेश में, आप चैप्टर 11, आयत 11 में उरीया के अच्छे शब्दों पर अपनी बातें कहानी में बाद तक टाल सकते हैं।

मेरा मतलब है, याद रखें कि उरीया असल में डेविड के लिए एक विरोधी है, और उरीया उस तरह का कैरेक्टर दिखा रहा है जो डेविड में नहीं था। यही वह 2 सैमुअल 11, आयत 11 में कहता है। जब डेविड, याद रखें, उरीया को घर भेजने और अपनी पत्नी बतशेबा के साथ सोने के लिए मनाने की कोशिश कर रहा था ताकि यह बात छिपाई जा सके कि डेविड ने उसे प्रेग्नेंट कर दिया था और वह एक बच्चे को जन्म दे रही थी।

तो जब डेविड को पता चला कि वह घर नहीं गया, तो उरीया ने उससे यह कहा। और उसने कहा, तुम अभी-अभी मिलिट्री कैंपेन से क्यों नहीं आए? तुम घर क्यों नहीं गए? और उरीया का जवाब यह है। सन्दूक और इज़राइल और यहूदा टेंट में रह रहे हैं, और मेरे कमांडर योआब और मेरे लॉर्ड के आदमी खुले मैदान में कैंप किए हुए हैं।

मैं अपने घर जाकर कैसे खा-पी सकता था और अपनी पत्नी से प्यार कैसे कर सकता था? आपकी कसम, मैं ऐसा कुछ नहीं करूँगा। अब, ऐसा नहीं है कि कहानी पढ़ते समय मैंने उसे छोड़ दिया, लेकिन मैं उस पर रुकता और रुकता नहीं हूँ क्योंकि कहानी के बिल्कुल आखिर में, मैं इसकी तुलना डेविड के कामों से करना चाहता हूँ। और मैं यह बताना चाहता हूँ कि उरिय्याह का वैसा ही कैरेक्टर था जैसा भगवान डेविड में चाहते थे, जैसा डेविड का इज़राइल के राजा के तौर पर होना चाहिए था, जो जीवित भगवान से डरता था।

जब आप किसी कहानी के हिसाब से चलते हैं, तो इसका मतलब है कि बड़े आइडिया को आखिर में रखना, और इसका मतलब है कहानी के संकट या मुश्किल से पैदा हुए टेंशन को संभालना। तो याद रखें, टेंशन आपका दोस्त है। और जब टेंशन खत्म हो जाता है, तो उपदेश खत्म हो जाता है, चाहे आपने उसे देना खत्म किया हो या नहीं।

इसलिए जब हम कहानियाँ सुनाते हैं तो हम इंडक्टिव फ़ॉर्म का इस्तेमाल करते हैं, जब तक कि आपको कोई एक्सेप्शन न मिले, और ऐसे एक्सेप्शन असल में ज़्यादा नहीं हैं। जोशुआ 7 में,

आकान की कहानी में, हमें शुरू में ही बताया गया है कि आकान ने पाप किया था, लेकिन टेंशन इसलिए बढ़ जाती है क्योंकि जैसे-जैसे आप कहानी पढ़ते हैं, आप सोचते हैं, क्या उसे खोजा जाएगा, या उसे कैसे खोजा जाएगा? तो फिर, इन्हें इंडक्टिव तरीके से बताना समझ में आता है। अब, आप जानते हैं कि आप सरमन कैसे पेश करने वाले हैं।

अब एक आउटलाइन तैयार करने का समय है ताकि आपके पास एक मैप हो कि आप कहाँ जा रहे हैं। इसलिए मैं आउटलाइन के बारे में बात करना चाहता हूँ। कई साल पहले, मैं हैडन रॉबिन्सन की सिखाई जाने वाली एक प्रीचिंग क्लास में था, और मेरे दोस्त डीन उन पहले लोगों में से एक थे जिन्होंने अपने सरमन की आउटलाइन शेयर की थी।

हम सभी को यह करना था, और फिर डॉ. रॉबिन्सन हमारे काम की आलोचना करते थे। तो मेरे दोस्त को 1 सैमुअल 17, डेविड और गोलियत की कहानी का प्रचार करने के लिए नियुक्त किया गया, और ये उसके मुख्य बिंदु थे। वैसे, मैंने अपनी किताब में उसे रॉड कहा है।

मैंने यह कहानी अपनी किताब में शेयर की, और मेरे दोस्त डीन ने कहा, नहीं, तुम्हें मेरा नाम बदलने की ज़रूरत नहीं है। मुझे फ़र्क नहीं पड़ता कि लोग जानते हैं या नहीं, इसलिए मैं उसका असली नाम इस्तेमाल कर रहा हूँ। तो डीन का आउटलाइन यह था।

पहला पॉइंट, गोलियाथ भगवान के लोगों को चुनौती देता है। दूसरा पॉइंट यह था कि शाऊल भगवान के लोगों से डरता है। तीसरा पॉइंट, डेविड भगवान के लोगों के लिए जीतता है।

खैर, यह एक जैसा है, है ना? चैलेंज, डरना, जीतना, और यह एक जैसा है। इनमें से हर एक में भगवान के लोग हैं। हेडन रॉबिन्सन एक पल के लिए चुप रहे, और फिर वह गुर्राए, ऐसा लग रहा है जैसे यह 'सिंपल सरमन्स फॉर संडे इवनिंग' नाम की किसी किताब से निकला हो, और बेशक, हम सब हंस पड़े, लेकिन यह घबराहट वाली हंसी और हमदर्दी वाली हंसी थी क्योंकि हम जानते थे कि अगला नंबर हमारा है, और हेडन ने इसके बाद कहा, अब कोई भी पल्पिट के अलावा इस तरह बात नहीं करता।

ड्वेन लिट्विन एक गेस्ट प्रोफेसर थे जो उस दिन हैडन के साथ वहां थे, और उन्होंने बीच में बोलते हुए कहा, "हैडन कह रहे हैं कि उन्हें डर है कि आप जाकर सच में वह सरमन दे सकते हैं। खैर, सरमन की तैयारी में आउटलाइन स्टेज, हममें से कुछ लोगों के लिए, इस प्रोसेस के सबसे डरावने स्टेप्स में से एक है। ब्रायन चैपल अपने क्राइस्ट-सेंटर्ड प्रीचिंग में इसके बारे में बात करते हैं।

उन्होंने कहा, देश भर में क्लासरूम और सेमिनार में, मैंने पाया कि प्रीचर्स के मन में प्रीचिंग के किसी भी दूसरे पहलू के मुकाबले स्ट्रक्चर को लेकर ज़्यादा सवाल होते हैं। इसलिए, मैं आपको असरदार आउटलाइन के लिए कुछ टिप्स देना चाहता हूँ, खासकर ओल्ड टेस्टामेंट नैरेटिव सरमन में आउटलाइन के लिए। ठीक है, यह रही पहली टिप।

ऐसी आउटलाइन बनाने की कोशिश न करें जिसे लोग याद रखें। और आप शायद कह रहे होंगे, क्या? मुझे यही सिखाया गया है। मैं इसे फिर से कहूंगा।

आउटलाइन न बनाएं, या ऐसी आउटलाइन बनाने की कोशिश न करें जिसे लोग याद रखें। और सच कहूं तो, मुझे यह समझने में सालों लग गए। मुझे वह कॉन्ट्रैक्टर याद है जिसने मेरे घर का फ्रेम बनाया था, और मैंने उसे ऐसा करने में मदद की थी।

मुझे याद है एक दिन हम दीवार बनाने का काम कर रहे थे, और अगर आपको बनाने के बारे में कुछ पता हो, तो आप टू-बाय-फोर और स्टड ले रहे हैं, और आपके पास एक टॉप प्लेट है, और आपके पास एक बॉटम प्लेट है, और फिर आपके पास स्टड हैं, और इसे ज़मीन पर बिछाया गया है, और आप कील ठोक रहे हैं। और कॉन्ट्रैक्टर, मेरा दोस्त जॉन, वहाँ से गुज़रा, और उसने कहा, "अरे, तुम पियानो नहीं बना रहे हो। मैंने कहा, क्या? उसने कहा, "तुम पियानो नहीं बना रहे हो। मैंने कहा, जॉन, मुझे नहीं पता तुम क्या कह रहे हो। उसने कहा, "तुम स्टड को एक इंच के सोलहवें हिस्से के बराबर लाइन में लाने की कोशिश कर रहे हो। उसने कहा, "यह इतना सटीक होना ज़रूरी नहीं है।

वह कहते हैं, इसे शीटरॉक से कवर किया जाएगा। आप लापरवाही नहीं कर सकते, लेकिन यह पूरा काम नहीं है। यह बहुत सटीक नहीं है।

और मुझे लगता है कि यह आउटलाइन के साथ भी सच है। आप जानते हैं, हमें एक मज़बूत फ़्रेम की ज़रूरत है, लेकिन आपके सरमन आउटलाइन के ऊपर शीटरॉक होगा, या एक और उदाहरण इस्तेमाल करें, जो मैंने पिछले सेशन में इस्तेमाल किया था, लोगों को मेरा स्केलेटन देखने की ज़रूरत नहीं होगी। मुझे यहाँ रहने के लिए खुद को सपोर्ट करने के लिए इसकी बहुत ज़रूरत है, लेकिन आपको इसे देखने की ज़रूरत नहीं है।

और मैं कहूंगा कि आउटलाइन पॉइंट्स के साथ भी ऐसा ही होता है, खासकर ओल्ड टेस्टामेंट के नैरेटिव सरमन में। मुझे लगता है कि दूसरी तरह के लिटरेचर भी हैं, जहां कभी-कभी, शायद आप चाहते हैं कि आपके सुनने वाले किसी आउटलाइन पॉइंट पर थोड़ा और ध्यान दें, खासकर अगर आपके पास लिस्ट हो, लेकिन नैरेटिव न हो। तो हमें उनकी ज़रूरत ही क्यों है? खैर, हमें स्ट्रक्चर के लिए उनकी ज़रूरत है।

हमें इनकी ज़रूरत है क्योंकि ये आउटलाइन पॉइंट्स और सब-पॉइंट्स हमें एक रोडमैप देते हैं। ये हमें उन खास आइडियाज़ के बारे में बताते हैं जिन्हें हमें कहानी सुनाते समय बताना होता है। यहाँ एक दूसरी टिप है: मुख्य पॉइंट्स को शुरुआत की तरह नहीं, बल्कि अंत की तरह देखें।

प्रॉब्लम यह है। कहानियाँ इंडक्टिवली काम करती हैं, जबकि आउटलाइन डिडक्टिवली काम करती हैं। क्या आपको कभी ऐसा इंपल्स हुआ है? हो सकता है कि आप अपने सरमन इंट्रोडक्शन से बाहर आ रहे हों, पॉइंट वन का समय हो, लेकिन आप सीधे सब पॉइंट A पर जाना चाहते हैं, और फिर सब पॉइंट B पर, और फिर सब पॉइंट C पर, और फिर आखिर में, पॉइंट वन सामने आएगा।

खैर, कहानी में अक्सर ऐसा ही होता है। तो, आउटलाइन पॉइंट वह आइडिया है जिसे आप किसी सेक्शन के आखिर में दिखाना चाहते हैं। आमतौर पर, अगर आपके पास पॉइंट एक है, तो वह इस कहानी में बाइबिल के टेक्स्ट के एक सेक्शन को कवर करेगा।

और ज़्यादातर चांस है कि उस टेक्स्ट का आइडिया तब तक सामने नहीं आएगा और साफ़ नहीं होगा जब तक आप उसे आखिर तक नहीं पहुँच जाते। इसलिए अपने मेन पॉइंट पर पहुँचने के लिए पहले अपने सबपॉइंट्स पर काम करना ठीक है, और, वैसे, हो सकता है कि आप अपने मेन पॉइंट को हूबहू न बताएँ। आपको ऐसा करने की ज़रूरत नहीं है।

हम ऐसी आउटलाइन बनाने की कोशिश नहीं कर रहे हैं जो लोगों को याद रहे। लेकिन वो मेन पॉइंट, अगर वो कहानी का एक खास पॉइंट है, तो आप उसी पर काम कर रहे हैं। तो मैं कभी-कभी जो करता हूँ वो ये है कि मेरा मेन पॉइंट, पॉइंट नंबर एक होता है।

और इसके आखिर में, मैं 'डेवलप इंडक्टिवली' लिखूंगा। और इससे मुझे बस यह पता चलता है कि जब मैं इस पॉइंट पर आता हूं, तो यह असल में सोच का एक मूवमेंट है। हम इसके बारे में बस थोड़ी देर में बात करेंगे।

और जो आइडिया मैं बताना चाहता हूँ, वह शायद आखिर में सामने आएगा। ठीक है, यह रही तीसरी टिप। अपने आउटलाइन पॉइंट्स को पूरे वाक्यों में बताएं।

मुझे पता है कि यह हो सकता है, यह बिज़ी काम लग सकता है जो परेशान करने वाला लग सकता है, लेकिन अगर आपका आउटलाइन पॉइंट मूर्ति पूजा की समस्या है, तो, यह आपको कुछ नहीं बताता, यह मुझे टॉपिक के अलावा कुछ नहीं बताता, याद रखें यह आउटलाइन असल में आपके लिए है अब आपके दिमाग में हो सकता है कि मूर्ति पूजा की समस्या क्या है, लेकिन आपका मेन पॉइंट यह बताना चाहिए कि, वह, आप जानते हैं, यह, यह हमारी मदद करने की कोशिश कर रहा है, खुद को क्लियर सोचने में। और अगर हम चीज़ों को पूरे वाक्यों में नहीं रखते हैं, तो हम इन कैप्शन सर्वे के साथ खत्म होंगे, और यह आपको टॉपिक बताएगा। आप उस टॉपिक के बारे में क्या कह रहे हैं? पार्शियल स्टेटमेंट हमारे दिमाग से विचारों को फिसलने देते हैं, जैसे फुटबॉल।

यह बहुत चिकना है। आप जानते हैं, बारिश की वजह से यह नमी से ढका हुआ है। इसलिए, यह आउटलाइन लिखते समय, इसे सोचने के तरीके के तौर पर याद रखें, और आप इस प्रोसेस को शॉर्ट-सर्किट कर देंगे।

अगर आप अपनी बातें पूरे वाक्यों में नहीं लिखते, और पॉइंट्स, मूवमेंट्स के बजाय मूव्स के बारे में सोचते हैं, तो आप एक कहानी के ज़रिए आगे बढ़ रहे हैं। शायद मुझे यह भी कहना चाहिए, पॉइंट्स के बजाय सीन के बारे में सोचें। लेकिन मूवमेंट आपके सरमन का एक हिस्सा है जिसमें कहानी का कोई खास हिस्सा, शायद कोई सीन या बातचीत या कोई आइडिया, कोई थियोलॉजिकल आइडिया, आपके सुनने वालों के मन में बनता है।

तो जब आप उपदेश देने के लिए उठते हैं, तो आप यह नहीं कहते कि मेरा पहला पॉइंट है, या पॉइंट नंबर एक, आप एक कहानी बता रहे हैं, और जब आप अपनी आउटलाइन में पॉइंट नंबर एक देखते हैं, तो उसे आपको कहना चाहिए, ठीक है, यह मेरे उपदेश का पहला हिस्सा है। यह पहला सीन है जिसके बारे में मैं बताने जा रहा हूँ, या यह आउटलाइन पॉइंट सैमुअल और शाऊल के बीच की बातचीत को कवर करता है, पहले सैमुअल 15 में। और जब मैं वह पॉइंट देखता हूँ, तो ऐसा नहीं है, ऐसा नहीं है कि मैं उसे लेकर अपने सुनने वालों से कहूँगा, यह पॉइंट नंबर एक है, या मेरा पहला पॉइंट है, नहीं, यह बस आपको बताता है, मेरा यही मकसद है, मैं कहानी के इस हिस्से पर काम करता हूँ।

यह वो आइडिया है जो सामने आना चाहिए। पांचवां, मैं आपको दो से चार मेन पॉइंट्स रखने के लिए कहूंगा क्योंकि आपके पॉइंट्स अच्छे से बनाए गए हैं। आपके मेन पॉइंट्स आपके सरमन में बड़े बदलावों को दिखा रहे हैं, और आप 30 मिनट या उससे ज़्यादा समय में इतना ही कर सकते हैं।

सच कहूँ तो, मैं जो भी ओल्ड टेस्टामेंट के उपदेश देता हूँ, उनमें दो बातें होती हैं, और जैसा कि आप सोच सकते हैं, वे दोनों बातें संकट को दिखाती हैं। और समाधान, संकट अक्सर समस्या होता है, फिर समाधान समाधान या नतीजा होता है, चाहे वह पॉज़िटिव हो या नेगेटिव। अब आपके पास और भी मुख्य बातें हो सकती हैं, बेशक, लेकिन मेरा सुझाव है कि कभी भी चार से ज़्यादा न हों। अगर आपके पास चार से ज़्यादा मुख्य बातें हैं, तो निराश न हों।

इसका मतलब यह नहीं है कि आपको उनसे छुटकारा पाना है। इसका मतलब है कि आप उन्हें एक लेवल नीचे ले जाएं और कहें, ठीक है, ये दो या तीन पॉइंट सच में एक बड़े आइडिया से जुड़े हैं। इसके अलावा, अगर आपके पास दो से चार से ज़्यादा मेन पॉइंट हैं, तो शायद इससे मुझे पता चलता है, और आपको भी पता चलना चाहिए , कि आपके सरमन का स्ट्रक्चर बहुत कॉम्प्लेक्स है।

और अगर यह बहुत कॉम्प्लेक्स है, तो आपके सुनने वाले इसे समझ नहीं पाएंगे। फिर से, आपको नंबर कम करने की ज़रूरत नहीं है। आपको पॉइंट्स हटाने की ज़रूरत नहीं है, लेकिन, आप जानते हैं, उन्हें मिला दें।

लेकिन फिर से, मैं आपको सलाह दूँगा कि आप संकट और समाधान से शुरू करें, अपने सरमन का स्ट्रक्चर और अपने सरमन की आउटलाइन उसी के आस-पास बनाएँ। और अगर आपको एक्सपोजिशन के लिए शुरुआत में एक एक्स्ट्रा पॉइंट चाहिए, तो ठीक है, या हो सकता है, शायद कोई नतीजा हो जिसके लिए एक और पॉइंट की ज़रूरत हो। यह भी ठीक है।

आप यह तय कर सकते हैं। लेकिन अपनी आउटलाइन को जितना हो सके उतना आसान रखें। मुश्किल आउटलाइन का मतलब है कि आपका उपदेश साफ़ नहीं होगा, और आप जो कहानी बताने की कोशिश कर रहे हैं, उसमें उलझ जाएँगे।

ठीक है, यह एक आखिरी टिप है। अपने बड़े आइडिया को आउटलाइन में शामिल करें। मैं इसे अपने मेन पॉइंट्स में से एक के तौर पर बताना पसंद करता हूँ।

यह आमतौर पर मुझे आखिरी पॉइंट देता है। हालांकि कुछ उपदेशक और शिक्षक इसे निष्कर्ष में रखना पसंद कर सकते हैं, यह ठीक है।

लेकिन क्योंकि बड़ा आइडिया सरमन का एक खास हिस्सा होता है, इसलिए मैं आमतौर पर इसे अपनी आउटलाइन में फिर से शामिल करता हूँ। यह आखिरी पॉइंट में आएगा, क्योंकि यह आखिर में आता है। अब वह बड़ा आइडिया कहानी में आखिरी वर्सेज के लिए हो सकता है, या आप इसे टेक्स्ट पढ़ने के बाद एक अलग पॉइंट के तौर पर रख सकते हैं।

आप जानते हैं, मैं इस बात पर बिल्कुल परेशान नहीं होता कि फिर से किस रास्ते पर जाऊँ। अपनी आउटलाइन को जितना हो सके उतना आसान बनाएँ। तो जज 17 और 18 में खत्म होने से पहले मैं आपको एक उदाहरण देता हूँ। उस सरमन में मेरे दो पॉइंट हैं जो कहते हैं, "वाह, पूरे दो चैप्टर।

हाँ। और मेरे दो मेन पॉइंट हैं। और वैसे, वे चैप्टर डिवीज़न को फॉलो नहीं करते हैं।

मेरा पहला मेन पॉइंट 17:1 से 18:17 तक है। और मेन पॉइंट यह है: मीका और दानियों ने भगवान को छोड़कर मूर्तियों की तरफ रुख किया। अब, जब मैं यह कहता हूँ तो मैं यह नहीं कहता, इसलिए मेरा पहला पॉइंट है मीका और दानियों ने भगवान को छोड़कर मूर्तियों की तरफ रुख किया।

मैंने अभी-अभी वह देखा। और मुझे एहसास हुआ कि कहानी में यही संकट है। और यही वह बात है जो मुझे लोगों तक पहुंचानी है।

शायद मैं कोई छोटा सा स्टेटमेंट इस्तेमाल करूँ। जब मैं चैप्टर 18 के वर्स 17 के आखिर में पहुँचूँगा, तो मैं कह सकता हूँ, यह कितना दुख की बात है, कि मीका और दानियों दोनों भगवान से मुड़कर मूर्तियों की तरफ चले गए हैं। आप देख रहे हैं मैंने इसे कैसे शामिल किया? मैंने कहा नहीं, तो मेरा पहला पॉइंट यह है।

वैसे, मैं इसे कहानी के हिस्से के तौर पर बताता हूँ, मेरे सारे सब पॉइंट्स। और मेरे पास बस तीन थे, जो टेक्स्ट में जो कुछ भी होता है, उसकी समरी हैं। और ऐसा लग सकता है कि, ठीक है, मुझे उनकी ज़रूरत भी नहीं है।

मैं टेक्स्ट को देखते हुए उसे देख सकता हूँ। लेकिन वे तीन पॉइंट, सबपॉइंट, मुझे बताते हैं कि ये मुख्य कॉन्सेप्ट हैं जिनके बारे में मुझे बात करनी है। याद रखें, हमने उन चीज़ों के बारे में बात की थी जिन्हें समझाने की ज़रूरत है।

ये बेसिकली ऐसी बातें हैं जिन्हें मुझे समझाना है। तो, मैं बस, इसे समझाने के लिए, अपना पहला सब पॉइंट, 17:1 से 13, यह बताऊँगा कि मीका एक मूर्ति बनाता है और एक अनऑथराइज़्ड धार्मिक सिस्टम बनाता है। मेरा मतलब है, उस सेक्शन में यही हो रहा है।

पॉइंट B, दानियों को मिली विरासत पर कब्ज़ा करने के बजाय, वे दूर के शहर लैश को देखते हैं। और मुझे सच में यह बात कहनी है। और जब मैं दानियों के बारे में बात करता हूँ, तो वे जिस जासूसी मिशन पर निकले थे, वह बिना इजाज़त के था और उन्होंने अपने कबीले के लिए ज़मीन ले ली थी।

वह उन्हें नहीं दिया गया। उन्होंने वह ज़मीन छोड़ दी जो भगवान ने उन्हें दी थी। वे वहां के लोगों को, वहां के दुश्मनों को नहीं जीत सके।

और इसलिए वे चले गए। तीसरा सब पॉइंट, लेटर C, डैनाइट्स मीका की मूर्ति और पुजारी को लेकर लैश को पकड़ने जाते हैं। फिर से, यह कोई रॉकेट साइंस नहीं है, है ना? मैं बस, मैं कहानी में मुख्य मूवमेंट्स को शॉर्ट में बता रहा हूँ।

और इससे मुझे यह सोचने में मदद मिलती है कि मैं यह कहानी कैसे बताऊं। लेकिन फिर से, मेरा पहला मेन, मेरा पहला पॉइंट, पॉइंट नंबर एक, मीका और दानियों ने भगवान से मूर्तियों की ओर रुख किया। यही संकट है।

मेरा दूसरा मेन पॉइंट, और यह चैप्टर 18 के बाकी हिस्से वर्स 18 से 31 तक कवर करता है। इस वजह से, मीका और दानियों को भगवान की मौजूदगी का अनुभव नहीं हुआ। अब मैं अपना बड़ा आइडिया बस वहीं रख सकता था, लेकिन मैं इसे आखिर में रखूंगा क्योंकि मैं इसे थोड़े और असरदार तरीके से कहना चाहता हूं।

लेकिन मैं यहीं जा रहा हूँ। कहानी का यही नतीजा है। यह एक, यह एक दुखद अंत है, है ना? यह एक दुखद घटना है।

यह कहानी एक दुखद घटना है। तो फिर, मुख्य बात यह है कि, इसके कारण, मीका और दानियों को परमेश्वर की उपस्थिति का अनुभव नहीं हुआ। यही वह बात है जिस पर मैं बात करने जा रहा हूँ।

कहानी का यह हिस्सा यही कहता है। और मैं थोड़े अलग शब्दों का इस्तेमाल करने जा रहा हूँ। मैं, फिर से, अभी अपनी बात नहीं कहूँगा, मेरा दूसरा पॉइंट है, आप जानते हैं, पहला पॉइंट यह था, अब दूसरा पॉइंट, कहानी सुनाने वाले ऐसा नहीं करते।

तो फिर से, मेरे पास कुछ सब-पॉइंट्स होंगे जो बस डिटेल्स में बताएंगे। और फिर मेरा आखिरी सब-पॉइंट मेरा बड़ा आइडिया है। जब हम भगवान से मूर्तियों की ओर मुड़ते हैं, तो हम भगवान की मौजूदगी से चूक जाते हैं।

मैं इसे पॉइंट टू के तौर पर रख सकता था, लेकिन इस कहानी के मेन पॉइंट्स में, मैं एक तरह से भाषा का इस्तेमाल कर रहा था, मैं बस कहानी बता रहा था, और फिर मैंने अपने बड़े आइडिया को फाइनल सब-पॉइंट के तौर पर रखा। मैं शायद इसे कन्क्लूजन के नीचे पहले सब-पॉइंट में रख सकता था। इससे कोई फर्क नहीं पड़ता।

खास बात यह है कि यह कहानी के आखिर में है, है ना? तो आप आउटलाइन के साथ कुछ इस तरह काम करते हैं। वे मुश्किल हो सकते हैं। वे फ्रस्ट्रेटिंग हो सकते हैं, लेकिन उन्हें सिंपल रखें।

और एक बार जब आप आउटलाइन तैयार कर लें, तो उसे और बेहतर बनाने का समय आ गया है। हमने जो आउटलाइन बनाई है, उस पर हम एक सरमन बनाने जा रहे हैं, और हम यह अपने अगले सेशन में करेंगे।

यह डॉ. स्टीवन डी. मैथ्यूसन हैं, जो ओल्ड टेस्टामेंट की कहानियों पर अपना उपदेश दे रहे हैं। यह सेशन नंबर सात है: सरमन को आकार देना और आउटलाइन बनाना।