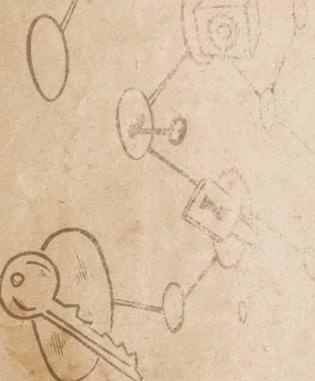
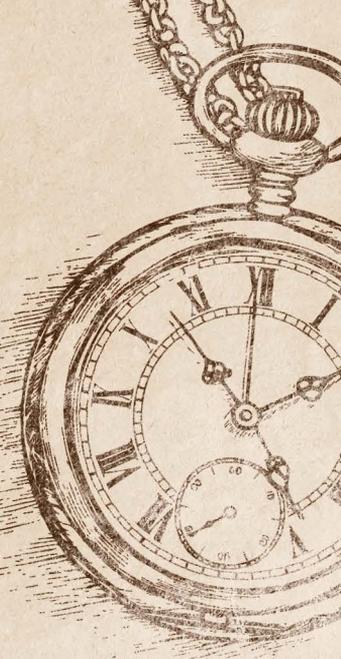


Alexander und Wiebke Otto

# ONE PAPER ESCAPE GAMES



mit  
Spielplänen  
auch zum  
Download

15 **kurze** biblische  
**Abenteuer auf einem  
Blatt Papier** für Einsteiger  
und Fortgeschrittene

buch+  
musik

DON  
BOSCO

In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie allen Menschen gerecht werden, dass sich alle Geschlechter angesprochen fühlen, wo alle gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung einzelner Geschlechter.

## Impressum



© 1. Auflage 2025

Praxisverlag buch+musik bm gGmbH, Stuttgart 2025

Printed in Germany. All rights reserved.

Praxisverlag buch+musik bm gGmbH

Haeberlinstraße 1–3, 70563 Stuttgart, kontakt@praxisverlag-bm.de

www.praxisverlag-bm.de

ISBN Buch 978-3-86687-401-5

ISBN E-Book 978-3-86687-402-2

Don Bosco Medien GmbH

Sieboldstraße 11, 81669 München, produktinformation@donbosco-medien.de

www.donbosco-medien.de

ISBN Buch 978-3-7698-2579-4

Lektorat: buch+musik – Tamara Müller, Schwedeneck

Umschlaggestaltung: buch+musik – Toby Wolf, Stuttgart

Satz: buch+musik, Stuttgart – unter Verwendung von parsX, pagina GmbH, Tübingen

Satz Downloads: buch+musik – Toby Wolf, Stuttgart

Bildrechte Umschlag und Inhalt: stock.adobe.com: AkuAku, Artem, denys\_kuvaiev, rafo, SK

Bildrechte Spielpläne: Simone Struve Grafik & Illustration, Renningen

Bildrechte Lösungswege: buch+musik – Toby Wolf, Stuttgart ; stock.adobe.com: 4zevar, appl, imaagio, ONYXprj

Bildrechte für optische Täuschung im Game „Paulus‘ geheimes Tagebuch“: (c) stevo-88, www.commonswiki.org/wiki/File:Afterimage.svg (letzter Zugriff: 15.09.2025)

Bildrechte Autorenfotos: bei Autorin und Autor

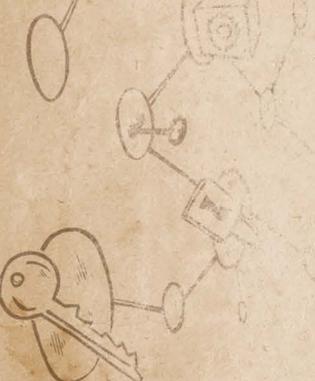
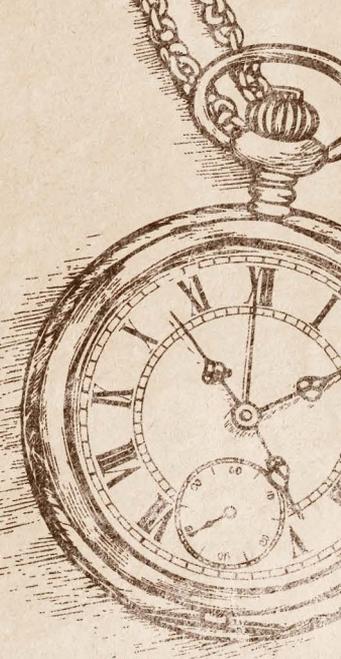
Druck und Gesamtherstellung:

KRÜGER Druck+Verlag GmbH & Co. KG, Merzig



Alexander und Wiebke Otto

# ONE PAPER ESCAPE GAMES



mit  
Spielplänen  
auch zum  
Download

15 **kurze** biblische  
**Abenteuer auf einem  
Blatt Papier** für Einsteiger  
und Fortgeschrittene

buch+  
musik

DON  
BOSCO

## Vorwort

In unserem Freundeskreis werden wir auch gern mal „die Ottoren“ genannt. Das erste Buch war einfach so – „aus Versehen“ – entstanden. Und dann kam ein zweites dazu. Und plötzlich waren wir bei der One Paper-Reihe gelandet, durch unsere Freundin Annedore inspiriert, die während unserer Ausbildung an der Evangelistenschule Johanneum die erste One Paper Story erzählte. Als der erste Band der One Paper Stories fertig war, waren wir natürlich ein wenig stolz. Aber auch ganz schön geschafft, weil es ja doch irgendwie viel Arbeit und neben Familie, Job und Alltag auch manchmal schwierig ist, auf Knopfdruck kreativ zu werden. Uns war klar: Das machen wir nicht noch mal! Aber dann fragte der Verlag doch nach Band zwei und irgendwie waren da schon wieder so viele Ideen in unseren Köpfen. Aber wir waren uns einig: Nach One Paper Stories 2 ist wirklich Schluss ...

3 Jahre später entstanden dann doch zeitgleich One Paper Storytelling und die One Paper Escape Games. Da hatten wir uns echt was vorgenommen – besonders, da die Escape Games in den Absprachen mit den Illustratorinnen und Illustratoren sehr viel mehr Zeit in Anspruch nahmen, weil die ganzen Grafiken viel detailreicher waren als bei unseren bisherigen Projekten. Als wir mit dem letzten Lektorat durch, alle Grafiken fertig waren und wir schließlich das Buch in der Hand hielten, seufzten wir und sagten uns: Jetzt ist aber endgültig Schluss!

Tja, was sollen wir sagen ... Um uns mal Worte Luthers zu leihen: „Hier sitzen wir – wir können nicht anders.“ Es gibt einfach noch zu viele biblische Geschichten, die man in Rätsel verpacken kann. Nachdem wir im Sommer 2024 für den Schulstartgottesdienst der SMD Deutschland ein One Paper Escape Game beisteuern durften, waren wir wieder voller neuer Ideen. Und so freuen wir uns jetzt, dass wir euch ganz neue One Paper Escape Games anbieten können.

An dieser Stelle danken wir den Jugendlichen vom Jugendhaus P23 der Evangelischen Kirchengemeinde Vluyt für das Testen der One Paper Escape Games in diesem Buch!

Nun wünschen wir dir und deinen Teilnehmenden tolle Erlebnisse mit unseren One Paper Escape Games 2!

Alex und Wiebke

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	4
Einleitung.....	8
<b>Die One Paper Escape Games</b>	
Jesu Taufe .....	16
Mein Chaos .....	20
Drei Kreuze.....	24
Josia und der Tempel.....	29
Paulus' geheimes Tagebuch .....	34
Mose und Aaron.....	40
Das leere Grab.....	47
Die verlorene Münze .....	53
Die Berufung der Jünger.....	60
Das letzte Abendmahl.....	65
Die letzten Tage Jesu.....	70
Das Pfingstwunder.....	83
Der gelähmte Junge.....	89
Jona und der Fisch .....	96
Von Tür zu Tür .....	105
<b>Anhang</b>	
Die Autorin und der Autor .....	124

# Einleitung

## Das Grundprinzip

Es gibt unzählige viele Live Escape-Games. Mit ihnen kann man große Erlebnisse für Gruppen schaffen. Die meisten sind jedoch auch mit viel Vorbereitungszeit für die Spielleitung verbunden und benötigen sehr viel Material, das man zusätzlich besorgen muss. Wir möchten es so einfach wie möglich halten, die Vorbereitungszeit und das benötigte Material minimieren und gleichzeitig ein tolles Spielerlebnis bieten.

Deshalb haben wir Escape Games aus (in der Regel) nur einem Blatt Papier entwickelt. Du kannst die Spielpläne entweder downloaden und ausdrucken oder sie in Druckqualität bestellen. Bei den meisten One Paper Escape Games kannst du mit deiner Gruppe sofort mit dem Spielen beginnen. Bei manchen musst du den Spielplan noch ein bisschen vorbereiten, aber alle Vorbereitungen sind in wenigen Minuten und mit wenigen Handgriffen erledigt. Du brauchst auch fast kein zusätzliches Material. Für die meisten One Paper Escape Games benötigst du neben dem Spielplan nur einen Stift.

Dabei tauchen wir in die Welt biblischer Geschichten ein. Die One Paper Escape Games bieten somit einen spannenden Einblick in unterschiedliche biblische Geschichten und können durch ihre fesselnden Rätsel ein guter Gesprächsöffner sein und einen anderen Zugang zu den Geschichten schaffen. Indem man sich die (bereits bekannten) Geschichten spielerisch erarbeitet, kann man sie mit anderen Augen betrachten.

Die Zielgruppe sind dabei Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene. Es kann ein großes Altersspektrum erreicht werden. Vorerfahrungen im Rätseln sind hilfreich, aber nicht nötig. Für die Spielleitung gibt es zu allen Rätseln unterschiedliche Hinweise, die sie den Spielenden nennen kann, wenn sie nicht mehr weiterwissen.

Man kann die One Paper Escape Games allein spielen, am besten ist jedoch eine Gruppe aus zwei bis fünf Personen.

## Durchführung der One Paper Escape Games

### Kurzbeschreibung, Material, Vorbereitung und Schwierigkeitsstufe

Zu Beginn jedes One Paper Escape Games geben wir dir einen kurzen **Überblick** über den groben Inhalt, über die Bibelstelle, die zugrunde liegt, über zusätzliches Material, das du benötigst, ggf. Besonderheiten und Vorbereitungsschritte.

Wir möchten, dass du die One Paper Escape Games schnell und ohne viel **Vorbereitungszeit** nutzen kannst. Damit die Rätsel gleichzeitig auch eine große Vielfalt bekommen, ist ab und zu Vorbereitungszeit notwendig. Dabei haben wir uns jedoch auf einen möglichst gerin-

gen Aufwand beschränkt. Auch das benötigte **Material** sollen eher übliche Dinge sein, die vermutlich jede und jeder bereits besitzt. Meistens reicht schon ein Stift, mit dem man sich Notizen machen kann, oder anderes Material, das man normalerweise zu Hause hat.

Zeitangaben für die **Dauer** der Spiele sind sehr schwer zu treffen, das variiert von Gruppe zu Gruppe. 15 bis 30 Minuten sind der normale Rahmen. Solltest du merken, dass eine Gruppe länger als 30 Minuten benötigen wird, kannst du sie etwas mehr unterstützen, falls ihr es nicht zu Beginn anders vereinbart habt. Zu langes Rätseln kann für manche eher frustrierend sein. Hilf ihnen, damit sie am Ende ein tolles Erfolgserlebnis haben. Wir geben dir für jedes Rätsel **Hinweise**, die du an die Spielenden weitergeben kannst, um ihnen zu helfen.

Um dir einen besseren Überblick über die Schwierigkeit der jeweiligen One Paper Escape Games zu geben, teilen wir alle Spiele in **drei Schwierigkeitsstufen** ein: Bei der leichtesten Schwierigkeitsstufe (leicht) gibt es einen sehr einfachen und geradlinigen Lösungsweg. Erfahrene Spielende sollten damit schnell fertig sein. Unerfahrene Personen können damit einen guten Einstieg in die One Paper Escape Games bekommen.

Die Rätsel der zweiten Schwierigkeitsstufe (mittel) werden etwas komplexer. Im Laufe der Games gibt es ein paar neue Herausforderungen, die man dann meistern muss.

One Paper Escape Games der dritten Schwierigkeitsstufe (schwierig) sind herausfordernder zu lösen, da bei ihnen einige unterschiedliche Aufgaben (gleichzeitig) gestellt werden und man immer wieder neu überlegen muss, wie man einen Schritt weiterkommt. Trotzdem haben wir darauf geachtet, dass die Lösungswege nicht zu komplex sind und man – mit etwas Rätsele Erfahrung – gut auf die Lösungen kommt.

## Hinweise zum Spielplan

Bei den meisten One Paper Escape Games ist es besonders wichtig, dass der Spielplan exakt ausgedruckt wird, damit sie noch lösbar sind. An dieser Stelle geben wir dir genaue Hinweise dazu.

## Download und Ausdruck

Alle Spielpläne findest du im Buch abgedruckt, damit du einen Eindruck davon bekommst. Damit du ganz leicht damit arbeiten kannst, kannst du die Spielpläne in Druckqualität bei uns bestellen (s.u.) oder sie im Downloadbereich herunterladen und selbst ausdrucken.



Unter [download.praxisverlag-bm.de](http://download.praxisverlag-bm.de) und [www.donbosco-medien.de/bonusseite2579](http://www.donbosco-medien.de/bonusseite2579) können die in diesem Buch enthaltenen Spielpläne mithilfe des Passworts XXXXXXXXXX als digitale Daten heruntergeladen werden. Dieses Passwort darf nicht weitergegeben werden. Nur der Kauf des Buches berechtigt zum Downloaden, Ausdrucken, Kopieren und Verwenden dieser Daten, sofern sie zur Vorbereitung und Durchführung der Inhalte dieses Buches verwendet werden. Eine Vervielfältigung, Verwendung oder Weitergabe darüber hinaus ist ohne Erlaubnis ausdrücklich nicht gestattet.

Jeder Download hat ein eigenes Deckblatt, das dir noch einmal genau sagt, worauf du beim Druck achten musst. Wichtig ist, dass du die Spielpläne (meistens) randlos und (meistens) doppelseitig ausdrückst. Ein randloser Druck ist unter dem jeweiligen Link mit der Endung „\_randlos“ zu finden. Wenn du nicht weißt, wie man randlos druckt oder wenn dein Drucker das nicht kann, dann wähle die andere Version im Downloadbereich. Bei dieser Version musst du nach dem Druck dann nur noch die weißen Beschnitt-Ränder entfernen. Achte darauf, sehr genau zu schneiden.

Nicht alle Spielpläne müssen randlos ausgedruckt werden. In diesen wenigen Ausnahmen gibt es keine randlose Version im Downloadbereich, sondern nur die Version mit dem weißen Beschnitt-Rand.

Die Spielpläne sind für ein DIN-A4-Format angelegt, du kannst sie aber auch in DIN A3 ausdrucken. Manche Spielpläne musst du beim Drucken über die kurze, andere über die lange Seite spiegeln – achte hier auf die Hinweise bei den einzelnen One Paper Escape Games im Buch oder auf die Deckblätter in den Downloads.

Wir empfehlen dir, die Spielpläne auf Papier mit einer Papierstärke von 120 g/m<sup>2</sup> oder 160 g/m<sup>2</sup> auszudrucken. So ist das Papier dick genug, dass man die Rückseite nicht störend durchscheinen sieht, es ist aber fest genug, um gut damit arbeiten zu können. Wir empfehlen dir, die Spielpläne, die man (vorab) falten muss, auf 120 g/m<sup>2</sup>-Papier zu drucken.



**Wenn du dir nicht sicher bist, dass du die Spielpläne ganz exakt ausdrucken kannst, kannst du sie in Druckqualität unter [bumlnk.de/bestellung-spielplaene](https://bumlnk.de/bestellung-spielplaene) in der von dir benötigten Menge bestellen. Wir möchten dir diese Möglichkeit besonders ans Herz legen, da der Spielerfolg und -spaß verloren gehen kann, wenn die Spielpläne nicht ganz exakt ausgedruckt sind. Wir liefern die Spielpläne auf einer Papierstärke von 120 g/m<sup>2</sup> bzw. 160 g/m<sup>2</sup>.**

## **Einführung für die Teilnehmenden**

Für jedes One Paper Escape Game gibt es einen eigenen Einleitungstext, den die Spielleitung den Spielenden zu Beginn vorliest. Dieser weist auf die Geschichte und die Rätsel hin. Falls nötig, bekommen die Spielenden noch weiteres Material ausgehändigt. Danach können sie direkt loslegen.

**Tipp für die Spielleitung:** Als Spielleitung bist du dafür da, den Spielenden zur Seite zu stehen und ihnen ggfs. zu helfen. Du kannst die Spiele aber auch selbst spielen. Lies dir dazu nur den Text „Einführung für die Teilnehmenden“ des jeweiligen Spiels durch, lies ansonsten aber nicht weiter. Du könntest dir sonst den Spielspaß nehmen, indem du aus Versehen die Lösung eines Rätsels liest. Falls eine Vorbereitung nötig ist, musst du diese auch durchführen. Solltest du dann Hinweise brauchen, kannst du kurz ins Buch schauen.

## Lösungsweg und Hilfestellungen

Alle Lösungswege zeigen wir dir detailliert auf. Dabei erklären wir zuerst das Hauptziel und die Hinweise dazu, danach gibt es eine Detail-Erklärung je Rätsel bzw. Hinweise, die du je Rätsel an die Spielenden weitergeben kannst, um ihnen zu helfen.

Wichtig ist dann im Spielverlauf, dass du die Gruppe beobachtest, jedoch nicht zu schnell eingreifst. Irrwege sind erlaubt. Sollten die Spielenden sich jedoch zu sehr verirren oder nach Hilfe fragen, kannst du ihnen Tipps geben. Dabei musst du darauf achten, dass es nur leichte Hinweise sind, die sie wieder auf die richtige Spur bringen, aber nicht zu viel verraten. Beispiele dafür findest du bei den jeweiligen One Paper Escape Games. Die komplette Lösung solltest du nur im äußersten Notfall benennen. Denn es gilt: Das Erfolgserlebnis kommt durch die eigene Lösung.

Ihr könnt auch zu Beginn vereinbaren, wie viel Hilfe die Gruppe bekommen möchte, wenn sie nicht weiterweiß. Es gibt manche Gruppen, die gern mehrere Minuten miteinander überlegen, bis sie endlich die Lösung eigenständig entdecken. Solltest du jedoch Frustration bei der Gruppe wahrnehmen, biete ihnen deine Hilfe an.

## Kurzimpuls

Die One Paper Escape Games lassen sich optimal in eine Gruppenstunde einbauen. Aber nach dem One Paper Escape Game gibt es definitiv Gesprächsbedarf. Plane deswegen nach jedem Durchlauf Zeit für Gespräche ein. Zunächst über das Spiel und seine Rätsel, dann aber auch über die biblische Geschichte. Haben die Spielenden alles verstanden? Was kann die Geschichte für jede einzelne Person bedeuten?

Nutze die Chance und komme nach den One Paper Escape Games mit den Spielenden ins Gespräch. Redet über die Erfahrungen beim Spielen, die Zusammenarbeit im Team und den biblischen Background. Folgende Fragen kannst du stellen:

1. Zum One Paper Escape Game: Was fiel dir dabei leicht? Was war schwerer?
2. Zur Teamarbeit: Wie war eure Zusammenarbeit als Team? Kamen alle zu Wort? Wurden alle Ideen gehört? Wie seid ihr (gemeinsam) auf die Lösung gekommen?
3. Zur Story: Kennst du die Bibelgeschichte? Kann sie jemand erzählen? Was denkst du über die Geschichte? Was berührt dich / gefällt dir daran?

Wir sind überzeugt davon, dass man mit jeder Gruppe über diese Fragen ins Gespräch kommen sollte. Wenn du magst, kannst du noch einen kurzen Impuls als Abschluss setzen. Dazu gibt es bei jedem One Paper Escape Game eine kleine Anregung am Ende. Es sind kurze und unterschiedliche Fragen, Gedanken oder Anregungen. Dieser Impuls wird jedoch besser, wenn du ihn auf dich, deine Gedanken, deinen Glauben und deine Erfahrungen und Erlebnisse anpasst und ihn selbst ausformulierst. Hab Mut, persönlich zu werden! Das fesselt am meisten.

## Some Paper Escape Game

Wir möchten mit wenig Material arbeiten. Um dir aber zu zeigen, was alles möglich ist, und um ein vielfältiges Spielerlebnis bieten zu können, gibt es auch ein Some Paper Escape Game (s. Kap. „Von Tür zu Tür“). Ein Some Paper Escape Game besteht nicht nur aus einem Blatt Papier, sondern aus mehreren, und lässt den Spielbereich größer werden. Hier bietet es sich an, das Some Paper Escape Game auf den ganzen Raum auszuweiten, indem du die Spielpläne im Raum verteilst oder mehrere Räume dafür nutzt.

Auch beim Some Paper Escape Game haben wir darauf geachtet, dass die Vorbereitungszeit und der Materialbedarf für dich als Spielleitung möglichst gering bleiben. Du kannst als Spielleitung außerdem selbst entscheiden, wie und wo du die einzelnen Druckvorlagen auslegst oder aushängst.

**Hinweis:** Aus Platzgründen haben wir Vorder- und Rückseite je Spielplan auf einer Seite im Buch abgedruckt.

## Alles durchgespielt? Kein Problem!

Wenn du Spaß an den One Paper Escape Games hattest, entwickle doch mit deinen Kindern und Jugendlichen eigene Spiele. Grundsätzlich ist das auf zwei Arten bzw. von zwei Entwicklungsrichtungen aus denkbar:

1. Von der Geschichte zum Spiel: Gibt es eine Geschichte, die euch besonders anspricht? Mit dieser Motivation lassen sich oftmals gute Ideen für passende Rätsel finden!
2. Vom Rätsel zur Geschichte: Gibt es Rätsel, die ihr unbedingt einbauen möchtet? Zu welcher Geschichte könnten sie passen?

Bei den Rätseln achten wir darauf, dass sie in die Geschichte eingebettet sind. In irgendeiner Art und Weise sollten sie Sinn ergeben und mit der Geschichte zu tun haben.

Sobald die Rätsel entwickelt sind und eine Rahmengeschichte steht, muss man dies noch grafisch umsetzen. Hoffentlich gibt es dann Teilnehmende, die daran Spaß haben und im besten Fall auch begabt sind. Ansonsten reichen aber auch einfache und schlichte Zeichnungen oder digitale Collagen, um die erste Version zu testen.

Probiert es einfach aus. Habt Mut, eure Ideen umzusetzen. Wir wünschen euch viel Spaß dabei! Wenn ihr noch unsicher seid und noch Anregungen sammeln müsst, findet ihr nun fünfzehn fertige One Paper Escape Games – viel Spaß beim Rätseln, Knobeln und Entdecken!



# Jesu Taufe

In diesem One Paper Escape Game sieht man aus Jesu Perspektive, wie er nach seiner Taufe nach oben in den Himmel schaut. Schauen die Spielenden genau hin, erkennen sie in dem, was Jesus sieht, den Lösungssatz.

**Bibelstelle**

Matthäus 3,17

**Zusätzliches Material pro Team**

ggf. 1 Stift (für Notizen)

**Material zur Vorbereitung**

keins

**Vorbereitung**

keine

**Schwierigkeitsstufe**

leicht

## Hinweise zum Spielplan



Drucke den Spielplan unter [bumlnk.de/Spielplan\\_Jesu-Taufe](http://bumlnk.de/Spielplan_Jesu-Taufe) wie oben beschrieben aus oder bestelle ihn (s. Kap. „Download und Ausdruck“).

## Einführung für die Teilnehmenden

Dreißig Jahre lang lebte Jesus eher unauffällig. Erst nachdem Johannes der Täufer Jesus im Jordan taufte, begann das größte Abenteuer der Menschheit. Vor Jesus lagen nun drei Jahre voller Erlebnisse und Begegnungen mit Menschen. Bevor diese Reise anfang, schaute Jesus noch einmal in den Himmel. Dabei entdeckte er Gottes Botschaft an ihn – ihr auch?

Die Spielleitung gibt den Spielenden den Spielplan und das zusätzliche Material (s. oben) für das One Paper Escape Game.



## Lösungsweg und Hilfestellungen

### Hauptziel

Das Ziel des One Paper Escape Games ist es, alle versteckten Buchstaben zu finden und zu drei Wörtern zusammenzufügen, die dann den Lösungssatz ergeben. Dafür müssen die **Rätsel A bis C** gelöst werden.

**Hinweis 1:** Welche drei Wörter habt ihr entdeckt? (mein, geliebter, Sohn)

**Lösung:** Die Botschaft Gottes an Jesus lautet: „Mein geliebter Sohn“.

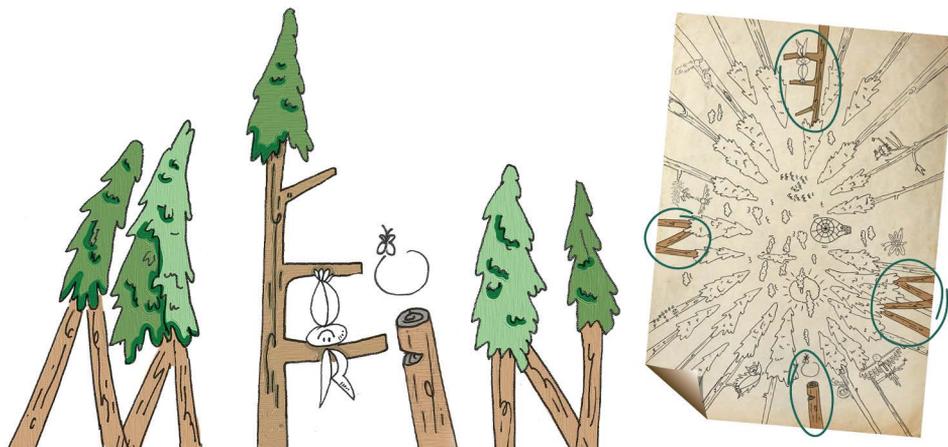
### Rätsel A

Das erste Wort erkennen die Spielenden bei genauem Betrachten der hellbraunen Baumstämme.

**Hinweis 1:** Schaut euch die hellbraunen Baumstämme genauer an. Was fällt euch auf? (Es sind verschiedene Buchstaben erkennbar.)

**Hinweis 2:** Bringt die Buchstaben der hellbraunen Baumstämme in die richtige Reihenfolge.

**Lösung:** MEIN



### Rätsel B

Das zweite Wort erkennen die Spielenden versteckt in den Tieren in den Bäumen.

**Hinweis 1:** Schaut euch jetzt die Bäume ganz genau an. Was fällt euch auf? (Es sind Tiere versteckt, die Buchstaben bilden oder verstecken.)

**Hinweis 2:** Bringt alle Buchstaben an den Bäumen in die richtige Reihenfolge. (Sollte die Lösung der Spielenden „Begleiter“ sein, wäre das mit den Buchstaben möglich. In dem Fall sollen sie nach einem Wort suchen, das noch besser in den Lösungssatz passt.)

**Lösung:** GELIEBTER



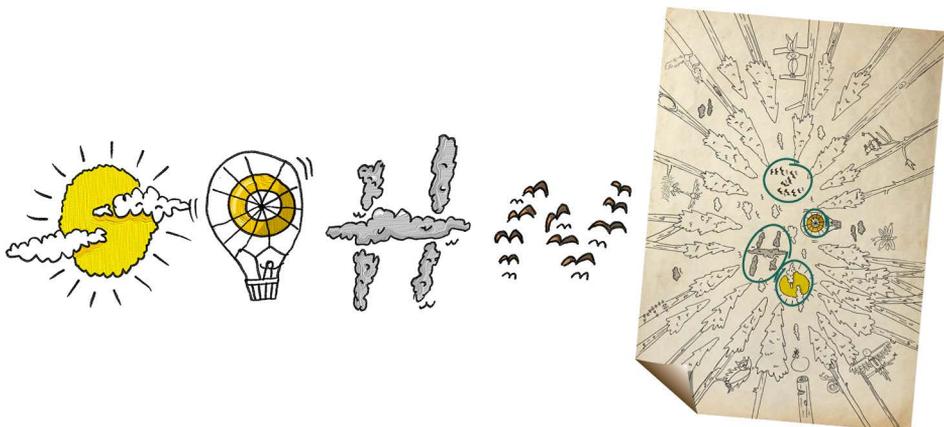
### Rätsel C

Das letzte Wort erkennen die Spielenden versteckt am Himmel.

**Hinweis 1:** Schaut euch jetzt den Himmel ganz genau an. Was fällt euch auf? (Es sind verschiedene Buchstaben erkennbar.)

**Hinweis 2:** Bringt alle Buchstaben am Himmel in die richtige Reihenfolge.

**Lösung:** SOHN



### Kurzimpuls

Bei Jesu Taufe sagt Gott: „Das ist mein geliebter Sohn“ (Mt 3,17 BB). Auch wenn du es nicht hörst, sagt Gott das auch zu dir: „Du bist mein geliebtes Kind.“ Gott kennt und liebt dich.