

Videopelien Liikennevalot

Maryssa Dennis
kirkon lehdet
(Perustuu tositapahtumaan)

Mitä Nathan voisi tehdä saadakseen
värin muuttumaan vihreäksi?



Nathanin sormet hakka-
sivat ohjaimen nap-
puloita. Hän oli tosi lähellä
läpäistäkseen tämän tason! Hän
tuijotti televisiota samalla kun hänen
rakettinsa väisteli vihreitä räjähdysä.

"Nathan, syömään!" äiti huusi.

Pam! Nathanin alukseen osui. Nathan voihi. Nyt
hänen pitäisi aloittaa alusta. Mutta hän tiesi voivansa
läpäistä tämän tason, jos hän yrittäisi vielä kerran.

Isä tuli huoneeseen. "Kuulitko, mitä äiti sanoi? Nyt
syömään."

Nathan huokaisi ja keskeytti pelin. Hän ja isä
istuutuivat yhdessä muun perheen kanssa. Nathan
söi ruokansa mahdollisimman nopeasti. Hän halusi
palata pelinsä pariin.

"Kiitos! Se oli hyvää." Hän hyppäsi pöydän äärestä.

"Hiljennä, kaveri", isä sanoi. "Äiti ja minä
haluamme puhua kanssasi."

Voi ei. Oliko hän vaikeuksissa?

Kun kaikki muut olivat valmiita, äiti ja isä jäivät
pöydän ääreen Nathanin kanssa.

"Olemme huomanneet, että olet käyttänyt paljon
aikaa videopelien pelaamiseen", isä sanoi.



Nathan kiemurteli. "Ne
ovat todella hauskoja."

"Se on totta", äiti sanoi.

"Mutta muutkin asiat ovat
hauskoja. Kaipasimme
sinua eilen, kun pelasimme lautapelejä perheen
kesken. Meillä on aina hauskeempaa, kun sinä olet
mukana!"

Edellisenä iltana Nathan oli ahkeroinut mahtavan
bonustason parissa. Kun hän vihdoinkin läpäisi sen,
hänen perheensä oli jo lopettanut lautapelien pela-
amisen. Häntä vähän harmitti, että hän oli jäänyt siitä
paitsi.

Nathan kurtisti otsaansa. "Tarkoittaako tämä sitä,
etten saa enää pelata videopelejä?"

"Emme me sitä tarkoita", isä sanoi. "Haluamme
vain, että olet tietoisempi siitä, kuinka paljon aikaa
käytät niihin. Ja varmista sen, etteivät ne estä sinua
tekemästä muita tärkeitä asioita, kuten kotityöt, läksyt
ja pyhien kirjoitusten tutkiminen."

Nathanin katse painui alas. "Olen tainnut jäädä
jälkeen joissakin asioissa."

"Olemme varmoja, että pystyt löytämään parem-
man tasapainon", isä sanoi.

"Voisitko te auttaa minua?" Nathan kysyi.

Äiti hymyili. "Tietenkin."

Yhdessä Nathan, äiti ja isä päättivät, kuinka paljon
videopelien aikaa Nathanilla saisi olla päivittäin. Sitten
he keksivät suunnitelman. He laittoivat television vie-
reen julisteen, jossa oli liikennevalot. Jos Nathan pys-
tyisi lopettamaan pelaamisen, kun äiti ja isä kutsuivat



häntä, punainen valo muuttuisi keltaiseksi. Jos
heidän pitäisi kutsua häntä useammin kuin ker-
ran, se muuttuisi punaiseksi. Ja jos hän lopet-
taisi ennen pyytämistä, se muuttuisi vihreäksi.

Joka ilta ennen nukkumaanmenoa he jutteli-
vat siitä, kuinka Nathan oli pärjännyt sinä päivänä. Jos
liikennevalo olisi punainen, hänellä olisi vähemmän
aikaa pelata seuraavana päivänä. Mutta jos se pysyisi
vihreänä, äiti ja isä veisivät hänet avaruuseumuon!

Nathan tiesi, että hänen olisi vaikea muuttaa tapo-
jaan. Mutta hän oli valmis haasteeseen.

Ensimmäisten päivien ajan liikennevalo pysyi kel-
taisena. Sitten Nathan tohelo, ja valo täytyi muuttua
punaiseksi. Hän halusi yrittää ensi kerralla erityisen
kovasti. Niinpä hän asetti seuraavana päivänä kel-
lon soimaan, jotta hän tietäisi, kuinka pitkään hän
oli pelannut. Viimein hän sai valon muuttumaan
vihreäksi!

Muutaman vihreän päivän jälkeen äiti ja isä veivät
hänet avaruuseumuon. Nathan tuijotti jättimäistä
rakettia. Se näytti samalta kuin se, joka oli hänen
pelissään, mutta vieläkin upeammalta. Hän virnistä.
Oli hauskaa olla täällä äidin ja isän kanssa. Hän halusi
nähdä, kuinka kauan hän voisi pitää valon vihreänä! ●

Tämä kertomus tapahtui Yhdysvalloissa.

Sinä
voit tehdä
oman suunni-
telmasi, kuten
Nathan teki!

Pyydä
apua van-
hemmiltasi.

