

236. Бог древо жизни посадил

Брюс Беккер, р. 1952
Аkkомпанемент: Lutheran Service Book

1. Бог дре - во ж из - ни по - са - дил, А - да - му с Е - вой раз - ре - шил в са - ду Э - дем - ском от не -

The first system of musical notation consists of two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The key signature is one flat (B-flat) and the time signature is 4/4. The melody is written in the treble clef, and the accompaniment is in the bass clef. The music begins with a quarter rest in the treble and a quarter note in the bass, followed by a series of chords and moving lines.

го вку - шать для бла - га сво - е - го. Дру - го - е дре - во там рос - ло - мог - ли о -

The second system of musical notation continues the melody and accompaniment from the first system. It features similar chordal textures and melodic lines, with a prominent bass line in the lower register.

ни добро и зло познать, вку - сив е - го пло - да, что за - пре - тил Бог на - всег - да.

The third system of musical notation concludes the hymn. It features a final cadence with a whole note chord in the treble and a whole note chord in the bass, followed by a double bar line.

2. С коварством змея в райский сад
Прокрался враг, чтоб Божьих чад
Плодом запретным искусить
И их от Бога отлучить.
Он ядом лжи их отравил,
От воли Божьей отвратил.
О, день печальный! Ибо зло
Через их грех в наш мир вошло.

3. Но что за милость Бог явил!
Свой план спасенья нам открыл
По благодати через Христа,
Кто жертвою за грех наш стал.
На древе Он был пригвождён,
За нас страдал и умер Он,
От смерти нас Он искупил,
Воскреснув, Он врага сразил!

4. Распятыя древо нам даёт
Святой животворящий плод.
Вкусив его, мы познаём,
Что благодатью лишь живём.
Прозренье дарит дивный плод,
В нём вечной жизни сок течёт.
Нас во Христе Отец наш спас:
Крест деревом жизни стал для нас!

Стивен Старке, р. 1955 (на основании Быт. 3:1-15; 1 Петр. 2:24;
Откр. 22:1-3; 1 Кор. 15:21-22; Пс. 33:9)
Перевод: Роман Туренко, 2009 (куплеты 1–3);
Рабочая группа ЕЛЦИ, 2013 (куплет 4)