

NOTDARI BALPGI

COLEÇÃO JOGOS COREANOS - VOL. IV



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 alçar 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 초대장이에요!

한국 전통 놀이 소개

- 공기놀이 (Gongginori)
공깃돌을 던지고, 손으로 잡는 게임이에요.
- 딱지치기 (Ttakjichigi)
종이로 만든 딱지를 던져서 상대방의 딱지를 뒤집는 게임이에요.
- 낫다리밟기 (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 **넷다리밟기**

넷다리밟기 (Notdari Balpgi), na sua versão competitiva, é um jogo de corrida em equipe, onde os jogadores formam uma ponte humana para que um dos seus companheiros possa atravessar rapidamente e chegar à linha de chegada antes do adversário.

Essa versão exige velocidade, resistência e trabalho em equipe, pois além da montagem e desmontagem da ponte, algumas pessoas têm o papel de amparar o corredor para que ele não caia.

Materiais Necessários

Nenhum equipamento específico é necessário, mas um terreno plano e seguro é essencial para evitar quedas ou lesões.

Número de Jogadores e Papéis na Equipe

Cada equipe tem pelo menos **6 jogadores**, divididos nas seguintes funções:

1. **주자 (Juja, corredor)** – O jogador que corre sobre a ponte humana.
2. **다리 (Dari, ponte)** – Jogadores que formam a ponte, ajoelhando-se e apoiando-se com as mãos no chão.
3. **부축자 (Buchukja, assistentes de apoio)** – Jogadores que caminham ao lado do corredor, segurando seus braços para evitar que ele caia.

Idealmente, uma equipe tem 1 corredor, 3 ou mais jogadores formando a ponte, e 1 ou 2 assistentes de apoio.

Como Jogar

1. Formação das Equipes e da Ponte

1. Os jogadores são divididos em **duas equipes**.
2. Cada equipe escolhe **um corredor inicial** (주자, juja).
3. Os jogadores que formam a ponte **se ajoelham e apoiam as mãos no chão**, criando um caminho estável para o corredor.
4. Os assistentes de apoio **ficam ao lado do corredor**, prontos para segurá-lo pelos braços se ele perder o equilíbrio.
5. As equipes começam lado a lado, em uma linha de partida.

2. Corrida sobre a Ponte

1. **Ao sinal de partida**, o corredor sobe nas costas dos jogadores da ponte e **corre o mais rápido possível** sobre eles.
2. Enquanto o corredor avança, **os jogadores da ponte desmontam rapidamente e correm para frente**, formando uma nova ponte **para que o corredor possa continuar avançando**.
3. Os assistentes de apoio seguram os braços do corredor para evitar quedas e ajudá-lo a manter o equilíbrio.
4. Esse processo se repete continuamente até que o corredor alcance a **linha de chegada**.

3. Condições de Vitória

- A equipe cujo corredor **chegar primeiro à linha de chegada** vence a partida.
- Se o corredor **cair**, ele pode tentar subir novamente na ponte, mas a equipe perde tempo.
- Se o corredor **tocar o chão completamente**, ele deve recomeçar do ponto onde caiu, com ajuda dos assistentes.

Regras e Desafios

- **O corredor deve pisar apenas nas costas dos companheiros da ponte**, sem tocar diretamente o chão.
- **Os jogadores da ponte devem ser rápidos ao se reposicionar**, para que o corredor não precise parar.
- **Os assistentes de apoio não podem carregar o corredor**, apenas segurá-lo pelos braços para ajudar no equilíbrio.
- **Se um corredor cair e tocar o chão completamente, ele deve recomeçar do ponto onde caiu**.
- **Se uma equipe formar a ponte de maneira instável**, o corredor pode cair, perdendo tempo.

Estratégias para Vencer

1. **Treinar a montagem rápida da ponte:** Quanto mais rápido os jogadores se reposicionarem, mais fluida será a corrida.
2. **Escolher um corredor leve e ágil:** Jogadores mais leves tendem a avançar mais rapidamente sem machucar os companheiros.
3. **Ter assistentes de apoio fortes e coordenados:** Os 부축자 (**buchukja**) devem acompanhar o corredor sem atrapalhar sua movimentação.
4. **Manter uma distância ideal entre os jogadores da ponte:** Se estiverem muito próximos, o corredor pode tropeçar; se estiverem muito distantes, ele pode cair nos espaços entre eles.
5. **Coordenar bem os movimentos:** A equipe deve sincronizar a desmontagem e remontagem da ponte para evitar interrupções no fluxo do corredor.

넛다리밟기 하는 방법

넛다리밟기는 한국의 전통 놀이예요.

이 게임에서는 팀워크와 빠른 움직임이 중요해요.

특히, 경쟁하는 방식 (경쟁 넛다리밟기)에서는

한 팀의 주자 (juja, corredor)가 다리 역할을 하는 팀원들의 등을 밟고 달려요.

목표:

팀의 주자가 가장 먼저 결승선에 도착하는 것!

필요한 물건 (Materiais Necessários)

특별한 장비가 필요 없어요!

하지만 부드럽고 안전한 땅에서 해야 해요.

넘어지면 다칠 수 있으니까 평평한 곳에서 하세요.

팀 구성 (Número de Jogadores e Papéis na Equipe)

넛다리밟기 팀은 보통 6명 이상으로 구성돼요.

1. 주자 (Juja, corredor)

팀을 대표해서 등 위를 뛰어가는 선수예요.

결승선까지 가장 빠르게 이동해야 해요!

2. 다리 (Dari, ponte)

무릎을 꿇고 손을 땅에 대서 다리를 만들어요.

주자가 안전하게 달릴 수 있도록 등을 평평하게 유지해야 해요.

3. 부축자 (Buchukja, assistentes de apoio)

주자가 넘어지지 않도록 팔을 잡아 주는 역할이에요.

주자를 지탱하지만, 직접 들면 안 돼요!

이상적인 팀 구성:

✓ 1명의 주자

✓ 3명 이상의 다리 (Dari, ponte 역할)

✓ 1~2명의 부축자 (Buchukja, 지원 역할)

게임 방법 (Como Jogar)

뜻다리밟기는 빠른 속도와 팀워크가 필요한 경기예요!

◇ 1 단계: 팀 구성과 다리 만들기 (Formação das Equipes e da Ponte)

모든 플레이어가 두 팀으로 나뉘어요.

각 팀은 주자 한 명을 선택해요.

다리 역할의 팀원들은 무릎을 꿇고 손을 땅에 대서 다리를 만들어요.

부축자들은 주자 옆에 서서 균형을 잡아 줄 준비를 해요.

모든 팀이 출발선에서 준비를 마치면 게임을 시작할 수 있어요!

◇ 2 단계: 다리 위 달리기 (Corrida sobre a Ponte)

주자는 출발 신호와 함께 달려야 해요!

신호가 울리면 주자는 팀원들의 등을 밟으며 앞으로 이동해요.

주자가 지나가면 뒤쪽의 다리 역할 팀원들은 재빨리 앞으로 뛰어서 새로운 다리를 만들어요.

부축자들은 주자의 팔을 잡아 균형을 도와줘요.

이 과정을 반복하면서 결승선을 향해 계속 이동해요.

다리 역할을 하는 팀원들이 빠르게 움직이지 않으면 주자가 넘어질 수 있어요!

◇ 3 단계: 승리 조건 (Condições de Vitória)

가장 먼저 결승선에 도착한 팀이 승리해요!

주자가 넘어지지 않고 끝까지 달리면 완벽한 승리!

만약 주자가 넘어지면?

다시 다리 위로 올라가야 하지만 시간이 낭비돼요.

주자가 땅을 밟으면 어떻게 될까요?

넘어진 지점에서 다시 시작해야 해요.

주자는 끝까지 균형을 유지해야 해요!

중요한 규칙 (Regras e Desafios)

주자가 반드시 등을 낮고 가야 해요!

주자가 땅을 밟으면 반드시 원래 자리로 돌아가야 해요.

다리 역할의 팀원들은 빠르게 재배치해야 해요!

부축자는 주자를 잡아줄 수 있지만, 직접 들면 안 돼요!

팀워크가 가장 중요한 게임이에요!

승리 전략 (Estratégias para Vencer)

1. 빠르게 다리를 만들어라!

다리 역할의 팀원들이 빨리 움직이면 주자가 쉬지 않고 달릴 수 있어요.

2. 가벼운 주자가 유리해요!

가벼운 사람이 주자로 뛰면 팀원들에게 부담이 적어요.

3. 부축자들은 균형을 잘 잡아 줘야 해요!

주자의 팔을 너무 세게 당기면 오히려 균형을 잃을 수 있어요.

4. 팀원 간의 거리 조절이 중요해요!

다리 역할의 팀원들이 너무 가까우면 주자가 넘어질 수 있어요.

너무 멀리 있으면 주자가 밭 디딜 곳이 부족해요.

5. 빠른 판단력과 팀워크가 필요해요!

서로 소리를 내서 신호를 주고받으면 더욱 빠르게 움직일 수 있어요!

단어장 (Glossário)

한국어	Romanização	Português
넛다리밟기	Notdari Balpgi	Corrida sobre a Ponte de Bronze
주자	Juja	Corredor
다리	Dari	Ponte humana
부축자	Buchukja	Assistentes de apoio
출발선	Chulbalseon	Linha de partida
결승선	Gyeolsseungseon	Linha de chegada
균형	Gyunhyeong	Equilíbrio
속도	Sokdo	Velocidade
협력	Hyeomnyeok	Trabalho em equipe

이제 여러분도 넛다리밟기를 해 보세요!