

Lyssignal for videospil

Maryssa Dennis
Kirkens tidsskrifter
(Baseret på en virkelig hændelse)

Hvad kunne Nathan gøre
for at få grønt lys?



Nathans fingre bevægede sig hurtigt og hårdt over knapperne på controlleren. Han var så tæt på at klare dette niveau! Han stirrede på tv'et, mens hans rumskib undveg de grønne skud.

»Nathan, vi skal spise!« kaldte mor.

Bang! Nathans skib blev ramt. Nathan stønnede. Nu måtte han starte forfra. Men han vidste, at han kunne klare det niveau, hvis han bare prøvede en gang til.

Far kom ind på værelset. »Hørte du mor? Vi skal spise nu.«

Nathan sukkede og satte spillet på pause. Han og far satte sig ned sammen med resten af familien. Nathan spiste sin mad så hurtigt, han kunne. Han ville gerne tilbage til sit spil.

»Tak for mad! Det smagte godt.« Han rejste sig hurtigt.

»Sæt farten ned, kammerat,« sagde far. »Mor og jeg vil gerne tale med dig.«

Åh åh. Var de vrede på ham?

Da alle andre var færdige, blev mor og far sidende ved bordet sammen med Nathan.

»Vi har bemærket, at du har brugt meget tid på at spille videospil,« sagde far.

Nathan sad uroligt på stolen og vred sig. »Det er sjovt.«

»Det er sandt,« sagde mor. »Men der er også andre ting, der er sjove. Vi savnede dig i går, da vi spillede spil sammen som familie. Vi har det altid sjovere, når du er med!«

Nathan havde arbejdet på et fantastisk bonusniveau i går aftes. Da han endelig opnåede det, var hans familie færdige med at spille. Han var lidt ked af, at han var gået glip af det.

Nathan rynkede panden. »Betyder det, at jeg ikke må spille videospil mere?«

»Det siger vi ikke,« sagde far. »Vi vil bare gerne have, at du bliver mere opmærksom på, hvor meget tid du bruger på dem. Og sikre dig, at de ikke afholder dig fra andre vigtige ting såsom pligter og lektier og skriftstudium.«

Nathan så ned i bordet. »Jeg tror, at jeg er kommet bagud med nogle ting.«

»Vi er sikre på, at du kan finde en måde at skabe en bedre balance på,« sagde far.

»Vil I hjælpe mig?« spurgte Nathan.

Mor smilede. »Selvfølgelig.«

Sammen besluttede Nathan, mor og far, hvor meget tid Nathan skulle bruge på videospil hver dag. Og så lagde de en plan. De ville sætte en plakat med et lyssignal ved siden af fjernsynet. Hvis Nathan kunne holde op med at spille, når mor og far kaldte på ham, ville lyssignalet stå på gult. Hvis de skulle kalde på ham mere end en gang, ville det stå på rødt. Og hvis han selv klarede at stoppe, inden de bad ham om det, ville det stå på grønt.

Hver aften inden sengetid skulle de snakke om, hvordan Nathan havde klaret sig den dag. Hvis lyssignalet stod på rødt, ville han få mindre tid til at spille den næste dag. Men hvis det blev stående på grønt, ville mor og far tage ham med på rummuseum!

Nathan vidste, at det ville blive svært at ændre sine vaner. Men han var klar til udfordringen.

De første par dage stod lyssignalet på gult. Så gik det galt for Nathan, og det blev rødt. Han ville gerne prøve ekstra meget næste gang. Så næste dag indstillede han en alarm, så han kunne vide, hvor længe han havde spillet. Til sidst klarede han at få det grønt!

Efter nogle få dage med grønt lys tog mor og far ham med på rummuseum. Nathan stirrede op på en kæmpe raket. Den lignede den i hans spil, men bare endnu sejere. Han smilede. Det var sjovt at være her sammen med mor og far. Han ville se, hvor længe han kunne få lyset til at blive på grøn! ●

Denne historie fandt sted i USA.

ILLUSTRATIONER: CAROLINA FARIAS

I kan
lave jeres
egen plan, lige-
som Nathan
gjorde!

Tal
med
jeres forældre
for at få
hjælp.

