

OMOK

COLEÇÃO JOGOS COREANOS - VOL. VIII



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 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!

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 오목

오목 (Omok) é um jogo de tabuleiro tradicional coreano que lembra o **Gomoku**, sendo frequentemente jogado sobre um tabuleiro de **Go (Baduk, 바둑)**. O objetivo do jogo é **alinhar cinco peças consecutivas antes do adversário**.

Simples nas regras, mas profundo na estratégia, Omok exige **planejamento, antecipação e pensamento tático**.

Materiais Necessários

Tabuleiro de Omok

- Geralmente um **tabuleiro 15x15**, mas pode ser jogado em um **tabuleiro de Go (19x19)**.
- Algumas versões informais permitem jogar em papel quadriculado.

Pedras Pretas e Brancas (흑과 백, Heukgwa Baek)

- Assim como no Baduk, um jogador usa **peças pretas** e o outro, **peças brancas**.
- Em versões caseiras, podem ser usados botões, moedas ou até desenhar as peças no papel.

2 Jogadores

- Um jogador controla as pedras **pretas** e o outro as **brancas**.
- Não há limite de tempo, mas cada jogador deve fazer sua jogada em um tempo razoável.

Como Jogar (Regras Básicas)

Início do Jogo

1. O jogador que usa as **pedras pretas** começa.
2. Os jogadores se revezam colocando uma pedra **em qualquer interseção do tabuleiro**.
3. O objetivo é ser o primeiro a alinhar **cinco pedras consecutivas na horizontal, vertical ou diagonal**.

Dica: Como as pretas começam, geralmente há mais regras em torneios oficiais para equilibrar o jogo.

Como Formar Linhas Vencedoras

- **Vence o jogador que formar uma linha de cinco pedras consecutivas primeiro.**
- As pedras podem ser alinhadas **horizontalmente** (—), **verticalmente** (|) ou **diagonalmente** (↘).
- Se um jogador formar **seis ou mais pedras seguidas**, não vale! Apenas a linha de cinco pedras conta.

Dica: Se o adversário estiver prestes a completar cinco peças, bloqueie a jogada!

Regras Adicionais

Proibição de Dupla Abertura (Três e Três, 삼삼 금수 – Sam Sam Geumsu)

- O jogador **preto não pode** criar **dois conjuntos de três pedras abertas ao mesmo tempo.**
- Se fizer isso, a jogada não é válida e ele precisa jogar em outro lugar.

Proibição de Linha de Seis ou Mais (Seis e Seis, 육육 금수 – Yuk Yuk Geumsu)

- Se um jogador **colocar uma sexta peça em sequência**, essa jogada não conta como vitória.
- Apenas **cinco pedras em linha** são válidas para ganhar.

O Jogo Pode Terminar em Empate?

- Se o tabuleiro estiver completamente cheio e **ninguém tiver feito uma linha de cinco**, o jogo termina em empate.

Estratégias para Vencer

1. Controle o Centro do Tabuleiro
 - Comece posicionando peças no meio, pois isso dá mais opções para expandir suas jogadas.
2. Bloqueie o Adversário
 - Se o oponente estiver perto de formar cinco peças, bloqueie imediatamente!
3. Crie Armadilhas (Dupla Ameaça)
 - Tente posicionar suas pedras de forma que **duas linhas possíveis se formem ao mesmo tempo.**
 - Isso obriga o adversário a escolher qual linha bloquear, deixando a outra livre para você vencer.
4. Observe Padrões Clássicos
 - Algumas formações, como **três pedras abertas com espaço nas pontas**, podem indicar boas oportunidades de ataque.

5. Pense à Frente

- Jogadores experientes planejam jogadas futuras antes de posicionar cada peça.
- Olhar **duas ou três jogadas à frente** pode fazer toda a diferença!

Variações do Jogo

Renju (렌주, Renzu)

- Uma versão japonesa do Omok com regras adicionais para equilibrar o jogo entre as peças pretas e brancas.

Omok Online

- Existem aplicativos e versões online do jogo, permitindo que você treine contra IA ou jogadores reais.

Omok no Tabuleiro de Go

- Algumas pessoas jogam Omok no tabuleiro 19x19 do Baduk, tornando o jogo mais longo e estratégico.

Vocabulário Importante

Coreano	Romanização	Português
오목	Omok	Jogo dos Cinco em Linha
바둑판	Badukpan	Tabuleiro de Go
검은 돌	Geomeun Dol	Pedra Preta
흰 돌	Huin Dol	Pedra Branca
수비	Subi	Defesa
공격	Gonggyeok	Ataque
다섯 개	Daseot Gae	Cinco peças
금수	Geumsu	Movimento proibido

오목 하는 방법

오목 (Omok)은 한국의 전통적인 보드게임이에요.
 게임 방법은 간단하지만, **전략이 중요한 게임**이에요.
 오목의 목표는 **다섯 개의 돌을 한 줄로 놓는 것**이에요.
가로, 세로, 대각선 어디든 다섯 개가 연결되면 승리해요.

필요한 물건 (Materiais Necessários)

오목판 (Omokpan, Tabuleiro de Omok)

- 보통 **15x15 칸** 크기의 바둑판을 사용해요.
- 어떤 경우에는 더 큰 바둑판(19x19)도 사용해요.

검은 돌과 흰 돌 (Geomeun Dol gwa Huin Dol, Pedras Pretas e Brancas)

- 한 명은 검은 돌 (●)을 사용하고,
- 다른 한 명은 흰 돌 (○)을 사용해요.

두 명의 플레이어 (Dumyeong ui Peulleieo, Dois Jogadores)

- 한 사람은 **검은 돌**, 한 사람은 **흰 돌**을 사용해요.
- 번갈아 가면서 돌을 놓아요.

게임 방법 (Como Jogar)

게임 시작 (Início do Jogo)

1. 검은 돌을 가진 사람이 먼저 돌을 놓아요.
2. 두 사람은 **한 번에 하나씩 돌을 놓아요**.
3. 돌을 바둑판의 선이 만나는 곳 (interseção)에 놓아야 해요.

검은 돌이 먼저 시작하기 때문에, 공식 경기에서는 특별한 규칙이 있어요.

승리하는 방법 (Como Vencer)

- 먼저 다섯 개의 돌을 한 줄로 연결한 사람이 승리해요.
- 돌을 가로 (—), 세로 (|), 대각선 (\)으로 놓을 수 있어요.
- 하지만 여섯 개 이상 놓으면 안 돼요.

상대방이 이기기 직전이라면, 돌을 놓아 막아야 해요.

추가 규칙 (Regras Adicionais)

- ◇ 삼삼 금수 (Sam Sam Geumsu, Proibição de Dupla Abertura)
 - 검은 돌은 두 개의 “세 개짜리 줄”을 동시에 만들 수 없어요.
 - 만약 이렇게 놓으면, 돌을 다시 놓아야 해요.
- ◇ 육육 금수 (Yuk Yuk Geumsu, Proibição de Seis ou Mais)
 - 여섯 개 이상의 돌을 한 줄로 놓아도 승리가 아니에요.
 - 다섯 개만 연결해야 이길 수 있어요.
- ◇ 무승부 (Museungbu, Empate)
 - 바둑판이 다 차고 아무도 다섯 개를 먼저 놓지 못하면 무승부예요.

전략 (Estratégias para Vencer)

1. 중앙을 먼저 차지하세요!
 - 가운데에서 시작하면 더 많은 방향으로 연결할 수 있어요.
2. 상대방을 방해하세요!
 - 상대방이 다섯 개를 놓기 전에 막아야 해요.
 - 네 개가 연결되었으면 바로 돌을 놓아서 막으세요.

3. 두 가지 방향을 동시에 공격하세요!

- 돌을 놓을 때 두 방향으로 연결할 수 있도록 놓아 보세요.
- 그러면 상대방이 하나만 막을 수 있어서 유리해요.

4. 몇 수 앞을 생각하세요!

- 좋은 플레이어는 두세 수 앞까지 미리 생각하고 돌을 놓아요.

다른 오목 버전 (Variações do Jogo)

렌주 (Renju, Regra Japonesa)

- 오목과 비슷하지만, 검은 돌을 가진 사람이 너무 유리하지 않도록 몇 가지 추가 규칙이 있어요.

온라인 오목 (Omok Online)

- 인터넷에서 컴퓨터나 다른 사람과 함께 연습할 수 있어요.

바둑판에서 오목하기 (Omok no Tabuleiro de Go)

- 바둑판(19x19)에서 오목을 하면 더 전략적인 게임이 돼요.

새 단어 배우기

한국어	Romanização	Português
오목	Omok	Jogo dos Cinco em Linha
바둑판	Badukpan	Tabuleiro de Go
검은 돌	Geomeun Dol	Pedra Preta
흰 돌	Huin Dol	Pedra Branca
수비	Subi	Defesa
공격	Gonggyeok	Ataque
다섯 개	Daseot Gae	Cinco peças
금수	Geumsu	Movimento proibido

이제 여러분이 직접 해 보세요!