

YUTNORI

COLEÇÃO JOGOS COREANOS - VOL. II



M. T. DE LIRA | INSTITUTO REI SEJONG BRASÍLIA | MARÇO 2025

A Fundação Instituto Rei Sejong (세종학당재단, KSIF – King Sejong Institute Foundation) é uma organização global dedicada à difusão da língua e cultura coreanas. Criada em 2012 pelo governo da Coreia do Sul, a KSIF tem como missão ensinar coreano para estrangeiros e promover o intercâmbio cultural, fortalecendo a identidade da Coreia como um país de influência linguística e cultural. Atualmente, há mais de 255 Institutos Rei Sejong em 87 países, incluindo o Brasil.

O Instituto Rei Sejong Brasília (브라질리아 세종학당) opera sob a gestão da Universidade de Brasília (UnB). Fundado em 2018, por meio de uma parceria com a Sociedade Brasil-Coreia (KOBRA), o instituto passou a atuar, a partir de 2024, em colaboração com a Universidade de Estudos Estrangeiros de Busan (BUFS).

Integrado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução (LET/IL), o Instituto Rei Sejong Brasília oferece cursos de coreano baseados no currículo padronizado da KSIF, utilizando materiais exclusivos e abordagens didáticas modernas, com foco no aprendizado comunicativo e imersivo. Além das aulas de língua, promove eventos culturais, palestras e oficinas, proporcionando aos alunos uma experiência mais ampla e autêntica da cultura coreana.

A administração financeira do instituto é realizada pela Fundação de Empreendimentos Científicos e Tecnológicos (FINATEC), garantindo transparência na gestão dos recursos. A equipe acadêmica é composta por professores enviados pela KSIF e docentes locais qualificados, comprometidos em oferecer um ensino de excelência.

Mais informações sobre cursos, eventos e inscrições podem ser encontradas no nosso site oficial: **reisejong.unb.br**.

Créditos

Marcus Tanaka de Lira é diretor do Instituto Rei Sejong Brasília desde 2018.

Chorong Lee foi coordenadora do Instituto Rei Sejong Brasília nos anos de 2023 a 2024 e professora em 2024.

Younju Shin é professora do Instituto Rei Sejong Brasília desde 2023.

Sarah Khalli de Brito Ribeiro é coordenadora do Instituto Rei Sejong Brasília desde 2025.

PREFÁCIO DA COLEÇÃO

Quais são os propósitos da vida? O filósofo canadense Paul Thagard (2010, p. 2), inspirado pelo educador Martin Seligman, defende que são três: o amor, o trabalho e a diversão. Se eles estiverem certo, então as páginas a seguir são, por si só, um pequeno tributo à existência. Elas reúnem o amor pelo ensino, o trabalho de difusão da cultura coreana na Universidade de Brasília e a diversão dos jogos que, como a própria linguagem, moldam a maneira como interagimos com o mundo.

Talvez, mais do que qualquer idioma, sejam os jogos a verdadeira gramática da experiência humana. São eles os verbos da infância, os substantivos do lazer da adolescência, as conjunções que carregamos para a vida adulta. São eles que nos ensinam a esperar a vez, a calcular movimentos, a reconhecer padrões, a improvisar. Algumas regras nos frustram; outras nos fazem rir. Algumas nos fazem sentir invencíveis; outras nos lembram que, às vezes, perder faz parte do jogo. Mas se o entendimento da linguagem é um desafio, também devemos nos perguntar, como fez Wittgenstein (2009, p. 37): como explicamos para alguém o que é um jogo?

Talvez a melhor maneira seja jogando.

E foi o que fizemos. Este guia reúne instruções para jogos coreanos ensinados no Instituto Rei Sejong Brasília entre 2023 e 2025. Eles foram, para muitos alunos, uma ponte entre as palavras e as experiências, entre o aprendizado formal da língua e a prática lúdica da cultura.

Durante a gestão da coordenadora Chorong Lee, esses jogos saíram das palavras e ganharam espaço nos gramados do campus Darcy Ribeiro, no centro comunitário, nos sorrisos de quem descobria, pela primeira vez, que aprender uma língua pode ser muito mais do que decorar regras gramaticais. Eles foram apresentados em eventos como o Dia dos Jogos Coreanos (9 de novembro de 2023), realizado entre o ICC e o prédio da Reitoria, e o 5º Aniversário do Instituto Rei Sejong Brasília (19 de dezembro de 2023), celebrado no Centro Comunitário Athos Bulcão.

O sucesso não foi por acaso. Com o impacto global de jogos coreanos na cultura pop — desde o fenômeno televisivo 오징어 게임 (*Round 6*), de Dong-hyuk Hwang, até músicas que se tornaram quase um patrimônio sentimental, como *APT.* de Rosé e Bruno Mars — os alunos tiveram a chance de sair da posição de espectadores e experimentar a cultura coreana de forma ativa, curiosamente apresentada nesse caso por uma neozelandesa e um americano.

Os guias que você tem em mãos nasceram desse encontro de vivências. São registros de eventos como o EV1967-2024 – 578º Aniversário do Dia da Escrita Coreana, a despedida de Chorong Lee da coordenação do Instituto Rei Sejong Brasília, e o CR077-2025 – Jogos e Cultura da Coreia: Módulo Cultural do Instituto Rei Sejong Brasília, conduzido pela professora Younju Shin sob a nova coordenação de Sarah Khalli de Brito Ribeiro. Mais do que manuais de regras, são convites para jogar, para se conectar, para viver a cultura coreana em primeira pessoa.

Há aqueles que exigem destreza e paciência, como 공기놀이 (*Gongginori*), onde pequenas pedras flutuam no ar em um balé silencioso de coordenação e precisão, desafiando a gravidade em um espetáculo de habilidade manual.

Outros exigem impacto e estratégia, como 딱지치기 (*Ttakjichigi*), onde quadrados de papel dobrado se tornam armas no jogo da física e do raciocínio rápido — onde um movimento milimetricamente errado pode transformar a certeza da vitória na frustração da derrota.

Há também os que são pura resistência e tática, como *넷다리밟기 (Notdari Balpgi)*, onde corredores apostam tudo na força de suas equipes, formando e desmontando pontes humanas ao ritmo frenético da competição. Ou então *제기차기 (Jegichagi)*, que desafia os jogadores a manter no ar um objeto que, em qualquer outro contexto, jamais deveria ser capaz de desafiar a gravidade — mas que, de alguma forma, insistimos em alcançar aos céus, como prova da resiliência humana.

Alguns jogos exigem pensamento estratégico e antecipação, como *오목 (Omok)*, no qual dois jogadores enfrentam-se sobre um tabuleiro em uma batalha de raciocínio e paciência. E, claro, há aqueles que evocam memórias universais de infância, como *무궁화 꽃이 피었습니다 (Mugunghwa Kkochi Pieot Seumnida)*, conhecido no Brasil como *Batatinha Frita 1, 2, 3!*, um jogo que faz do equilíbrio entre estratégia e impulsividade a diferença entre vencer ou voltar à linha de partida. Ou então *윷놀이 (Yutnori)*, um jogo de tabuleiro com séculos de história, passado de geração em geração, sempre presente nas celebrações do Ano Novo Coreano.

Até mesmo os jogos de bebida têm sua própria lógica cultural, como *아파트 (Apateu)*, onde mãos empilhadas criam andares invisíveis de um prédio que desmorona a cada rodada — um jogo de sorte e azar, onde a única certeza é que, a qualquer momento, alguém estará condenado a beber (ainda que por convicção própria).

Estes jogos são mais do que competições. São fragmentos da história do nosso Instituto. E da Coreia também.

Foram passados adiante como receitas de família, ensinados por avós, compartilhados entre amigos, reinventados a cada geração. Agora, através destas páginas, eles encontram um novo lar, onde jogadores brasileiros podem experimentar, rir, e talvez, apenas talvez, perder algumas rodadas no processo.

Ainda assim, jogue bem. Jogue mal. Jogue com vontade. Mas, pelo amor de cada momento vivido, vá em frente e jogue. Jogue até que cada gota de suor transforme o momento em memória eternizada na vida de cada testemunha ocular. Afinal, cultura não é algo que se aprende apenas com os olhos — ela se aprende com as mãos, com os pés, com a experiência de cair e levantar. Ou, no caso de *Apateu*, com um copo de soju na mão.

Boa leitura. E que vença o melhor.

M. T. de Lira

Diretor do Instituto Rei Sejong Brasília

OBRAS CITADAS

THAGARD, P. *The Brain and the Meaning of Life*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2010.

WIGGENSTEIN, L. *Philosophical Investigations*. Tradução de Peter Hacker e Joachim Schulte. Chichester, West Sussex, UK: Blackwell Publishing Ltd, 2009.

학생들을 위한 서문

인생의 목적은 무엇일까요? 캐나다 철학자 폴 테이가드는 사랑, 일, 놀이라고 말했어요. 이 가이드는 이 세 가지를 모두 담은 가이드이에요.

- 사랑 (사람을 사랑하고 배우는 것)
- 일 (문화를 배우고 가르치는 것)
- 놀이 (게임을 하면서 즐기는 것)

이 가이드에는 브라질리아 세종학당에서 배운 한국 전통 게임이 들어 있어요. 이 게임들은 2023년부터 2025년까지 학생들에게 가르쳤어요. 학생들은 언어뿐만 아니라, 놀이를 통해 한국 문화를 경험할 수 있었어요.

한국 전통 게임과 세종학당

2023년~2025년, 이 게임들은 브라질리아 세종학당에서 가르쳤어요. 학생들은 교실에서뿐만 아니라 야외에서 직접 게임을 하면서 한국 문화를 배웠어요.

이 게임들은 이초롱 선생님이 브라질리아 세종학당에서 문화 수업의 일부로 가르쳤어요. 학생들은 다음과 같은 행사에서 게임을 직접 체험했어요.

- 2023년 11월 9일 - 한국 전통 놀이의 날
- 2023년 12월 19일 - 브라질리아 세종학당 5주년 기념 행사

학생들은 게임을 하면서 몸으로 한국 문화를 배우고, 친구들과 함께 즐길 수 있었어요. 이 게임들은 한국 드라마와 노래에서도 나와요!

- *오징어 게임* (Squid Game) – 유명한 드라마에서 한국 게임을 볼 수 있어요!
- *APT.* – 로제(Rosé)와 브루노 마스(Bruno Mars)의 노래에서 게임 이름이 등장해요!

이 가이드는 어떤 가이드인가요?

이 가이드는 브라질리아 세종학당에서 열린 특별한 행사의 기록이에요.

- EV1967-2024 – 578주년 한글날 기념 행사
- CR077-2025 – 한국 게임과 문화

이 행사에서 신연주 선생님과 함께 학생들은 다양한 게임을 배우고, 즐겼어요. 그리고 학생들이 쉽게 배울 수 있도록 게임 가이드를 만들었어요. 이 가이드는 단순한 설명이 아니에요!
이 가이드는 한국 문화를 직접 체험할 수 있도록 돕는 초대장이예요!

한국 전통 놀이 소개

- 공기놀이 (Gongginori)
공깃돌을 던지고, 손으로 잡는 게임이에요.
- 딱지치기 (Ttakjichigi)
종이로 만든 딱지를 던져서 상대방의 딱지를 뒤집는 게임이에요.
- 놋다리밟기 (Notdari Balpgi)
팀원들이 사람 다리를 만들고, 주자가 그 위를 뛰는 게임이에요.
- 제기차기 (Jegichagi)
제기를 발로 차서 공중에서 유지하는 게임이에요.
- 오목 (Omok)
전략과 사고력이 필요한 보드게임이에요.
- 무궁화 꽃이 피었습니다 (Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida)
한국의 어린이들이 즐기는 게임이에요. 브라질에서는 "Batatinha Frita 1, 2, 3!" 게임과 비슷해요!
- 윷놀이 (Yutnori)
설날에 가족들이 함께 하는 보드게임이에요.
- 아파트 (Apateu)
술자리에서 하는 재미있는 게임이에요

게임은 단순한 놀이가 아니에요!

이 게임들은 그냥 놀이가 아니에요.

이것은 역사이고, 문화이며, 사람을 연결하는 방법이에요: 할머니, 할아버지가 손자에게 가르쳐 주는 게임. 친구들과 함께 즐기면서 배울 수 있는 놀이. 세대와 세대를 잇는 한국의 전통. 이제 브라질에서도 한국 전통 게임을 즐길 수 있어요! 이제 시작하세요! 그리고 즐기세요!

마커스 리라

브라질리아 세종학당 학당장

COMO JOGAR 윷놀이

윷놀이 (Yutnori) é um jogo de tabuleiro tradicional coreano jogado com **quatro bastões de madeira** chamados 윷 (yut), que funcionam como os dados, e peças chamadas 말 (mal, cavalos ou peças de jogo). Ele é especialmente popular durante o 설날 (Seollal, Ano-Novo Lunar Coreano), quando famílias e amigos se reúnem para jogar.

O objetivo do jogo é percorrer o tabuleiro e completar um trajeto antes dos adversários, lançando os bastões e movendo as peças de acordo com os resultados.

Materiais Necessários

1. 윷 (yut, quatro bastões de madeira)

- Cada bastão tem um lado arredondado e um lado plano. O número de lados planos voltados para cima determina o movimento no tabuleiro.

2. 윷판 (yutpan, tabuleiro de jogo)

- Um tabuleiro com um trajeto em forma de cruz, incluindo um caminho circular e atalhos diagonais.

3. 말 (mal, peças de jogo)

- Normalmente, cada time tem **duas ou quatro peças**, que avançam juntas ou separadamente.

4. Jogadores

- Pode ser jogado individualmente ou em equipes de **2 a 4 jogadores**.

1. Lançamento dos Bastões

Cada jogador, no seu turno, lança os quatro bastões de madeira no ar. O resultado do lançamento determina quantas casas a peça deve avançar:

Resultado do Lançamento	Nome Coreano	Movimento
1 lado plano para cima	도 (Do)	Avança 1 casa
2 lados planos para cima	개 (Gae)	Avança 2 casas
3 lados planos para cima	걸 (Geol)	Avança 3 casas
4 lados planos para cima	윳 (Yut)	Avança 4 casas e joga novamente
4 lados arredondados para cima	모 (Mo)	Avança 5 casas e joga novamente

Se um jogador tirar 윳 (Yut) ou 모 (Mo), ele pode jogar novamente.

2. Movimentação das Peças

- Cada jogador escolhe uma peça para mover de acordo com o resultado dos bastões.
- Se houver mais de uma peça em jogo, o jogador pode mover **qualquer uma delas** ou mover **peças juntas** como um grupo.
- Se a peça cair na mesma casa que a peça de um adversário, essa peça é **capturada** e volta ao ponto de partida.
- Se a peça cair na mesma casa que outra peça do mesmo jogador, elas podem **avançar juntas como um grupo**.

3. Percurso no Tabuleiro

O tabuleiro tem um formato de quadrado com uma cruz no meio, oferecendo atalhos diagonais para encurtar o caminho.

- **Caminho externo:** O percurso segue o contorno do tabuleiro.
- **Atalhos diagonais:** Se uma peça parar em um dos pontos de interseção, ela pode seguir por dentro da cruz, encurtando o trajeto.

4. Vencendo o Jogo

- O objetivo é fazer com que todas as suas peças completem o percurso primeiro.
- Se um jogador tirar **윗 (Yut) ou 모 (Mo)** várias vezes seguidas e capturar peças dos adversários, ele pode terminar o jogo rapidamente.

Regras Especiais

1. Captura do adversário (잡기, Japgi)

- Se um jogador cair na mesma casa que uma peça do adversário, ele a captura e a peça capturada volta ao início.

2. Movimento de várias peças juntas (합치기, Hapchigi)

- Se duas ou mais peças do mesmo time estiverem na mesma casa, elas podem ser movidas juntas como uma única peça.

3. Ganho de Turno Extra (윗/모 추가 기회, Yut/Mo Chuga Gihoe)

- Se um jogador tirar **윗 (Yut) ou 모 (Mo)**, ele ganha uma jogada extra.

Estratégias para Vencer

- **Usar os atalhos com sabedoria:** Entrar na cruz central pode encurtar o caminho.
- **Capturar peças adversárias:** Eliminar peças do oponente pode atrasá-los e garantir a vitória.
- **Mover peças juntas:** Jogar com múltiplas peças em grupo pode ajudar a avançar rapidamente e proteger suas jogadas.
- **Tirar proveito de turnos extras:** Maximizar o uso de **윗 (Yut)** e **모 (Mo)** pode mudar o rumo do jogo.

윷놀이 하는 방법

윷놀이는 한국의 전통 보드게임이에요. 가족이나 친구들과 함께 즐길 수 있고, 특히 설날 (Seollal, 한국의 새해 명절)에 많이 해요. 이 게임에서는 윷 (yut, 나무 막대기 4 개)를 던져서 나온 결과에 따라 말을 움직여요. 모든 말을 먼저 결승선에 도착시키면 승리해요!

필요한 물건 (Materiais Necessários)

- 윷 (yut, 4 개의 나무 막대기): 각 윷에는 평평한 면과 둥근 면이 있어요. 던졌을 때 나온 평평한 면의 개수로 몇 칸 이동할지 결정해요.
- 윷판 (yutpan, 게임 판): 판에는 십자 모양의 길이 있어요. ****지름길 (atalhos diagonais)****을 이용하면 빠르게 도착할 수 있어요.
- 말 (mal, 게임 말): 각 팀은 보통 2 개 또는 4 개의 말을 사용해요.
- 플레이어 (Jogadores): 2~4 명이 팀을 이루어 할 수도 있고, 혼자서도 할 수 있어요.

게임 방법 (Como Jogar)

게임은 윷을 던지는 것부터 시작해요! 🎲

◊ 1 단계: 윷 던지기 (Lançamento dos Bastões)

차례가 되면, 윷 4 개를 공중으로 던져요.
윷이 어떤 면이 위를 보고 떨어지는지에 따라 이동할 칸 수가 결정돼요.

윷 던지기 결과	한글 이름	이동 칸 수
1 개의 평평한 면	도 (Do)	1 칸 이동
2 개의 평평한 면	개 (Gae)	2 칸 이동
3 개의 평평한 면	걸 (Geol)	3 칸 이동
4 개의 평평한 면	윷 (Yut)	4 칸 이동 + 한 번 더 던지기!
4 개의 둥근 면	모 (Mo)	5 칸 이동 + 한 번 더 던지기!

윷 (Yut)이나 모 (Mo)가 나오면 한 번 더 던질 수 있어요!

◇ 2 단계: 말 움직이기 (Movimentação das Peças)

- 플레이어는 윷 결과에 따라 원하는 말을 이동해요.
- 여러 개의 말을 가지고 있다면, 새 말을 출발시킬 수도 있고, 이미 움직이고 있는 말을 이동할 수도 있어요.
- 같은 칸에 다른 팀의 말이 있으면?
- 잡아서 (잡기, **Japgi**) 상대 말을 시작 지점으로 보내요!
- 같은 칸에 같은 팀의 말이 있으면?
- 합치기 (**Hapchigi**)를 해서 그 말을 함께 움직일 수 있어요!

◇ 3 단계: 윷판 이동 경로 (Percurso no Tabuleiro)

윷놀이 판에는 2 가지 길이 있어요.

1. 기본 길 (**Caminho externo**)

말은 기본적으로 판의 바깥쪽 길을 따라 이동해요.

2. 지름길 (**Atalhos diagonais**)

특정 위치에 도착하면 가운데 십자 모양의 지름길로 들어갈 수 있어요.

지름길을 사용하면 더 빠르게 결승선에 도착할 수 있어요!

지름길을 잘 활용하는 것이 윷놀이에서 승리하는 중요한 전략이에요!

게임에서 이기는 방법 (Como Vencer)

모든 말을 먼저 결승선에 도착시키면 이겨요!

- 윷과 모를 많이 나오게 기도해요!
- 상대방의 말을 잡아서 시작 지점으로 돌려보내세요!
- 팀의 말을 한 곳에 모아서 빠르게 이동하세요!

게임의 특별한 규칙 (Regras Especiais)

1. 잡기 (Japgi, Capturar o adversário)
 - 만약 상대방의 말이 같은 칸에 있다면?
 - 상대방의 말을 잡아서 출발점으로 돌려보낼 수 있어요!
2. 합치기 (Hapchigi, Mover várias peças juntas)
 - 같은 팀의 말이 같은 칸에 있으면?
 - 그 말을 함께 이동할 수 있어요!
 - 여러 개의 말을 한꺼번에 이동하면 더 빠르게 도착할 수 있어요!
3. 윗/모 추가 기회 (Yut/Mo Chuga Gihoe, Ganho de Turno Extra)
 - 윗 (Yut)이나 모 (Mo)가 나오면?
 - 한 번 더 던질 수 있어요!
 - 운이 좋으면 계속 던질 수 있어요!

이기는 전략 (Estratégias para Vencer)

1. 지름길을 적극적으로 활용하세요!
십자 모양의 지름길을 이용하면 더 빠르게 도착할 수 있어요!
2. 상대방 말을 많이 잡으세요!
상대방 말을 잡아서 출발점으로 돌려보내면 상대방이 다시 시작해야 해요.
3. 여러 개의 말을 합쳐서 움직이세요!
합치기 (Hapchigi)를 하면 한 번에 많은 칸을 이동할 수 있어요.
4. 윗과 모가 나올 때를 잘 활용하세요!
추가 기회를 사용해서 연속으로 여러 번 움직이면 유리해요!

단어장 (Glossário)

한국어	Romanização	Português
윷놀이	Yutnori	Jogo de Yutnori
윷	Yut	Bastões de madeira (dados)
윷판	Yutpan	Tabuleiro de jogo
말	Mal	Peça de jogo
잡기	Japgi	Capturar a peça adversária
합치기	Hapchigi	Mover várias peças juntas
지름길	Jireumgil	Atalho diagonal
출발점	Chulbaljeom	Ponto de partida
결승선	Gyeolsseungseon	Linha de chegada

이제 여러분도 윷놀이를 해 보세요!