

MUGUNGHWA KKOCHI PIEOTDA

COLEÇÃO JOGOS COREANOS - VOL. VI



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 무궁화 꽃이 피었습니다

무궁화 꽃이 피었습니다 (**Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida**) é um jogo tradicional coreano que ficou conhecido internacionalmente por sua aparição na série *Round 6 (Squid Game)*. No Brasil, o jogo é chamado de "**Batatinha Frita 1, 2, 3**", mas também é muito semelhante ao "**Estátua**", um jogo popular entre crianças brasileiras.

O objetivo do jogo é que os participantes avancem em direção ao "pegador" sem serem pegos se movendo quando ele se virar. Quem chegar primeiro ao pegador vence, e quem for flagrado em movimento é eliminado ou volta para o início.

Materiais Necessários

Nenhum material é necessário, apenas um espaço amplo para correr e parar rapidamente.

Número de Jogadores

- Idealmente, **4 ou mais jogadores**.
- **1 jogador é o pegador**, enquanto os outros tentam avançar.

Como Jogar

1. Escolhendo o Pegador

1. Um dos jogadores é escolhido como **pegador (술래, sullae)**.
2. Ele se posiciona na linha de chegada, de costas para os demais jogadores.

2. Fase de Avanço

1. Os outros jogadores se alinham na linha de partida, prontos para correr.
2. O pegador começa a dizer "**무궁화 꽃이 피었습니다**" em um tom ritmado.
3. Enquanto ele fala, os jogadores podem avançar o **mais rápido possível** em direção ao pegador.
4. Assim que o pegador termina a frase, ele **se vira rapidamente** para olhar os jogadores.

3. Fase de Congelamento

1. Quando o pegador se vira, **todos devem ficar imóveis como estátuas**.
2. Se o pegador notar que alguém ainda está se mexendo, ele pode apontar para esse jogador e eliminá-lo ou fazê-lo voltar para a linha de partida.
3. Se ninguém for pego, o jogo continua.

4. Condição de Vitória

- O primeiro jogador que conseguir **tocar o pegador** vence e pode se tornar o próximo pegador na próxima rodada.

Regras e Penalidades

- **Se um jogador for flagrado se mexendo**, ele pode ser eliminado ou voltar para o início.
- **Se um jogador tocar no pegador sem ser pego, ele vence e assume o papel de pegador na rodada seguinte.**
- **Se houver poucos jogadores restantes, o pegador pode fazer rodadas mais rápidas**, dificultando a aproximação.

Variações do Jogo

1. Versão de Eliminação Total:
 - Quem for pego se movendo está **fora do jogo até restar apenas um vencedor.**
2. Versão com Time:
 - Os jogadores são divididos em **duas equipes**, e o objetivo é fazer com que **todos os membros de um time cheguem até o pegador** antes do outro time.
3. Versão com Punições Criativas:
 - Em vez de serem eliminados, os jogadores podem cumprir **desafios engraçados**, como pular num pé só por uma rodada.
4. "Batatinha Frita" com Modificação de Tempo:
 - O pegador pode falar "**무궁화 꽃이 피었습니다**" em ritmos diferentes, enganando os jogadores e dificultando a parada no momento certo.

Estratégias para Vencer

1. **Avançar em pequenos passos no começo e acelerar no final** para não ser pego de surpresa.
2. **Observar o ritmo do pegador**, pois alguns falam a frase mais rápido para enganar os jogadores.
3. **Manter equilíbrio e controle corporal**, já que parar rapidamente sem perder o equilíbrio é essencial.
4. **Posicionar-se no melhor ângulo de visão**, evitando ficar muito exposto ao pegador.

무궁화 꽃이 피었습니다 하는 방법

무궁화 꽃이 피었습니다는 한국의 전통 놀이예요.

이 게임은 한국뿐만 아니라 여러 나라에서 비슷한 방식으로 즐겨요.

최근에는 드라마 "오징어 게임 (Squid Game)"에 등장하면서 전 세계적으로 유명해졌어요!

목표:

술래에게 들리지 않고 앞으로 이동해서 먼저 도착하는 것!

필요한 물건 (Materiais Necessários)

특별한 도구가 필요 없어요!

넓은 공간에서 하면 더 재미있어요.

뛰다가 멈춰야 하기 때문에 안전한 장소에서 하세요!

게임 방법 (Como Jogar)

무궁화 꽃이 피었습니다는 3 단계로 진행돼요!

◇ 1 단계: 술래 정하기 (Escolhendo o Pegador – 술래, Sullae)

한 명을 술래 (sullae, pegador)로 정해요.

술래는 결승선에 서서 뒤를 돌아요.

나머지 플레이어들은 출발선에서 줄을 맞춰 서요.

◇ 2 단계: 앞으로 가기 (Fase de Avanço – 전진하기)

술래가 "무궁화 꽃이 피었습니다"를 외치는 동안 움직일 수 있어요!

술래는 "무궁화 꽃이 피었습니다!"라고 말해요.

술래가 말하는 동안 모든 플레이어는 앞으로 달려가요.

문장이 끝나면, 술래가 갑자기 뒤돌아봐요!

◇ 3 단계: 멈추기 (Fase de Congelamento – 멈추기)

술래가 뒤돌아보면 모든 플레이어는 멈춰야 해요!

술래가 뒤를 돌 때 움직이면 안 돼요!

만약 움직이는 것이 들키면?

다시 출발선으로 돌아가야 해요.

또는 게임에서 탈락할 수도 있어요.

첫 번째로 술래에게 도착하는 사람이 승리해요!

움직임이 들키지 않도록 최대한 빨리 멈추세요!

승리 조건 (Condições de Vitória)

술래에게 먼저 도착한 사람이 승리!

승자는 다음 라운드에서 술래가 될 수 있어요!

하지만 주의하세요!

- 술래에게 잡히면 다시 시작해야 해요.
- 술래는 속도를 조절하면서 플레이어들을 속일 수 있어요!

빠르게 달리면서도 균형을 잡는 것이 중요해요!

추가 규칙 (Regras e Penalidades)

술래가 뒤돌아볼 때 움직이면 안 돼요!

만약 들키면 다시 출발선으로 돌아가야 해요.

남은 사람이 적으면 술래는 더 빠르게 문장을 외칠 수 있어요!

술래의 속임수에 속지 않도록 조심하세요!

승리 전략 (Estratégias para Vencer)

1) 처음에는 천천히, 나중에는 빠르게!

처음부터 너무 빨리 뛰면 갑자기 멈추기 어려워요.

마지막 순간에 스피드를 높이는 것이 좋아요.

2) 술래의 말하는 속도를 잘 들어보세요!

술래가 빠르게 말할 수도 있고, 천천히 말할 수도 있어요.

타이밍을 잘 맞추는 것이 중요해요!

3) 몸의 균형을 유지하세요!

갑자기 멈출 때 중심을 잡지 못하면 넘어질 수 있어요!

살짝 무릎을 구부리면 균형 잡기가 더 쉬워요.

4) 술래를 잘 관찰하세요!

술래가 언제 뒤돌지 예측하면 더 유리해요.

다양한 게임 변형 (Variações do Jogo – 다양한 방식)

무궁화 꽃이 피었습니다는 여러 가지 방식으로 할 수 있어요!

(1) 완전 탈락 버전 (Versão de Eliminação Total)

움직이면 바로 탈락!

마지막까지 살아남은 사람이 승리해요.

(2) 팀 게임 (Versão com Time – 팀 게임)

두 팀으로 나누어 더 많은 팀원이 먼저 술래에게 도착하는 팀이 승리!

(3) 벌칙 버전 (Versão com Punições Criativas – 벌칙 게임)

탈락한 사람은 웃긴 벌칙을 해야 해요!

예: 한 발로 뛰기, 재미있는 춤추기

(4) 속도 조절 버전 (Batatinha Frita com Modificação de Tempo – 빠르기 조절)

술래가 문장을 빠르게 또는 느리게 말하면서 플레이어들을 속일 수 있어요!

술래가 창의적인 방식으로 게임을 진행하면 더 재미있어요!

단어장 (Glossário)

한국어	Romanização	Português
무궁화 꽃이 피었습니다	Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida	A flor de hibisco desabrochou
술래	Sullae	Pegador
멈추다	Meomchuda	Parar
출발선	Chulbalseon	Linha de partida
결승선	Gyeolsseungseon	Linha de chegada
탈락	Tallak	Eliminação
균형	Gyunhyeong	Equilíbrio
속도	Sokdo	Velocidade
움직이다	Umjigida	Se mover

이제 여러분도 무궁화 꽃이 피었습니다를 해 보세요!