

O semáforo do videogame

Maryssa Dennis
Revistas da Igreja
(Inspirado em uma história verdadeira)

O que Nathan poderia fazer para conseguir o semáforo verde?



Os dedos de Nathan pressionavam rapidamente os botões do controle. Ele estava bem perto de passar de fase! Ele olhava fixamente para a televisão enquanto seu foguete se desviava das explosões verdes.

“Nathan, venha jantar!”, chamou a mãe.

BUM! O foguete de Nathan foi atingido. Nathan resmungou. Agora, ele teria que começar de novo. Mas sabia que conseguiria vencer essa fase se tentasse apenas mais uma vez.

O pai entrou na sala. “Você ouviu sua mãe? Está na hora de comer.”

Nathan suspirou e pausou o jogo. Ele e o pai se sentaram com o restante da família. Nathan comeu a comida o mais rápido que pôde. Ele queria voltar a jogar.

“Obrigado! Estava muito bom.” Ele deu um pulo da cadeira.

“Espere um pouco, meu amigo”, disse o pai. “Mamãe e eu queremos conversar com você.”



ILUSTRAÇÕES: CAROLINA FARIAS

Ah, não. Será que Nathan estava em apuros? Quando todos os outros terminaram, a mãe e o pai ficaram à mesa com Nathan.

“Percebemos que você tem passado muito tempo jogando videogame”, disse o pai.

Nathan se contorceu na cadeira. “Eles são muito divertidos.”

“Isso é verdade”, comentou a mãe. “Mas outras coisas também são divertidas. Sentimos sua falta ontem quando estávamos brincando em família. Sempre nos divertimos mais quando você está conosco!”

Nathan estava se esforçando para passar de uma fase bônus na noite passada. Quando ele venceu, sua família já tinha terminado de brincar. Ele se sentiu um pouco triste por ter perdido a oportunidade.

Nathan franziu a testa. “Isso significa que não tenho mais permissão para jogar videogame?”

“Não estamos dizendo isso”, disse o pai. “Só queremos que você fique mais atento ao tempo que gasta jogando. E que você tenha certeza de que isso não o está impedindo de fazer outras coisas importantes, como as tarefas domésticas, as lições de casa e o estudo das escrituras.”

Nathan olhou para baixo. “Acho que tenho deixado algumas coisas de lado.”

“Temos certeza de que você pode descobrir uma maneira de equilibrar melhor as coisas”, disse o pai.

“Poderia me ajudar?”, perguntou Nathan.

A mãe sorriu. “É claro.”



Juntos, Nathan, a mãe e o pai decidiram quanto tempo, a cada dia, Nathan poderia jogar videogame. Depois, elaboraram um plano. Eles colocariam o cartaz de um semáforo ao lado da televisão. Se Nathan parasse de jogar quando a mãe e o pai o chamassem, o semáforo ficaria no amarelo. Se eles tivessem que pedir a ele mais de uma vez, ficaria no vermelho. E se ele conseguisse parar por conta própria antes que eles pedissem, ficaria no verde.

Todas as noites, antes de dormir, eles conversavam sobre como Nathan havia se saído naquele dia. Se o semáforo estivesse no vermelho, ele teria menos tempo para jogar no dia seguinte. Mas, se ficasse no verde, a mãe e o pai o levariam ao museu espacial!

Nathan sabia que seria difícil mudar seus hábitos. Mas estava pronto para o desafio.

Nos primeiros dias, o semáforo ficou no amarelo. Depois, Nathan jogou por muito tempo e o semáforo teve que ficar no vermelho. Ele queria se esforçar mais na próxima vez. Então, no dia seguinte, ele colocou um alarme para saber por quanto tempo estava jogando. Finalmente, ele conseguiu chegar no verde!

Depois de alguns dias no verde, a mãe e o pai o levaram ao museu espacial. Nathan olhou para um foguete gigante. Ele parecia com o que tinha em seu jogo, mas ainda mais legal. Ele sorriu. Foi divertido estar aqui com a mãe e o pai. Ele queria ver por quanto tempo ele conseguiria permanecer no verde! ●

Essa história aconteceu nos Estados Unidos.

Você pode fazer seu próprio plano assim como Nathan fez!

Converse com seus pais para obter ajuda.

