

♡ 상상 그 이상의 재미와 흥(興)이 솟아나고,
실제 해보면 함성과 탄성이 저절로 터져 나오는 신나는 놀이스포츠 게임~!! ♡

윷구놀이(경기) 소개자료

2021. 11.



윷구 놀이(경기) 창작자	김도순
윷구 컴퍼니 대표	
(부설)윷구 전문교육원 (부설)윷구 아카데미	



윷구(球)는 어떤 놀이(경기)인가?



- ☯ 윷구는 재미와 흥이 솟아나고, 실제 해보면 함성과 탄성이 저절로 터져나오는 신나는 놀이스포츠 게임임
 - ☯ 윷구는 천(天)·지(地)·인(人)의 개념을 놀이(경기) 도구에 적용하여 서로 조화롭게 연계한 게임으로 시간과 장소에 구애받지 않고, 남녀노소 구분없이 다함께 즐길 수 있는 놀이 이면서 서로 경쟁하는 스포츠 경기임
 - ☯ 윷구는 우주의 움직임과 지구의 변화를 이해하는 과학기반의 놀이 이자 사람과의 관계형성을 좋게하는 인문학 기반의 놀이(경기)임
 - ☯ 윷구는 공격과 방어를 하는 경쟁의 스포츠 경기요소를 가미하여 긴장감과 역동성으로 재미와 흥미를 불러 일으키는 놀이(경기)임
 - ☯ 윷구는 공격과 방어시 북과 징의 예술도구가 사용되어 문화예술적인 게임인 동시에 실제 승패는 레이스칩(아바따라칩)이 진행되는 『1248경주판』에서 판가름 나는 두뇌게임 임
 - ☯ 윷구는 천(天)·지(地)·인(人)의 개념을 상호 연계한 게임으로 인간의 활동범위와 사고의 범위를 혁신적으로 넓혀주는 놀이(경기)임
 - ☯ 윷구는 다가오는 우주시대를 대비하여 우주에 관심을 갖게하는 놀이(경기)임
- ★ 코로나 블루 해소에 많은 도움이 될 수 있어요~ ★



윽구놀이(경기)의 탄생 배경



- ☯ 설이나 추석명절, 가족모임이나 친목계 모임, 행정기관이나 기업체·단체의 체육대회(단합대회 등), 동문(동창)회, 워크숍, 수련회, 향우회 등 사람들이 많이 모이는 행사시 즐겁게 하는 놀이(경기)가 없을까?
- ☯ 사람들의 건강에 도움을 주는 놀이를 만들 수 없을까?
- ☯ 어린 아이와 어른이 함께하고, 남자와 여자 구분없고, 시간과 장소에 구애받지 않고 언제, 어디서나 크게 힘들이지 않고 다함께 어울려 즐기면서 서로 소통하여 친화력을 높이는 놀이(경기)를 만들 수 없을까?
- ☯ 놀이로써 즐기고 스포츠 경기로도 할 수 있게 하여, 전국민을 하나되게 하고, 세계인도 관심을 가지게 하는 놀이(경기)를 만들 수 없을까?
- ☯ 자라나는 청소년과 일반 국민에게 꿈과 희망을 주고, 자신감과 용기를 가지게 하는 놀이는 없을까?
- ☯ 놀이(경기)가 공부 되는 것을 만들 수 없을까?
- ☯ 다가오는 우주시대를 대비하여 우주에 관심을 갖게하는 놀이를 만들 수 없을까?
- ☯ 시대변화 상황에 맞게 새로운 민속놀이(경기)를 개발하여 활성화 시킴으로써 미래의 찬란한 문화유산으로 기록될 수 있는 놀이(경기)를 만들 수 없을까?



윷구놀이(경기)를 창작한 목적



윷구 놀이(경기)는 사회적 가치 창출과 공유로 세상의 사람들을 행복하게 하고, 윷구 놀이(경기) 도구의 디자인 특성을 통해 다가오는 우주시대를 대비하여 우주에 관심을 가지도록 하는데 도움이 되고자 함

- ☯ 국민(세계인)을 즐겁게 하기 위함이다.
- ☯ 국민을 건강하게 하기 위함이다.
- ☯ 윷구 놀이(경기)는 서로 소통하여 갈등과 스트레스를 해소하고, 화합과 단결로 서로 어울리게 하여 친화력을 향상시켜서 공동체를 함양하기 위함이다.
- ☯ 상황판단 인지능력 발달과 훌륭한 인성을 함양시키고, 사교성을 키워서 인간관계를 좋게 하기 위함이다.
- ☯ 윷구는 우주 천체구조를 놀이판(경기대)으로 형상화 한 것으로 자연스럽게 놀이자(경기자)의 생각 범위를 넓히고 활동영역을 확대하는 사고의 전환이 일어나게 하기 위함이다.
- ☯ 놀이로 풍부한 상상력과 창의성을 유발시켜 학생들의 공부에 도움을 주고, 과학의 발전에 기여하여 미래 우주시대에 대비하기 위함이다.
- ☯ 기업인의 회사경영에 도움이 되게 하고, 국민에게 꿈과 희망·자신감과 용기를 갖게 하기 위함이다.
- ☯ 새로운 문화창조, 부강한 국가건설, 인류공영에 이바지 하기 위함이다.

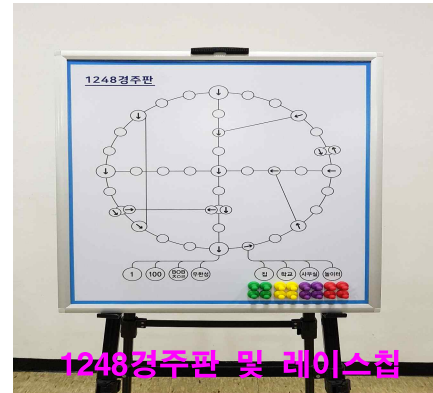


윷구놀이(경기) 창작원리



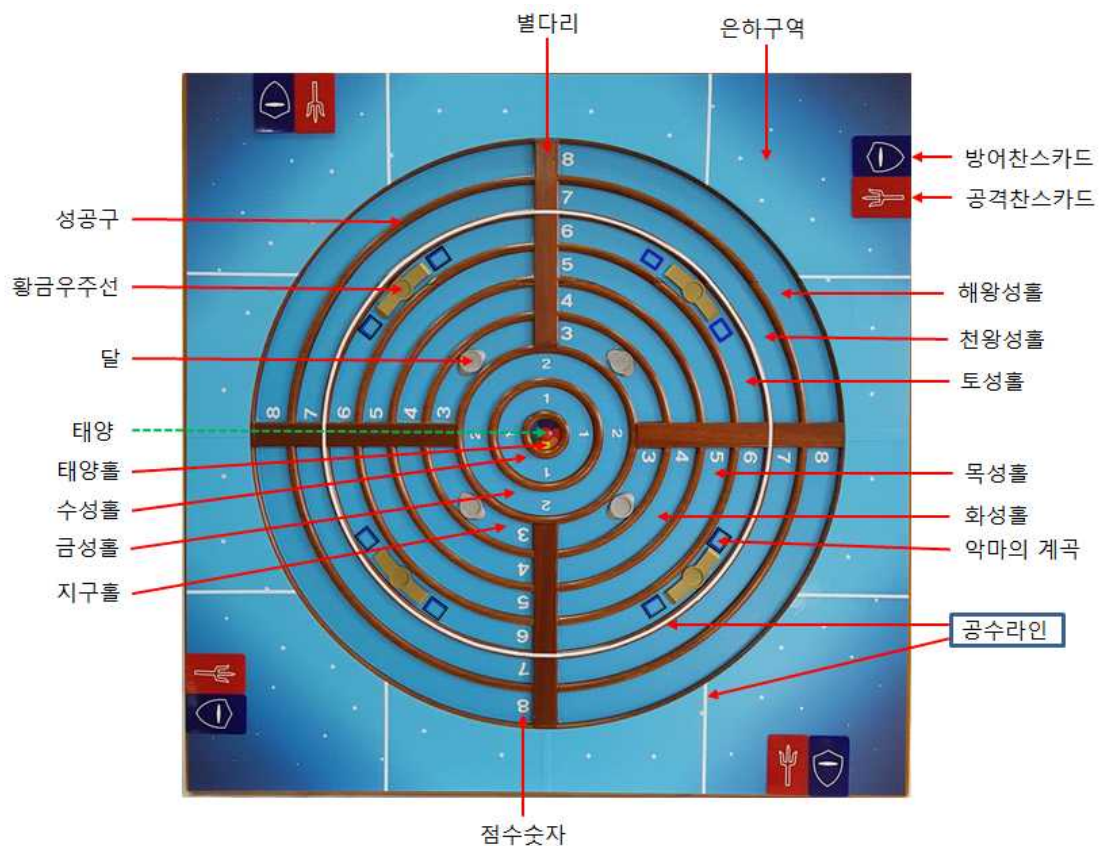
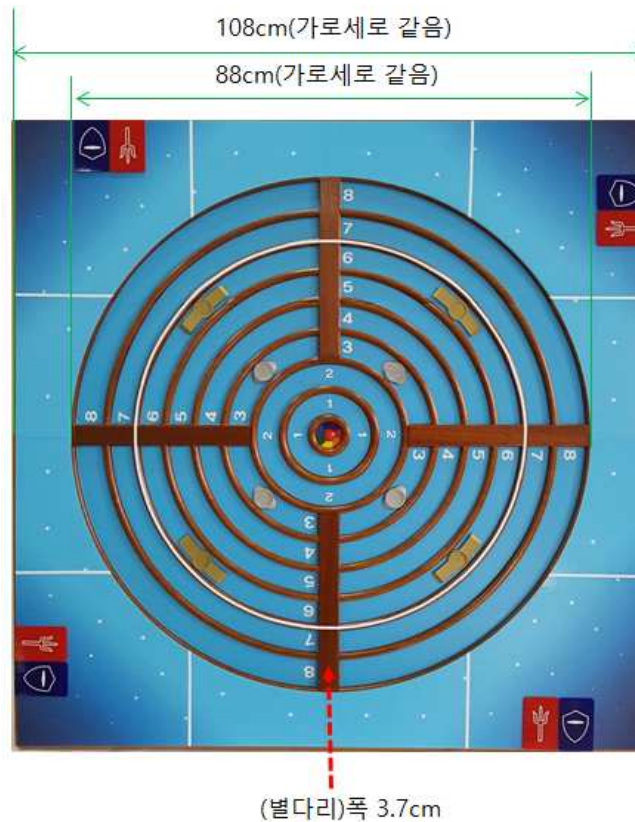
- ☯️ 우주의 움직임에 따라 지구는 변화하고, 인간은 그 속에서 시·공간적으로 살아간다. 이러한 우주의 법칙이 윷구 창작의 기본원리이며, 윷구는 천(天)·지(地)·인(人)의 개념을 서로 조화롭게 연계한 것이다.
- ☯️ 천(天)은 우주 천체구조를 형상화한 “윷구 놀이판[경기대(장)]”, 지(地)는 4계절과 24절기 변화를 점수 진행판으로 도식화한 “1248경주판”, 인(人)은 우주와 지구에서 시·공간적으로 활동하는 사람을 형상화한 것[여의공, 레이스칩(아바따라칩)]이며, 공격시 방어하는 팔방봉은 우리은하 천체구조의 측면 모습을 형상화 한 것이다.
- ☯️ “윷구 놀이판[경기대(장)]”은 우주의 구조를 놀이 도구로 활용할 수 있도록 형상화 하기 위하여 태양계의 태양과 행성의 궤도를 원형의 홈으로 나타내고, 은하수는 십자형 통로의 다리의 형태로 형상화 한 것이다. 태양계 이외의 은하구역 부분은 별빛으로 무한한 우주의 세계를 나타낸다.
- ☯️ “1248경주판”은 우주의 움직임에 따라 지구가 변화해 가는 현상을 월과 계절, 24절기를 연계하여 도식화하므로써 시각적으로 이해할 수 있도록 디자인 하였다. 그리고, 놀이의 레이스칩(아바따라칩) 대기장소를 집, 학교, 사무실, 놀이터로 표시한 것은 시간과 장소에 구애받지 않고 할 수 있다는 의미이며, 최종 종결점(득점 지점)은 놀이자의 꿈과 희망을 나타낸다.
- ☯️ “여의공”과 “레이스칩(아바따라칩)”은 우주와 지구에서 시·공간적으로 활동하는 인간을 형상화한 것으로 “여의공”은 윷구 놀이판에서 놀이자의 의도대로 움직여 주기를 기대한다는 의미이고, “레이스칩(아바따라칩)”은 1248경주판에서 놀이자의 희망대로 진행해 주기를 바라는 의미에서 놀이자의 분신이다.
- ☯️ “팔방봉”은 우리은하 측면 모습을 형상화 한 것으로 방어찬스카드 사용시 공격자의 여의공을 막아내기 위해 8개행성을 지켜야 하는 의미에서 팔방봉(팔성방위봉)으로 이름 지었다.

윷구의 주요 구성요소



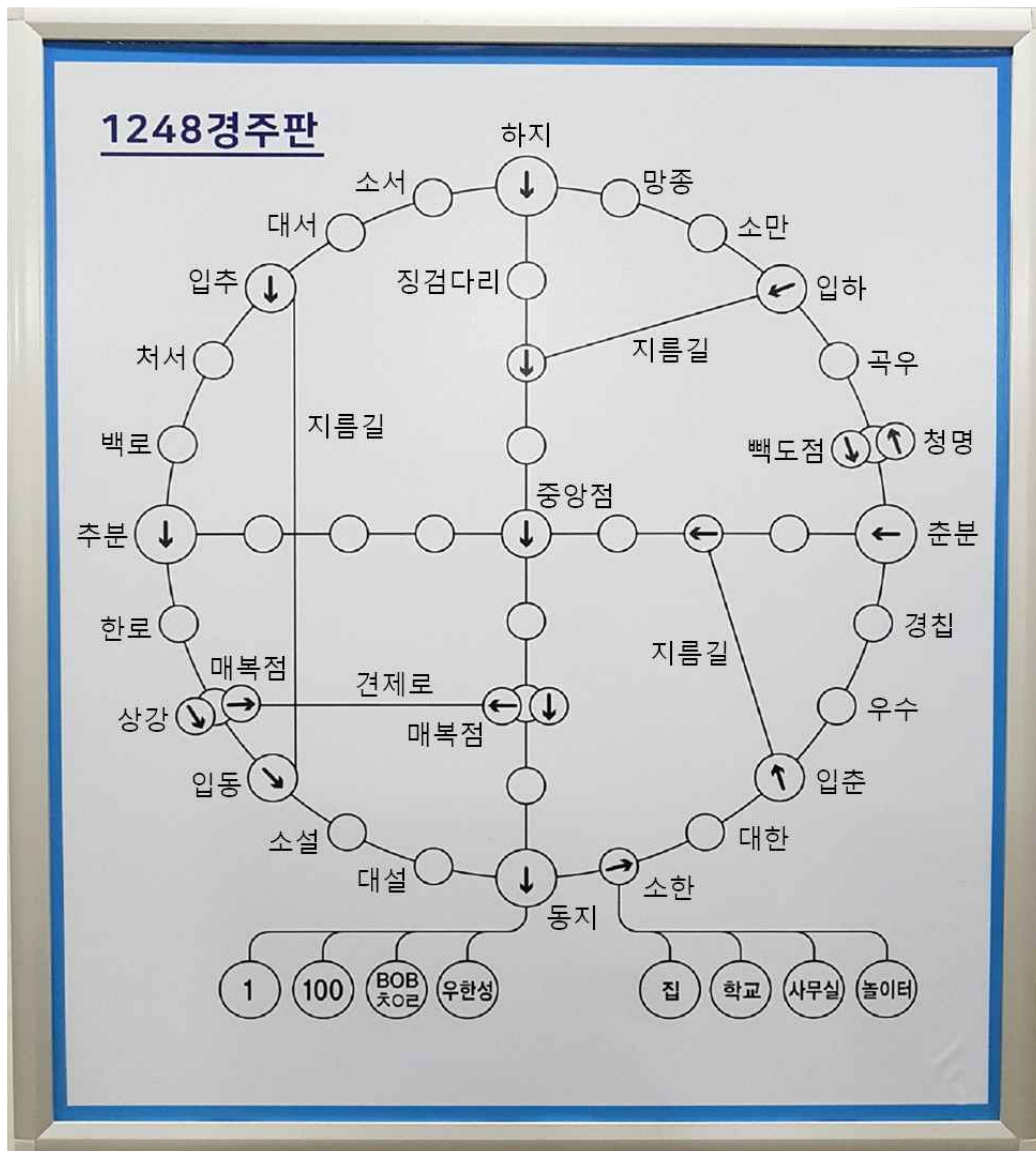


윷구놀이판(경기대) 규격과 명칭





1248경주판 명칭



- ☯ 1248경주판의 의미 : 1년, 12개월, 4계절, 24절기, 8계
 - ☞ 8계(界) : 아름다운 지구를 유지하는 8가지 중요한 요소(햇빛, 공기, 바람, 구름, 물, 토양, 식물, 동물)
- ☯ 칩 대기장소 용어(집, 학교, 사무실, 놀이터)의 의미 : 시간과 장소에 구애됨이 없이 게임을 즐길 수 있다는 의미
- ☯ 최종 득점 지점의 용어의 뜻(개인, 조직, 기업, 국가의 목표)
 - ☞ 1 : 넘버 원, 최고, 1등 ☞ 100 : 만점, 100점, 100% 임무달성
 - ☞ BOB(ㄸㅇㄹ) : best of best(최고중의 최고), 초일류
 - ☞ 우한성(宇韓星) : 우주에 있는 한국별(星), 우주선, 대한민국 미래목표
- ☯ 레이스칩(아바따라칩) 진행요령 : 화살표 지점의 칩은 화살표 방향진행



윷구놀이(경기)하는 요령



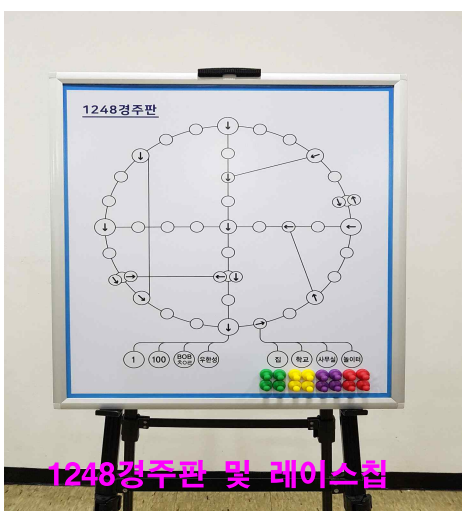
- ① 놀이자(경기자)가 놀이판에 여의공을 던짐
- ② 여의공이 놀이판의 착지지점에 따라 점수획득(원형의 홈에 점수가 표시되어 있고, 특수지점(달홀, 황금우주선홀, 태양홀)에는 별도의 점수획득)
- ③ 획득 점수만큼 레이스칩이 1248경주판에서 진행
- ④ 1게임당 참여한 각 팀은 공격과 방어찬스카드를 각각 한번씩 사용 가능
(공격찬스때 복을 3번치고 여의공을 던짐, 방어찬스때 징을 3번치고 상대방의 여의공을 막기 위해 팔방봉을 던짐)
- ⑤ 칩 4개가 먼저 완주한 팀이 승리(2~4팀이 동시 경기가능)



☯ “윷구 놀이판(경기대)”은 우주의 천체구조(태양계, 은하수, 달과 우주선)를 놀이판으로 형상화 한것임(天)

☯ 4측면에서 여의공을 던져서 열십자형 통로(별다리)를 기준으로 상대방 영역의 착지지점에 따라 점수획득
(※달홀 착륙 최종완주 1득점, 황금우주선 탑승 1득점
과 또다른 하나의 칩 12칸 진행, 태양홀 착지 2득점)

☞ 상부 놀이판만을 분할제작, 실내외 어디든 사용 가능



☯ “1248경주판”은 우주의 움직임에 따른 지구의 계절과 절기변화를 점수 진행판으로 도식화 한 것임(地)

☯ 윷구 놀이판에서 획득한 점수는 1248경주판에서 레이스칩(아바따라칩)으로 진행됨

☯ 화살표 지점은 화살표 방향 진행, 방향이 두곳인 지점은 선택에 신중을 기해야 하고, 백도점에서 7점이상 나오지 않으면 다시 정상방향 진행



- ☯ “여의공”은 우주와 지구에서 시·공간적으로 활동하는 인간을 형상화 것임(人)
- ☯ 공격자가 여의공을 놀이판에 던졌을 때 착지한 지점에 따라 점수획득
- ☯ 여의공은 놀이자의 기대와 희망대로 가기를 바란다는 의미



- ☯ “아바따라칩”은 놀이자의 분신을 형상화 한 것 (맨 좌측)이며, 구분되는 칩을 사용할 수 있음(人)
- ☯ 놀이판의 획득점수는 “1248경주판”에서 “아바따라칩”으로 진행됨
- ☯ 아바따라(아바타의 어원)는 놀이자의 분신으로 놀이자의 의도대로 진행해 가기를 바라는 의미
- ☯ 놀이자의 집념과 의지를 담은 용어 표기



- ☯ “팔방봉”은 우주의 우리은하 측면 모습을 형상화 한 것임
- ☯ 방어자가 공격자의 여의공을 막아내기 위해 방어찬스카드를 활용할 때 사용함(1게임당 참여한 각 팀이 1회 사용할 수 있음)



- ☯ “천명북”은 공격자의 기상을 우주에 올려퍼지게 하여 자신감을 갖게 함
 - ☯ 공격자가 공격찬스카드를 사용할 때 북을 3번 연속하여 침(1게임당 참여한 각 팀이 1회 사용할 수 있음)
 - ☯ 공격자가 “천명북”을 칠때는 “나는 승리한다”, “나는 이긴다” 등 자신감의 함성을 외쳐야 함
- ※가정집이나 주변여건상 사용하기 어려운 장소에서는 생략할 수 있음



- ☯ “천명징”은 방어자의 기상을 우주에 올려퍼지게 하여 자신감을 갖게 함
 - ☯ 방어자가 방어찬스카드를 사용할 때 징을 3번 연속하여 침(1게임당 참여한 각 팀이 1회 사용할 수 있음)
 - ☯ 방어자가 “천명징”을 칠때는 “나는 막아낸다”, “나는 지킨다” 등 자신감의 함성을 외쳐야 함
- ※가정집이나 주변여건상 사용하기 어려운 장소에서는 생략할 수 있음





여의공을 던질 때 주의사항과 득점기준



- ☯ 공격자는 여의공을 던질 때 은하구역의 공수라인 밖에서 던지거나 공수라인을 지나가게 여의공을 던져서는 아니되며, 손이 놀아판(경기대)를 넘어가지 않아야 함(다만, 여의공이 은하구역부터 시작될 경우는 허용됨)
- ☯ 득점은 여의공이 상대방 영역 착지지점의 해당홀에 표시된 점수획득
 - ☞ 여의공이 특수 지점인 달 홀에 들어갔을 때는 하나의 칩이 최종 완주득점, 황금우주선 홀은 하나의 칩이 최종 완주득점 하고 또다른 한 개의 칩이 12칸 진행, 태양홀은 두 개의 칩이 최종 완주득점(특수 지점의 칩 진행에서 업친 칩은 하나로 보지않고 별개의 칩으로 운용)
 - ☞ 여의공이 달 구름과 황금우주선 날개 부위에 착지한 경우는 하나의 칩이 동지점으로 진행.
 - ☞ 여의공이 “황금우주선” 앞에 있는 “악마의 계곡”에 들어갔을 경우에는 해당 행성홀의 점수를 획득 함
- ☯ 여의공이 달 홀에 들어갔을 경우는 “**달 착륙**”, 황금우주선 홀에 들어갔을 경우는 “**우주선 탑승**”, 태양홀에 들어갔을 경우는 “**태양을 잡았다**”라고 외침



공격찬스카드와 방어찬스카드 사용



- ☯ 윗구 놀이자(경기자)는 게임중에 공격찬스카드(공격자는 게임을 유리하게 끌고 가고자 할 경우 사용)와 방어찬스카드(방어자는 위기상황을 방어하고자 할 경우 사용)를 1게임당 참여한 각 팀이 각각 1회 사용할 수 있음
- ☯ 공격찬스카드 사용시(빨강색 카드를 들어 심판의 승인을 받음) 공격자는 연속 공격기회를 얻는 것이고, 공격의 기상이 올려퍼지도록 하기 위해 천명복을 3번 연속하여 칩
- ☯ 방어찬스카드 사용시(파란색 카드를 들어 심판의 승인을 받음) 방어자는 방어기회를 얻는 것이고, 방어했을 경우 득점할 수 있다는 점을 유념해야 하며, 방어의 기상이 올려퍼지도록 하기 위해 천명장을 3번 연속하여 칩

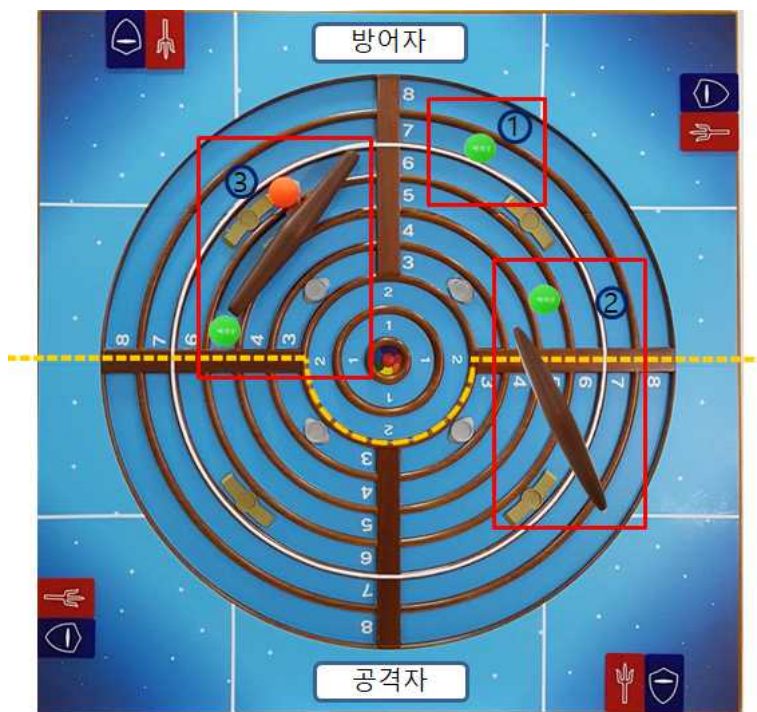
팔방봉을 던지는 요령(방어요령)

- ☯ 방어자는 공격자가 여의공을 던지는 순간 거의 동시에(공수라인을 넘어오기 전) 팔방봉을 던져야 함(※심판은 경기의 원활한 운영을 위해 수신호 등을 이용해 동시에 던지게 할 수 있음)
- ☯ 방어자는 팔방봉을 놀이판에 놓고 밀거나 굴리거나 회전시킬 수 있음
- ☯ 여의공이 공수라인을 넘어 온 이후에 던지면 무효임
- ☯ 팔방봉이 상대영역이나 은하구역으로 절반이상 나가면 무효임

공격자(여의공)와 방어자(팔방봉) 승리구분

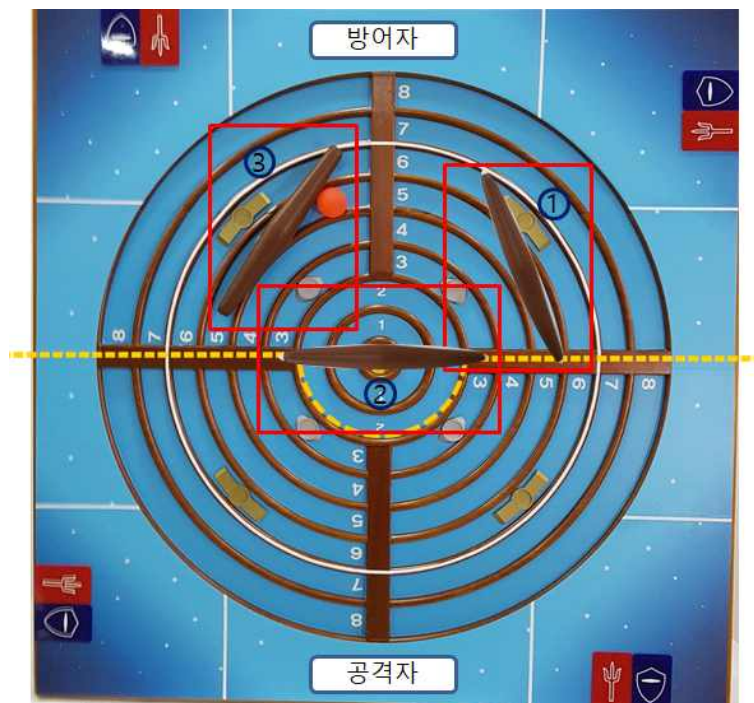
《공격자(여의공)의 승리》 : 여의공이 위치한 지점의 점수획득(특수 지점에 들어간 경우에는 그 지점의 점수를 획득 함)

- ☯ 상대방 영역(방어자 영역)에 여의공만 있을 경우〔①〕
- ☯ 상대방 영역(방어자 영역)에 여의공이 있고 팔방봉이 무효인 경우〔②〕
- ☯ 여의공이 팔방봉과 같은 행성홀에 있더라도 팔방봉의 중심 반경을 벗어난 경우, 여의공과 팔방봉의 위치 행성홀이 서로 다른 경우〔③〕



《방어자(팔방봉)의 승리》 : 팔방봉의 중심부가 위치한 지점의 점수획득 (팔방봉이 달과 우주선홀에 들어갔을 경우 특수지점을 적용하지 않고 해당 행성홀의 점수만 인정하고, 태양홀에 들어갔을 경우는 하나의 레이스칩이 1248경주판의 중앙점으로 간다. 방어자의 승리로 획득한 점수의 레이스칩이 상대방칩을 잡더라도 연속 공격기회는 없음)

- ☯ 방어자의 영역에 여의공은 없고, 팔방봉만 있을 경우〔① ②〕
- ☯ 팔방봉의 중심부가 위치한 같은 행성홀에서 여의공이 팔방봉 중심으로부터 반경내에 있을 경우〔③〕



☯ 연속 공격 기회의 활용 ☯

- ☯ 여의공이 태양홀, 달, 황금우주선에 들어간 경우에는 한번 더 공격의 기회를 갖고, 연속하여 들어갈 경우에도 또한 같다.
- ☯ 공격자의 아바따라칩이 상대방의 칩을 잡았을 경우에는 상대방 칩을 아웃시키고 한번 더 공격의 기회를 갖는다. 연속하여 잡을 경우 또한 같다.

☯ 우승자 순위 정하기 ☯

- ☯ 놀이자(경기자)가 아바따라칩 4개 모두를 완주 득점한 순서에 따라 우승자 순위를 매긴다.

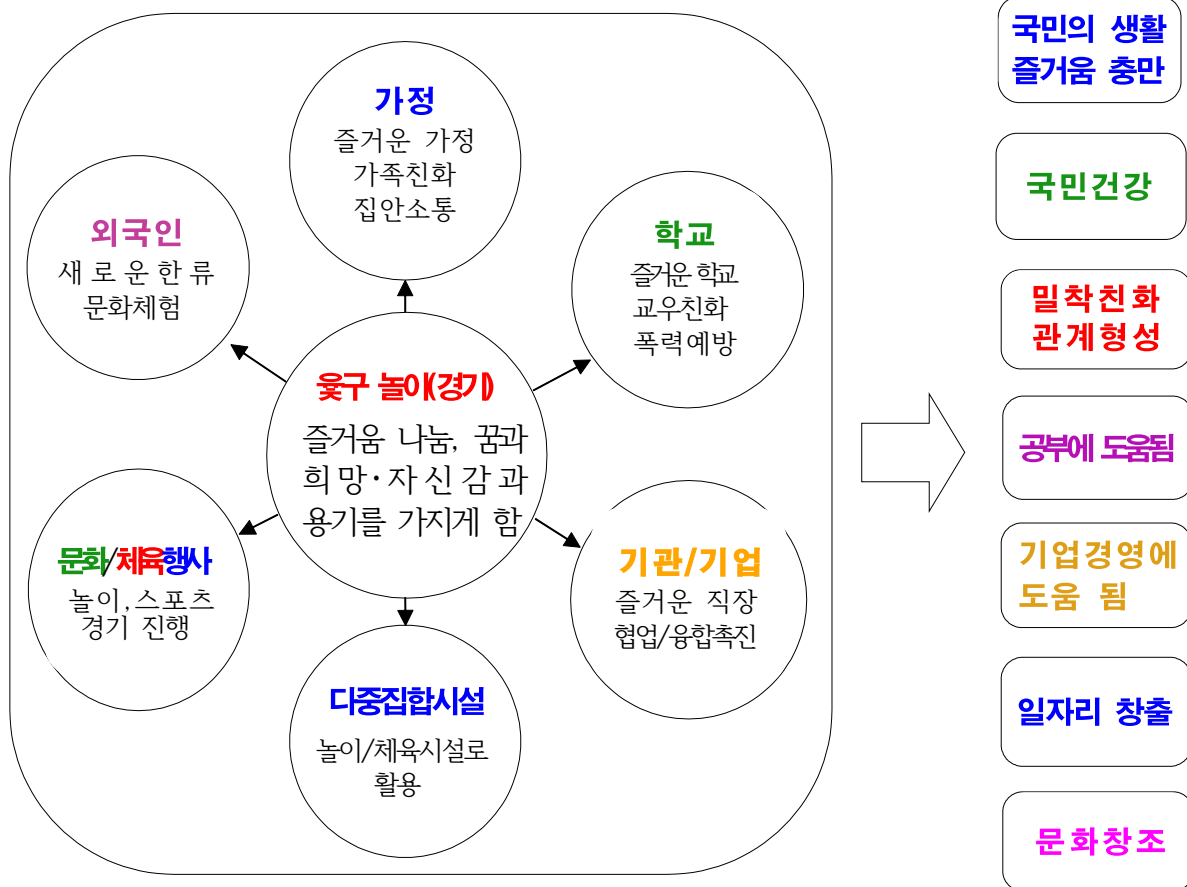
현장 상황에 맞는 게임방법 운용

- 
 집 안이나 주변여건상 사용하기 어려운 장소에서는 현장 상황에 맞게 천명북과 천명징 치는 것을 생략할 수 있고, 분할 제작한 놀이판만을 거실(방)에 깔거나 실내외 테이블에 올려놓고 게임을 즐길 수 있음
- 
 팔방봉 사용이 서툰 초보자는 여의공만을 던지는 것으로 게임을 즐길 수 있음

윽구 놀이(경기)의 묘미

- 
 게임의 진행이 역전과 재역전이 반복되어 승부의 짜릿함을 느낄 수 있고, 북과 징을 사용하여 재미와 흥을 돋구어 게임의 열기를 만끽할 수 있음

윽구 놀이(경기) 활용분야 및 기대효과



- ➔ 윽구 놀이(경기)를 배워서 가르치거나 행사를 하게 되면 지역사회에서 전문가로서 활동할 수 있으며, 일자리 확보에 도움될 것임.

※디자인 및 상표권, 저작권이 등록되어 상업적으로 무단 사용을 금지합니다.