

Eine Ampel für die Konsole

Maryssa Dennis
Zeitschriften der Kirche
(nach einer wahren Begebenheit)

Würde Nathan es schaffen,
dass die Ampel Grün anzeigt?



Nathan hielt den Controller gebannt fest und bewegte die Finger flink von einem Knopf zum nächsten. Gleich hatte er das Level geschafft! Er starrte auf den Fernseher. Sein Raumschiff wich den grünen Explosionen aus.

„Nathan, Abendbrot!“, rief Mama. *WUMM!* Nathans Raumschiff wurde getroffen. Nathan stöhnte. Jetzt musste er von vorn beginnen! Er konnte das Level schaffen! Er musste es nur noch einmal probieren.

Da kam Papa ins Zimmer. „Hast du Mama nicht gehört? Es gibt Essen!“ Nathan seufzte und drückte auf die Pausetaste. Er und Papa setzten sich zu den anderen an den Tisch. Nathan aß so schnell er konnte. Er wollte unbedingt weiterspielen!

„Danke! Das war lecker!“ Er sprang vom Tisch auf. „Nun mal langsam!“, meinte Papa. „Mama und ich wollen mit dir sprechen.“ O nein! Gab es etwa Ärger? Als die anderen fertig waren, blieben Mama und Papa mit Nathan noch am Tisch.



„Uns ist aufgefallen, dass du in letzter Zeit viel Zeit an der Konsole verbringst“, sagte Papa.

Nathan war ein wenig verlegen. „Na ja, das macht ja auch Spaß ...“

„Das stimmt“, sagte Mama. „Aber es gibt auch anderes, was Spaß macht. Wir haben dich gestern vermisst, als wir zusammen Spiele gespielt haben. Wenn auch du dabei bist, macht es noch mehr Spaß!“

Nathan war gestern Abend mit einem krassen Bonuslevel beschäftigt gewesen. Als er es endlich geschafft hatte, war der Spieleabend schon vorbei. Er war ein bisschen traurig, dass er ihn verpasst hatte.

Nathan runzelte die Stirn. „Heißt das, ich darf keine Videospiele mehr spielen?“

„Das wollen wir damit nicht sagen“, meinte Papa. „Wir möchten nur, dass du dir besser bewusst bist, wie viel Zeit du damit verbringst. Und du sollst darauf achten, dass dich die Spiele nicht von etwas Wichtigem abhalten, zum Beispiel vom Helfen im Haushalt, von den Hausaufgaben und deinem Schriftstudium.“

Nathan blickte zu Boden. „Ich glaube, ich hab wirklich ein paar Sachen vernachlässigt.“

„Bestimmt fällt dir ein, wie du dir die Zeit besser einteilen kannst“, sagte Papa.

„Könnt ihr mir helfen?“, fragte Nathan.

Mama lächelte. „Ja, natürlich!“

Gemeinsam legten Nathan, Mama und Papa fest, wie lange Nathan jeden Tag an die Konsole durfte.



Sie stellten einen Plan auf: Neben den Fernseher hängten sie ein Poster mit einer Ampel. Schaltete Nathan die Konsole aus, wenn Mama und Papa ihn riefen, stellten sie die Ampel auf Gelb. Wenn sie ihn mehr als einmal rufen mussten, stellten sie sie auf Rot. Wenn er aber von alleine aufhörte, schon bevor sie ihn riefen, stellten sie sie auf Grün.

Jeden Abend vor dem Schlafengehen wollten sie mit Nathan besprechen, wie es an dem Tag gelaufen war. War die Ampel rot, bekam er am nächsten Tag weniger Zeit für die Konsole. Blieb sie aber grün, wollten Mama und Papa mit ihm ins Museum für Raumfahrt gehen!

Nathan wusste, dass es gar nicht einfach werden würde, weniger an der Konsole zu hängen. Aber er war für diese Herausforderung bereit!

Die ersten paar Tage zeigte die Ampel gelb. Dann vermasselte Nathan es – und die Ampel musste auf Rot umgestellt werden. Er wollte sich anstrengen und es das nächste Mal unbedingt besser machen. Also stellte er sich am nächsten Tag extra einen Wecker, damit er wusste, wie lange er schon gespielt hatte. Schließlich zeigte die Ampel Grün!

Als die Ampel ein paar Tage lang auf Grün blieb, gingen Mama und Papa mit ihm ins Museum für Raumfahrt. Nathan bestaunte dort eine riesengroße Rakete! Sein Raumschiff im Spiel sah so ähnlich aus, aber das hier war noch viel, viel besser. Er grinste. Es war toll, mit Mama und Papa hier zu sein! Wie lange er es wohl schaffte, dass die Ampel auf Grün blieb? ●

Diese Geschichte spielt in den USA.

ILLUSTRATIONEN VON CAROLINA FARIAS

Wie Nathan kannst auch du einen Plan aufstellen!

Bitte deine Eltern um Hilfe.

