

Überwindertraining

Elke Mölle

1. Der Kampf auf der persönlichen Ebene: Die Rettung der Seele

1.Petrus 1:6-9 Das Ziel eures Glaubens: die Rettung der Seele

Weil wir geschaffen sind für enge Gemeinschaft mit und Nähe zu Gott, ist es eine Überforderung für unsere Seele, wenn wir unabhängig von Gott leben.

Unsere Seele braucht einen Hirten und Aufseher, und das ist Jesus Christus!

1.Petrus 2:25

2. Sage „Ja“ zum Kampf

Der Kampf geht letztlich um die Fragen: Ist Jesus alleine wirklich genug? Ist Gott wirklich gut? Ist mein Gott auch für diese Situation groß genug? Kann ich es wagen, ihm völlig zu vertrauen? Das ist der Kampf des Glaubens. Es ist ein guter Kampf. Sag „Ja“

3. Gott lehrt uns den Kampf

Wir haben verlernt zu kämpfen, weil wir so lange in der Gefangenschaft des Feindes waren, wie das Volk Israel. Unser Kampf ist nicht gegen Fleisch und Blut, sondern gegen Mächte und Gewalten in der Himmelswelt. Deine Feinde heißen z.B. Ablehnung, Minderwertigkeit, Menschenfurcht..

4. Der Kampf in unseren Gedanken

Drei mögliche Quellen unserer Gedanken: wir selbst, Gott, der Feind

Strategie des Feindes: Zerstörerische Kommentare schreiben unter die „Fotos“ unserer Erinnerung oder unserer Zukunft. Wir brauchen Gottes Kommentar unter dem „Film“ unseres Lebens.

5. Festungen zerstören

Ed Silvano: Eine Festung ist ein Gedankengebilde, das von Hoffnungslosigkeit geprägt ist. Es führt den Glaubenden dazu, etwas als unabänderlich zu akzeptieren, obwohl es offensichtlich nicht dem Willen Gottes entspricht.

2. Kor. 10:4+5

6. Geistliche Waffen

- Kooperiere nicht mit Furcht
- Nimm die Atmosphäre wahr
- Nimm jeden Gedanken gefangen (2. Kor 10:4+5)
- Widerstehe dem Teufel und nahe dich zu Gott (Jak 4:7+8)

Quellen und weiterführende Literatur:

Shifting Atmospheres, Dawna De Silva ISBN-10: 9780768415667

Geistlicher Kampf auf drei Ebenen, Francis Frangipane ISBN-10: 3925968288

Die Tore des Feindes besetzen, Cindy Jacobs ISBN-10: 9783931025793

Herr der Heerscharen, mp3, Kingdom Impact, www.kingdomimpact.de/shop