

Il semaforo dei videogiochi

Maryssa Dennis
Riviste della Chiesa
(Racconto basato su una storia vera)

Che cosa poteva fare Nathan per avere la luce verde?



Le dita di Nathan premevano con forza i pulsanti del controller. Era vicinissimo a superare quel livello! I suoi occhi erano fissi sulla TV mentre il suo razzo spaziale evitava le raffiche verdi.

"Nathan, è ora di cena!", chiamò la mamma.

Bam! La nave di Nathan era stata colpita. Nathan sbottò. Ora doveva rifare tutto da capo. Ma sapeva che avrebbe potuto superare quel livello se avesse provato ancora una volta.

Il papà entrò nella stanza. "Hai sentito la mamma? È ora di cena".

Nathan sospirò e mise in pausa il gioco. Lui e il papà si sedettero con il resto della famiglia. Nathan mangiò il più velocemente possibile. Voleva tornare al suo videogioco.

"Grazie. Era buono". Saltò giù dalla sedia.

"Fermo lì, giovanotto", disse il papà. "Io e la mamma vogliamo parlare con te".

Oh-oh, Nathan era nei guai!

Quando tutti ebbero finito di mangiare, la mamma e il papà rimasero a tavola con Nathan.



"Abbiamo notato che passi molto tempo con i videogiochi", disse il papà.

Nathan si irrigidì per l'imbarazzo. "Sono molto divertenti".

"È vero", disse la mamma. "Ma ci sono anche altre cose divertenti da fare. Ieri ci sei mancato quando abbiamo fatto i giochi di famiglia. Ci divertiamo sempre di più quando sei con noi!"

La sera precedente Nathan era impegnato su un livello bonus divertentissimo. Quando era riuscito a superare il livello, la sua famiglia aveva già finito di giocare. Si sentì un po' triste per essersi perso la serata di giochi.

Nathan si accigliò. "Questo significa che non posso più giocare ai videogiochi?"

"Non stiamo dicendo questo", disse il papà. "Vogliamo solo che tu sia più consapevole del tempo che trascorri con i videogiochi, e che non ti impediscano di fare altre cose importanti, come le faccende domestiche, i compiti e lo studio delle Scritture".

Nathan guardò giù. "Credo di essere rimasto indietro con alcune cose".

"Siamo sicuri che riuscirai a trovare un equilibrio migliore", disse il papà.

"Potreste aiutarmi?", chiese Nathan.

La mamma sorrise. "Certo".

Insieme, Nathan, la mamma e il papà decisero quanto tempo poteva dedicare ogni giorno ai videogiochi. Poi, idearono un piano. Misero vicino alla TV un cartello raffigurante un semaforo. Se Nathan avesse smesso di giocare quando la mamma e il

papà lo chiamavano, il semaforo sarebbe diventato giallo. Se avessero dovuto chiamarlo più di una volta, sarebbe diventato rosso. E se fosse riuscito a fermarsi da solo prima che loro lo chiamassero, sarebbe diventato verde.

Ogni sera, prima di andare a letto, avrebbero parlato di come si era comportato Nathan. Se il semaforo fosse stato rosso, avrebbe avuto meno tempo per giocare il giorno dopo. Ma se fosse rimasto verde, la mamma e il papà lo avrebbero portato al museo dello spazio!

Nathan sapeva che sarebbe stato difficile cambiare le sue abitudini. Ma era pronto per la sfida.

Per i primi giorni, il semaforo rimase giallo. Poi Nathan sbagliò e il semaforo dovette andare sul rosso. La prossima volta si sarebbe impegnato ancora di più! Così il giorno dopo mise una sveglia in modo da sapere da quanto tempo stesse giocando. Alla fine, arrivò al verde!

Dopo alcuni giorni di verde, la mamma e il papà lo portarono al museo dello spazio. Lo sguardo di Nathan era fisso su un razzo gigantesco. Sembrava quello del suo gioco, ma ancora più bello. Sorrise. Era bello essere lì con mamma e papà. Voleva vedere per quanto tempo poteva rimanere sul verde! ●

Questa storia è accaduta negli Stati Uniti.

Puoi stabilire un piano proprio come ha fatto Nathan!

Chiedi ai tuoi genitori di aiutarti.

