

An Cluiche Mór

le hÓgie Ó Céilleachair

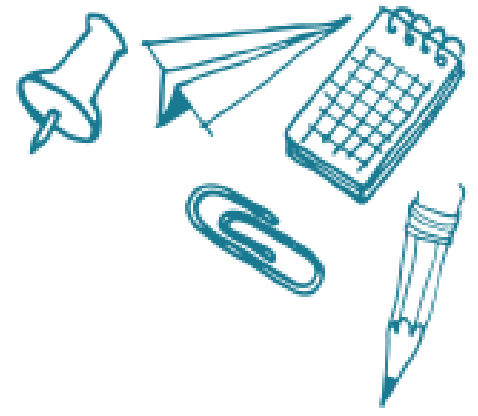


Foghlaim
TG4

An Chomhairle um Oideachas
Gaeltachta & Gaelscolaíochta



An Cluiche Mór

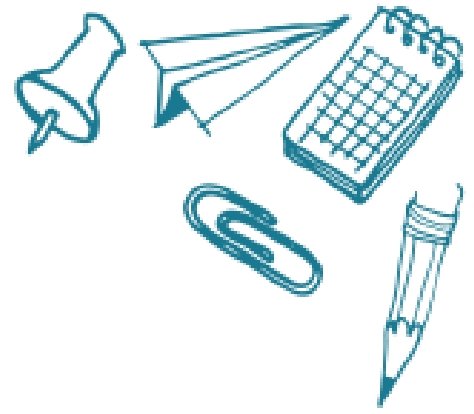


Achoimre

Is gearrscéal lán le haicsean agus le teannas é an gearrscéal spleodrach seo. Tá sé scríofa sa chéad phearsa. Is iománaí óg naoi mbliana déag d'aois é reacaire an scéil. Lá an chluiche chraoibhe i bPáirc an Chrócaigh atá ann agus tá an reacaire ag imirt ar fhoireann an chontae. Tá sé faoi scamall an bhróin ag tús an scéil, áfach, toisc go bhfuair a athair bás an tseachtain roimhe sin. Is léir go bhfuil sé neirbhíseach agus buartha roimh an gcluiche freisin. Deir sé go bhfuil sé 'ag crith' agus nach 'cuimhin [leis] ainm an Uachtaráin fiú' agus é ag rith amach ar an bpáirc os comhair ochtó míle duine.

Tá an Súilleabhánach á mharcáil ag an reacaire agus is léir ó thús an scéil gur fear gránna amach is amach é. Deir an bainisteoir leis an reacaire gan 'aon cheann' a thabhairt don Súilleabhánach ná 'do na rudaí atá á rá aige'. Tá an ceart ag an mbainisteoir mar tosaíonn sé an cluiche le roinnt maslaí uafásacha faoi athair marbh an reacaire agus é díreach básaithe. Ní hamháin go bhfuil sé maslach ach tá sé foréigneach freisin agus buaileann sé an reacaire go minic agus tugann sé 'go leor soncanna isteach, amach, i ngach aon áit.' Tosaíonn siad ag troid agus bronnann an réiteoir cárta buí ar an mbeirt acu.

An Cluiche Mór



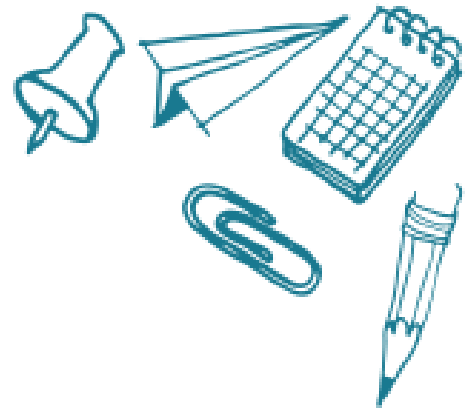
Achoimre

I bhfaiteadh na súl, éiríonn leis an Súilleabhánach cúl a fháil agus, mar bharr ar an donas, taispeánann sé don reacaire go bhfuil uimhir ghutháin a chailín, Áine, scríofa ar a lámh aige. Tagann fearg an domhain ar an reacaire. Ní hamháin nach bhfuil sé ag imirt go maith, tá sé ag ligean don Súilleabhánach cur as go mór dó. Ag deireadh na chéad leithe, tá an reacaire ar buile mar tá an fhoireann eile chun tosaigh go mór agus d'éirigh leis an Súilleabhánach roinnt mhaith scór iontach a fháil lena linn. Déanann an traenálaí casaoid leis an reacaire, ag rá leis go gcaithfidh sé cruth a chur air féin. Tá teacht aniar sa reacaire agus tosaíonn sé ag imirt níos fearr sa dara leath.

Déanann sé feall ar an Súilleabhánach ach, faoi dheireadh, tá an dá fhoireann ar comhscór. Toisc an Súilleabhánach fós ag cur as dó, beartaíonn an reacaire ligean air go bhfuil sé á phógadh. Is fuath leis an Súilleabhánach é sin agus sánn sé bos an chamáin isteach in aghaidh an reacaire. Feiceann an réiteoir é sin agus bronnann sé cárta dearg air láithreach. Bíonn ríméad ar an reacaire! Leanann an cluiche ar aghaidh in am cúitimh agus cé go bhfuil an reacaire spíonta agus gan mórán fuinnimh ann, coinníonn sé air go dtí go bhfaigheann sé cúilín ag an nóiméad deireanach. Bíonn an bua aige agus ag a fhoireann agus creideann sé go bhfuil a dhaid 'ann ag féachaint' air ó neamh.



An Cluiche Mór



Gluais

aicsean = action

reacaire an scéil = the narrator of the story

maslaí uafásacha = terrible insults

mar bharr ar an donas = to make matters worse

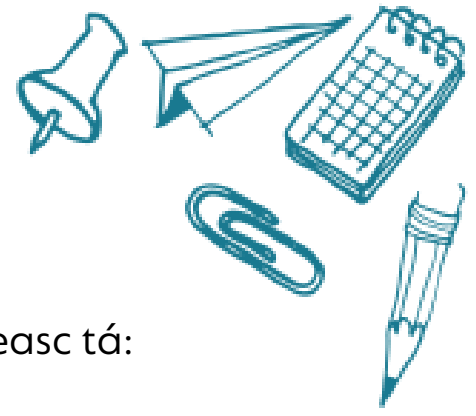
cruth a chur air féin = to pull himself together

teacht aniar = resilience

faoi dheireadh = eventually



An Cluiche Mór



Téamaí

Tá a lán téamaí le feiceáil sa ghearrscéal seo. Ina measc tá:

Brón

Tá brón le feiceáil ag tús an ghearrscéil seo. Is fear óg an-bhrónach é reacaire an scéil. Tá a athair díreach básaithe le seachtain anuas. Tá sé go mór faoi scamall an bhróin ag cuimhneamh air. Mothaíonn sé uaidh go mór é.

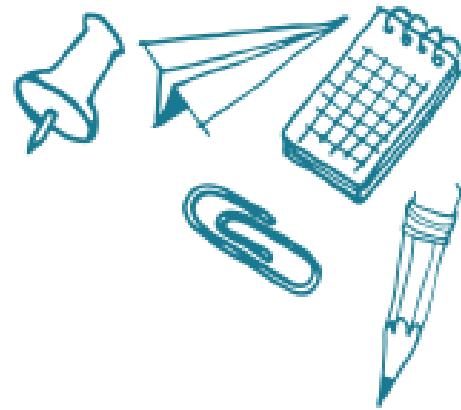
Grá

Tá grá ag an reacaire dá athair. Sin an fáth go bhfuil brón an domhain air nach bhfuil sé ann chun féachaint air ag imirt i gCraobh na hÉireann. Tá grá ag an reacaire dá chailín, Áine, chomh maith. Sin an fáth go n-éiríonn sé crosta nuair a fheiceann sé uimhir Áine ar láimh an tSúilleabhánaigh. Is cinnte go bhfuil an-ghrá go deo ag an reacaire don spórt freisin. Imríonn sé an cluiche le paisean agus le grá.

Buaicphointe an scéil

Níl aon amhras faoi ach gurb í an chríoch buaicphointe an scéil. Aimsíonn an scéalaí cúilín iontach a bhuann Cluiche Ceannais na hÉireann dá chontae. Tá éacht ceart déanta aige agus cuimhníonn sé láithreach ar a athair atá ag féachaint anuas air agus ag cabhrú leis. Sin buaicphointe an scéil seo, gan dabht.

An Cluiche Mór



An Charachtracht:

An Reacaire

Ag tús an scéil tá an scéalaí faoi bhrón. Fuair a athair bás seachtain roimh an gCluiche Ceannais. Is léir go raibh an-ghrá aige dá athair mar bíonn sé ag cuimhneamh air go minic roimh thús an chluiche. Faigheann sé glaoch óna bhainisteoir le rá leis go mbeidh sé ag tosú sa Cluiche Ceannais agus mar sin bíonn sé neirbhíseach sula gcaitear an sliotar isteach. Nuair a thosaíonn an cluiche imíonn na néaróga agus tosaíonn sé ag imirt. Tá droch-chéad leath aige áfach mar éiríonn lena chéile comhraic, an Súilleabhánach cúl amháin agus ceithre chúilín a fháil ón imirt. Níl sé sásta leis féin agus deir a bhainisteoir leis go gcaithfidh sé feabhsú sa dara leath. Sin é go díreach a tharlaíonn. Imríonn sé i bhfad níos fearr sa dara leath agus aimsíonn sé cúilín an bhua dá fhoireann. Tá áthas an domhain air ag deireadh an chluiche mar tá Cluiche Ceannais na hÉireann buaite aige agus creideann sé gur chabhraigh a athair leis go mór sa dara leath. Is léir gur carachtar láidir agus dionbháilte é an scéalaí.



Ceisteanna



1. Ar thaitin an príomhcharachtar sa scéal seo leat? Cén fáth?
2. Cén fáth a bhfuil brón ar an bpríomhcharachtar ag tús an scéil?
3. Cén saghas duine é an Súilleabhánach, an dóigh leat?
4. An gceapann tú gur scéal maith é seo do dhéagóirí? Cén fáth?
5. Céard é an gné den scéal is fearr leat? Mínigh.



Gníomhaíochtaí

1. Lig ort gur reacaire an scéil thú. Scríobh cuntas dialainne an oíche a bhuaigh tú an chraobh.
2. Samhlaigh gur tusa an Súilleabhánach. Scríobh blag faoin gcluiche a chaill tú agus an fáth.
3. Samhlaigh gur iriseoir spóirt thú. Scríobh cuntas ar an gcluiche.
4. Lig ort gur réiteoir an chluiche thú. Scríobh tuairisc an chluiche an oíche sin.