

12 DRÁMAÍOCHT

Clár CLG ón mBonn Aníos (GNP)

Snáithaonad: Gníomhaíochtaí Téite

Faigheann na leanaí spás sa halla. Tá ceol tapa á sheinm agus tosaíonn na leanaí ag ritheacht ar an spota.

Samhlaíonn na leanaí

- Go bhfuil siad ag sínea dh amach le haghaidh camán atá ós a gcomhair ach nach féidir greim a fháil air.
- Go bhfuil duine éigin á leanacht ach nach féidir lena gcosa bogadh.
- Ar an spota, samhlaíonn siad ráibe a thabhairt suas an pháirc peile chun cúl a scóráil.
- Ba cheart don gníomh téite críochnú leis na leanaí ag déanamh cuairde onóra timpeall na páirce(an halla).
- Tosaigh ag preabadh an liathróid trá samhailteach. Míníonn an múinteoir do na leanaí nuair a ghlaonn sé/sí, go n-athraíonn an liathróid isteach i rud éigin eile – liathróid Gaelach, sliotar, liathróid láimhe.

Snáithaonad: Cluichí Focal

- Is féidir é seo a dhéanamh ag úsáid abairtí éagsúla. Sampla d'abairt chun tosú leis ná; Is cluiche tapa é cluiche corr. Lean ar aghaidh ag rá é seo i mbabhta, le leanaí ag athrú an aidiachta.
- “Chuaigh mé ag cluiche agus cheannaigh mé ..” Lean ar aghaidh mar bhabhta ag cur leis an liosta agus ag cuimneamh ar gach rud atá ráite cheana féin.
- Tráchtairacht reathaíochta - tugann leanaí tráchtairacht shamhailteach ar chluiche CLG ar feadh 30 soicind.

Snáithaonad: Ag Féachaint agus ag déanamh Dráma

1. Déan dráma i ngrupaí beaga, as liosta focal a bhaineann leis an gCumann Lúthchleas Gael, a thugtar dóibh. (Féach ar an rannán Gaeilge).
2. Déan aithris ar dhráma faoi fhoireann CLG ag dul isteach i bPáirc an Chrócaigh chun dul in iomaíocht i gComórtas Ceannais na hÉireann don chéad uair. Samhlaíonn na leanaí mothúcháin na himreoirí - tabhair deis do na leanaí a gcuid samhlaíochta a úsáid, m.sh. b'fhéidir go mbeadh imreoir ann nach bhfuil a thuisimitheoirí ag iarraidh air CLG a imirt agus imreoir atá ar nós chuma liom faoin gcluiche a bhuanachan nó a chailleadh srl..
3. Glaodh ar baill club CLG chun cruinnithe (leanaí agus baill). Abair leo go bhfuil ráfla ag dul thart go mb'fhéidir go ndúnfaí an club. Beidh ról an chathaoirligh ag an múinteoir i rith an chruinnithe agus tógfaidh sé/sí freagraí agus mothúcháin uathu sin atá ag an gcruinniú.
4. Próisis smaoinimh léaráid anseo
 - Ligeann leanbh amháin orthu féin gurb eisean/ise an captaen atá ag smaoinemh ar chluiche deacair atá amach roimhe. Siúlann sé/sí timpeall an tseomra i gciorcail atá déanta ag leanaí atá ag aisteoireacht mar lucht féachana agus tugann na leanaí comhairle dó/di.
 - Tá imreoir ag smaoinemh dul ar scor. Siúlann sé/sí timpeall an tseomra i gciorcail fad is a chuireann na leanaí i gcuimhne dó/di na buntáistí agus na míbhuntáistí a bhaineann le dul ar scor.
 - Samhlaíonn leanbh go bhfuil sé/sí mar réiteoir i Blitz Go Games. Siúlann sé/sí timpeall an tseomra agus gníomhaíonn na leanaí mar a choinisias ag freagairt don cinneadh a rinne sé/sí.



5. Tagann foireann CLG ar ais chuig a gcontae baile tar éis dóibh cluiche ceannais na hÉireann a chailleadh. Cruthaigh an teannas/mothúcháin, idir chinn dhearfa agus dhiúltacha a thaispeánann baill an phobail agus tabhair faoi deara iad.
6. Cuir camán i lár an chiorcail leanaí. Míniú do na leanaí go gcaithfidh siad theacht suas leis an oiread bealaí is féidir leo chun an camán a úsáid le haghaidh rud éigin eile seachas iománaíocht, maide siúil, capall, srl.
7. Céirlann CLG:
Agus na leanaí i mbeirteanna, cruthaíonn duine amháin dealbh de charachtar CLG. Déantar é sin trí leanbh eile a chur ina sheasmh ar nós imreoir CLG. Níl aon chead labhairt nuair atá n-íomhá cruthaithe ag gach duine acu, siúlann na dealbhóirí ar fad tríd an "Céirlann CLG" agus déanann siad tagairt do na dealbha difriúla a fheiceann siad. Athraítear na ról ansin agus faigheann an leanbh eile an deis chun a ndealbh a mhúnladh.

Snáithaonad: Ag Machnamh ar Dráma

1. Glac páirt i suíocháin-te
 - Ligeann leanbh amháin air féin gur réiteoir é i gcluiche agus freagraíonn sé ceisteanna na leanaí faoina chuid cinntí i rith an chluiche.
 - Tógann traenálaí duine dena imreoirí is fearr den pháirc léaráid anseo gan aon chúis faoi leith. Ceistigh an traenálaí chun fáil amach cén fáth a rinne sé é.
 - Cuirtear cosc ar imreoir dul ag imirt sa chluiche craobhe ar feadh trí mhí de bharr imirt éagórach. Cuir agallamh ar an imreoir. B'fhéidir go mbeadh sé suimiúil agallamh a chur ar an réiteoir freisin chun a léargas a fháil.
2. Scríobh dán chun mothúcháin a léiriú; mar shampla, céard a scríobhfadh imreoir nach piocadh chun imirt i gcluiche tábhachtach agus cén cinneadh a dhéanann sé ina dhiaidh sin.
3. Seiftiú
 - Ní phioctar tú chun a bheith ar fhoireann peile. Taispeáin conas a théann sé sin i gcion ort.
 - Caithfidh tú cur ina luí ar dhíoltóir ticéad go bhfuil an ticéad deiridh de Chluiche Ceannais na hÉireann tuillte agat.
 - Pléann beirt lucht tacaíochta cén fáth a cheapann siad go mbuafaidh a gcuid foirne an cluiche craobhe.
 - Cailleann imreoir trí sheachtain traenála i ndiaidh a chéile roimh chluiche tábhachtach. Seiftigh an comhrá idir an t-imreoir agus an traenálaí.
 - Tá leanbh ag iarraidh a chur ina luí ar a mhuintir/coimirceoirí cead a thabhairt dó/di peil a imirt. Tá imní ar a mhuintir/coimirceoirí go ngortóidh sé/sí é/í féin.



12 DRÁMAÍOCHT

Clár CLG ón mBonn Aníos (GNP)

NOTAI AN MHUINTEOIRA

Snáithaonad: Comhoibriú agus cumarsáid i ndéanamh Dráma

1. Is é ról an Choiste Forbartha Cluichí CLG ná tionscnaimh a fhorbairt chun imreoirí a spreagadh chun a gcuid scileanna fhorbairt agus chun cluichí Gaelacha a imirt m.sh. léaráid anseo Dámhachtainí Scileanna U CAN, Go Games srl. Samhlaíonn na leanaí go bhfuil siad páirteach sa choiste seo. Is é an tasc atá acu ná tionscnaimh nua a chruthú chun an eilimint spráúil de chluichí Gaelacha a chur chun cinn agus na smaointí seo a chur i láthair os comhair an ranga.
2. Déan aithris ar radharc a chuireann in iúl mar a mhothaíonn clann a bhfuil a mac mar chaptaen ar an bhfoireann atá tar éis Cluiche Ceannais na hÉireann a bhuanach. Is féidir le grúpa eile aithris a dhéanamh ar chlann captaein na foirne eile a chaill an cluiche.
3. Déan aithris ar radharc, áit nach bhfuil suim ag peileadóirí/iománaithe sa chomhairle a thugann an traenálaí dóibh roimh an gcluiche.
4. Déan comhrá idir beirt lucht leanúna atá tar éis dóibh a bheith ag cluiche iontach.
5. Samhlaíonn na leanaí go bhfuil siad mar chúl báire/maor cúilléaráid anseo i gcluiche CLG agus go bhfuil an t-aicsean ar fad thíos ar an taobh eile den pháirc. Déanann na leanaí aithris ar mar a théann an cluiche i gcion orthu mar a fhéachann siad air. Ba cheart de na leanaí cinneadh a dhéanamh faoin gcaoi ba cheart dóibh tabhairt faoi seo – feadfaidh sé a bheith greannmhar nó tromchúiseach.
6. Déanann na leanaí aithris ar chríocha difriúla atá ar thráchtairacht chluiche CLG le braistintí, mothúcháin agus próisis smaoinimh na gcarachtar a léiríonn siad. **(féach ar www.rte.ie)**
 - Cruthaigh íomhá socair le críocha difriúla.
 - Rianú Smaoinimh: Tapáileann an múinteoir na carachtair atá san íomhá socair ar an ngualainn agus tagann beocht iontu agus tugann siad a dtuairimí ar an gcluiche.
 - Ligeann na leanaí orthu go lucht féachana iad ag cluiche CLG. Ligeann siad orthu féin go bhfuil siad ag éisteacht leis an tráchtairacht ag an gcluiche fad a léann duine éigin as an rang amach é. Ba cheart go n-áireofaí sa tráchtairacht an fhoireann is fearr leo ag scóráil cúl, cúl nach gceadaíonn réiteoir, feall, cúl scóráilte ag an gcéile comhraic, gortaítear an t-imreoir is fearr ar an bhfoireann, liathróid ciceáilte isteach sa lucht féachana srl.

