

APATEU

COLEÇÃO JOGOS COREANOS - VOL. VII



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.
- 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 아파트

아파트 (Apateu) é um jogo de bebida coreano em que os jogadores **empilham as mãos como se estivessem formando um prédio**. O nome vem do fato de que, assim como um **apartamento tem vários andares**, as mãos dos jogadores são empilhadas umas sobre as outras, e a ordem muda rapidamente com base nos números chamados.

O jogo testa **reflexos, rapidez e atenção**, pois quem não reagir a tempo acaba **com a mão no topo e tem que beber!**

Materiais Necessários

- **Bebidas** (soju, cerveja, ou qualquer outra bebida alcoólica).
- **Um grupo de amigos** (mínimo 3 jogadores, mas quanto mais gente, mais divertido).
- **Uma mesa ou superfície plana** onde os jogadores possam apoiar as mãos.

Dica: Se alguém não quiser beber, pode substituir a penalidade por outro desafio, como fazer uma imitação ou contar uma piada.

Como Jogar

1. Formação do "Prédio"

- Todos os jogadores colocam **uma das mãos sobre a mesa**.
- As mãos são **empilhadas alternadamente** (se há 5 jogadores, a pilha terá 5 mãos, uma de cada jogador).
- O jogador que começa **diz um número em voz alta**.

2. Troca de Andares

- O número que o jogador falar **determina quantos andares a mão do topo deve descer na pilha**.
- Exemplo:
 - Se o jogador disser "**3!**", a mão no topo da pilha **desce três posições**, e as demais sobem uma posição para acomodar a mudança.
 - Se disser "**5!**" e houver 5 jogadores, a mão do topo desce até a base e todas as outras sobem.

3. Quem Ficar no Topo, Bebe!

- Após a troca de posições, a mão que terminar **no topo da pilha tem que beber!**
- O jogador que perdeu começa a próxima rodada, anunciando um novo número.

Regras e Penalidades

- **Se um jogador errar o movimento**, misturar as posições ou hesitar, ele também deve beber.
- **Se um número inválido for chamado** (exemplo: "7!" mas só há 5 jogadores), quem chamou deve beber.
- **Se alguém tentar enganar e mover a mão errada**, deve beber duas vezes!

Variações e Modos Alternativos

1. "Prédio de Luxo"
 - Os jogadores podem usar **as duas mãos na pilha**, tornando o jogo mais caótico e desafiador.
2. "Modo Relâmpago"
 - O jogo acelera a cada rodada, e quem demorar mais de **2 segundos** para mover a mão corretamente bebe automaticamente.
3. "Modo Hardcore"
 - Em vez de beber apenas um gole, o perdedor deve virar um shot de soju ou cerveja.
4. "Modo Reverso"
 - Em algumas rodadas, a contagem pode ser invertida: o número chamado **faz com que a mão do fundo suba ao topo**, ao invés da mão do topo descer.

Estratégias para Beber Menos (ou para fazer os outros beberem mais)

1. **Memorize a ordem das mãos!** Saber de quem é a mão no topo te ajuda a escolher números que causem confusão nos outros.
2. **Chame números estratégicos!** Se um amigo já bebeu várias vezes, chame um número que o coloque de novo no topo.
3. **Seja rápido e preciso!** Quem hesita ou troca a mão errada acaba bebendo mais.
4. **Teste a sorte!** Se você não sabe qual número chamar, tente aleatoriamente e torça para escapar do topo.

아파트 게임 하는 방법

아파트 (Apateu)는 한국의 인기 있는 술자리 게임이에요.

이 게임은 빠른 반응 속도와 순발력이 중요해요!

"아파트"라는 이름은 손을 차례대로 쌓아서 아파트처럼 층을 만드는 방식에서 나왔어요.

목표:

손이 맨 위에 올라가지 않도록 잘 움직여야 해요!

손이 가장 위에 있는 사람이 술을 마셔야 해요!

필요한 물건 (Materiais Necessários)

술 (Soju, 맥주 등)

3명 이상이 모이면 가능! (인원이 많을수록 더 재미있어요!)

손을 올릴 수 있는 테이블이나 평평한 공간

술을 마시지 않는 사람도 참여 가능해요!

벌칙을 춤추기, 노래 부르기, 재미있는 벌칙 수행하기로 바꿀 수 있어요.

게임 방법 (Como Jogar)

아파트 게임은 3 단계로 진행돼요!

◇ 1 단계: 아파트 만들기 (Formação do "Prédio")

모든 플레이어는 한 손을 테이블 위에 올려놓아요.

손을 교차하면서 층을 쌓아요.

- 예: 플레이어 A → B → C → A → B → C 순서로 손을 쌓아요.
게임을 시작할 플레이어가 숫자를 외쳐요.

◇ 2 단계: 층 이동하기 (Troca de Andares)

플레이어가 외친 숫자만큼 맨 위의 손이 내려가요!

예: 플레이어가 "3!"이라고 말하면

- 맨 위에 있던 손이 3층 아래로 내려가요.
- 나머지 손들은 한 칸씩 위로 이동해요.
예: 5 명이 게임 중일 때, "5!"를 외치면?
- 맨 위의 손이 가장 아래로 이동해요!
- 나머지 손들은 순서대로 올라가요.

혼동하면 안 돼요! 틀리면 벌칙이 있어요!

◇ 3 단계: 술 마시기 (Quem Ficar no Topo, Bebel!)

모든 손이 움직인 후, 맨 위에 남아 있는 손의 주인이 술을 마셔야 해요!

게임이 끝나면, 술을 마신 사람이 다음 숫자를 정해요.

게임 규칙 (Regras e Penalidades)

손을 잘못 움직이면 벌칙!

순서를 헛갈리면 벌칙!

불가능한 숫자를 외치면 벌칙! (예: 5 명이 있을 때 "7!"이라고 말하면 벌칙!)

일부러 속이려고 하면 벌칙 2 배!

정확하고 빠르게 손을 움직이는 것이 중요해요!

아파트 게임 변형 (Variações e Modos Alternativos)

(1) "럭셔리 아파트" 모드 (Prédio de Luxo)

양손을 사용해서 층을 만들어요!

손이 더 많아져서 더 헛갈리고 더 어려워져요!

(2) "번개 모드" (Modo Relâmpago)

숫자를 외치고 2초 안에 움직여야 해요!

늦으면 바로 벌칙!

(3) "하드코어 모드" (Modo Hardcore)

술을 한 모금이 아니라 한 잔씩 마셔야 해요!

점점 더 취해서 손을 잘못 움직일 확률이 높아져요!

(4) "역순 모드" (Modo Reverso)

숫자가 나오면 맨 아래 손이 위로 올라가요!

더 어려워지고 실수할 가능성이 높아져요!

자신에게 맞는 난이도를 선택해서 더 재미있게 즐겨보세요!

전략 (Estratégias para Beber Menos ou Fazer os Outros Beberem Mais!)

1) 손의 순서를 기억하세요!

내 손이 어디에 있는지 알면 숫자를 전략적으로 선택할 수 있어요.

2) 다른 사람을 겨냥해서 숫자를 선택하세요!

이미 많이 마신 친구에게 손이 맨 위로 가게 하면 돼요! 😊

3) 손을 움직일 때 빠르고 정확하게!

흔동하거나 망설이면 벌칙 확률이 높아져요.

4) 운을 시험해 보세요!

숫자를 랜덤으로 외쳐서 운에 맡기는 것도 전략이에요!

똑똑한 전략을 사용하면 덜 마실 수 있어요!

단어장 (Glossário)

한국어	Romanização	Português
아파트	Apateu	Apartamento (nome do jogo)
손	Son	Mão
층	Cheung	Andar (prédio)
숫자	Sutja	Número
벌칙	Beolchik	Penalidade
술	Sul	Bebida alcoólica
게임	Geim	Jogo
순서	Sunseo	Ordem
속도	Sokdo	Velocidade

이제 여러분도 아파트 게임을 해 보세요!