

WHAT IS 알팅고?

DIGITAL SPORTS BOARD GAME

알팅고 게임은 알까기로 홀 컵에 칩을 타격하여 넣는 게임입니다.

알을 텅기고 노는 게임이란 뜻의 브랜드로 2017년 상표·디자인 공모전에서 산업통상자원부 장관상을 수상하였습니다.

알팅고는 보드게임과 실내 스포츠 특성이 복합적으로 구성되어 인지 발달에 특화된 기능성 게임으로도 사용이 가능합니다.



원래 이러한 게임판은 인도의 전통 놀이 ‘까롬’의 형태를 가지고 있었으나 5감각 자극을 위한 디지털기능, 새로운 게임규칙과 모던한 디자인을 적용하여 중소벤처기업부 R&D사업으로 알팅고가 개발되었습니다.

현재 알팅고에서 활용가능한 게임은 알섬(3종), 알포켓(3종), 구슬치기, 윷놀이, 미니 컬링으로 남녀노소 누구나 함께 즐길 수 있습니다.

특히 PC게임, 모바일게임과 같은 중독성있는 게임의 부작용은 사회적 문제가 될 수 있지만 알팅고는 건강한 놀이 문화를 추구하고 인지활동 강화에 의한 건강관리 효과도 기대할 수 있습니다.

WHO WE ARE? 캐릭터 소개



“몸을 낮춰서 정확하게 타격!”

이름 : 아치
성별 : 남
내공 : Lv. 186
주특기 : 엎드려치기 선공



“작전인듯 작전아닌,
이것은 두뇌싸움!”

이름 : 아린
성별 : 여
내공 : Lv. 214
주특기 : 고도의 전략게임



“나의 종지 파워를 보여주마!”

이름 : 바우
성별 : 남
내공 : Lv. 300
주특기 : 종지 파워 타격



“손가락을 이렇게 하면
더 정확성이 높아!”

이름 : 아라
성별 : 여
내공 : Lv. 284
주특기 : 검지 직선 타격

START ▶



INTRODUCING OUR PRODUCTS

게임기 구성

DIGITAL SPORTS BOARD GAME

보관용 투명케이스



게임칩 19개
(예비 5개)

게임카드 10장
(16번 ~ 25번)



공격용칩 5개
(추가 사은품 2개)



알팅고 보드게임기 본체



ANALOG & DIGITAL

아날로그 감성 + 디지털 기능 융합

테이블 보드게임 알팅고는 어린아이부터 청장년, 어르신들까지 함께 즐길 수 있는 실내스포츠로 아날로그 감성과 디지털 기능이 융합된 게임기입니다.



- 전통놀이를 현대적 감각에 맞게 재구성하여 4각 테이블에서 즐기는 5감각 자극 스포츠 보드게임입니다.
- 칩의 타격을 통해 득점하게 되면 효과음과 LED가 발광하게 됩니다.
- 알까기, 당구, 육놀이, 구슬치기, 컬링의 놀이 방식을 도입하여 다양한 게임이 가능합니다.
- 알팅고는 5감각(시각, 청각, 촉각, 지각, 고유수용감각)을 집중 자극하는 독자적 보드게임입니다.
- 아날로그 감성의 전통놀이를 현대적 감각에 맞게 다양한 게임 규칙을 개발하고 디자인했습니다.

주요 수요층

어린이 ~ 고령자, 장애인

주요 신체 운동

두뇌 전략, 감각 활용, 소근육 운동

주요 감각 자극

5감각 : 시각, 청각, 촉각, 지각, 고유수용감각

장점

- 뇌의 운동 중추 기능 중 30% 이상이 손 운동을 담당하고 있어 손 운동과 두뇌발달의 상관관계가 큼.
- 상대적으로 열악한 신체적 조건에서도 공정한 경쟁을 할 수 있는 스포츠
- 인지발달, 개선, 유지를 목표로 개발된 기능성 스포츠 보드게임
- 학생들에게 인지발달, 어른들에게는 인지 활동이 강화됨.

기능

- 칩의 낙하 여부를 감지하여 게임 플레이어에게 시청각 효과 전달
- 칩의 낙하 여부 95% 이상 감지 가능 (특허 등록)

APPLICATION TARGET

알팅고 활용 대상

(1) 실내스포츠 보드게임



유치원



초·중·고



대학교



보드게임카페



지역생활스포츠센터



평생교육원



주민자치센터



청소년문화센터



아동복지센터

(2) 학교에서 실내 스포츠 활용



1 공간지각능력, 촉각, 시각, 청각을 복합 자극하여 온라인 게임과 경쟁할 수 있는 재미를 느낄 수 있고 인지발달 효과도 기대할 수 있다.

2 미세먼지 걱정 없이 실내에서 즐길 수 있으며 다양한 운동 효과 가능하다.

3 선생님, 학생들간 협력에 의한 게임으로 전략적 사고와 상호 소통 능력을 키워준다.

4 오프라인 인터랙티브 게임으로 상호 대화와 협력은 상대방을 이해하고 부족한 사회성을 키우는데 효과적이다.

5 당구와 같은 게임 규칙과 게임의 지속성에 따른 감각능력 발달은 지루하지 않은 게임환경을 제공한다.

6 중독성을 걱정하지 않아도 되는 건강한 보드게임이다.

CLASS USE EXAMPLE

알팅고 수업 활용 예시(1)
- 학년별, 교과별

1학년.

게임명	과목	활동 주제	활동 설명
구슬치기	가을 (즐거운생활)	실내놀이의 종류와 방법 알기	<ul style="list-style-type: none"> - 알팅고를 활용한 실내놀이의 종류와 방법 알아보기 - 친구와 함께 구슬치기 놀이 하기 - 실내놀이 활동을 하고 난 느낌 말하기
알셈①	수학	9까지의 수	<ul style="list-style-type: none"> - 자신이 넣은 숫자칩의 수를 알아본다. - 자신이 넣은 숫자칩의 수를 써 본다. - 친구가 넣은 숫자칩과 자신이 넣은 숫자칩을 비교하여 어떤 수가 더 큰 수인지 비교해 본다. 

1~2학년.

게임명	과목	활동 주제	활동 설명
알셈②,③	수학	덧셈, 뺄셈 계산 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> - 알셈② 놀이를 통해 넣은 숫자칩의 합을 계산하고 맞는지 확인하기 - 자신이 뽑은 카드의 숫자와 넣은 숫자칩의 합 비교하기 - 1학년은 10~19까지의 카드, - 1~9까지의 한자리 수 칩을 활용 - 2학년은 모든 카드와 칩을 활용 - 2학년은 자신의 넣은 숫자칩의 합을 덧셈식으로 나타내기

3학년.

게임명	과목	활동 주제	활동 설명
구슬치기	영어	획득한 숫자칩의 개수를 물어보고, 말하기	<ul style="list-style-type: none"> - 알팅고 구슬치기 놀이를 통해 숫자칩을 획득하기 - 획득한 숫자칩의 개수를 물어보고 답하면서 이해하기





4학년.



게임명	과목	활동 주제	활동 설명
윷놀이	사회	옛날부터 전해 내려오는 세시풍속 체험하기	- 알팅고 보드 게임을 활용해 윷놀이 놀이 방법 알아보기 - 윷놀이 놀이 방법대로 모둠원과 윷놀이 즐기기
알포켓	사회	다양한 문화 체험하기	- 알포켓 놀이 규칙을 활용하여 인도의 전통놀이 '끼룸'에 대해 알아보기 - '끼룸'을 생각하며 알포켓 놀이를 즐기고 문화의 다양성 체험하기

5학년.

게임명	과목	활동 주제	활동 설명
알셈	체육	표적/투기 도전	- 다양한 알팅고 게임을 통해 표적/투기 도전활동의 방법 알아보기 - 자신이나 타인의 기량 및 기록을 극복하기 위해 도전하기

6학년.

게임명	과목	활동 주제	활동 설명
알포켓	도덕	공정한 생활 실천하기	- 모둠원이 모여 알포켓 놀이 규칙을 알아보고 놀이 규칙이 공정한지 생각해보기 - 모둠별로 공정의 의미를 알아보고 공정한 규칙 정하기 - 공정한 놀이를 실천하고 공정한 생활의 의미를 알아보기
알셈	과학	에너지의 형태가 바뀌는 예시 찾아보기	- 에너지의 형태가 바뀌는 예시를 찾아보기 - 알팅고 놀이에서 에너지의 형태가 어떻게 바뀌는지 알아보기 - 알팅고 놀이 후 에너지의 형태가 바뀌는 예시를 찾아 정리하기



CLASS USE EXAMPLE

알팅고 수업 활용 예시(2)
- 영어 과목

1. 방학 중 영어캠프



알팅고와 함께하는 신나는 영어캠프!

원어민 선생님께서 영어로 설명해주는 게임 방법을 잘 듣고 게임을 하는 중에는 영어로만 말해요. 재미있게 게임을 즐기는 사이 영어실력이 향상됩니다.

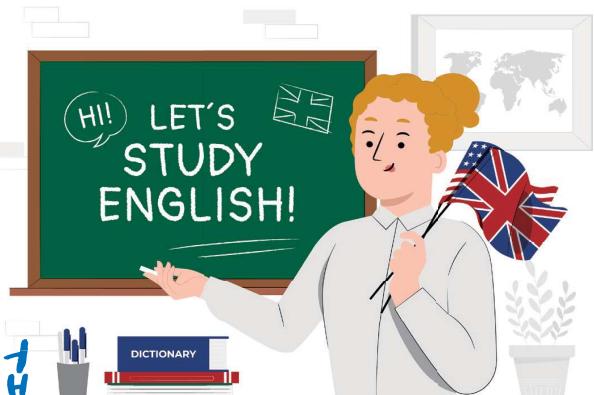
2. 학기 중 동아리 활동

동아리(국제문화탐구반) 시간에 알팅고의 모티브인 인도의 전통놀이 까름에 대해 조사하고 / 발표하면서 문화적 소양을 기릅니다.

동아리 전일제 날에 우리 동아리 부스에서 알팅고 대회를 개최합니다.

동아리 구성원들은 참가자에게 제공할 규칙 팸플릿을 제작하고, 대회 당일 관중들이 볼 수 있도록 게시물도 만들어요. 우리 동아리 부스는 온종일 인기 최고입니다!





3. 방과후 재미있는 영어수업

< 1학년 영어 >

- 모둠별로 painter, writer, presenter 등 역할을 맡아서 캐릭터 아치, 아린, 아라, 바우의 주특기를 영어로 소개하는 활동을 합니다.
- 알셈 준비 단계로 1 ~ 55까지 영어 숫자를 세어 보아요. 영어로 3! 6! 9!
1+1+1+2+5+10=20 영어로 덧셈을 익히고 승자를 가립니다.

< 2학년 영어 >

- '의무 표현하기'에 사용되는 'need to', 'should'의 의미를 익히고 알팅고의 6가지 규칙을 짹과 함께 영어로 써보고 발표합니다.
- 게임 규칙을 익히고 따르며 공동체를 살아갈 시민으로서의 자질을 기릅니다.

< 3학년 영어 >

- '앞', '뒤', '옆' 등 위치를 나타내는 다양한 전치사를 익힙니다.
- 팀원과 의견을 주고 받으며 우리팀이 승리할 수 있는 다양한 전략을 구상하고 수행합니다.
- 협력을 위해 자신의 의견을 효과적으로 표현하고 팀원의 의견을 경청하며 존중하는 의사소통 역량을 기릅니다.

4. 학년 말 흥미로운 영어수업

< 1차시 >

준비물, 캐릭터 소개, 전치사, 의무 표현 익히기

< 2차시 >

윷놀이, 구슬치기, 알셈, 알포켓 중 하나의 종목을 선택하여 규칙을 설명하고 개인전 또는 팀전으로 게임 수행



GAME COMPETITION

알팅고 게임 대회

[2018년 제 1회 알팅고 보드게임 대회]

날짜 : 2018. 10. 03

시간 : 13:00 ~ 17:00

장소 : 성남고령친화 종합체험관



[두뇌자극 프로그램]

날짜 : 2018. 09. 03 ~ 2018. 10. 29

장소 : 성남고령친화 종합체험관

대상 : 종합체험관 <알팅고>프로그램 신청자



[사회적경제 한마당]

날짜 : 2018. 1. 10 토요일

시간 : 11:00 ~ 16:00

장소 : 경기도 성남시 시청 1층 로비



[인지활동 프로그램]

날짜 : 2018. 10. 16 ~ 2018. 11. 09

장소 : 하양마을복지회관

대상 : 복지관 방문 이용자



[박문초등학교 시무식 행사]

날짜 : 2023. 2. 29 월요일

시간 : 10:00 ~ 11:00

장소 : 인천 박문초등학교 강당

대상 : 박문초등학교 모든 선생님, 행정실 교직원 등



REGISTRATION CERTIFICATE

지식재산권 현황



저작권 · 상표권 · KC인증



수상 실적

