

## Das Weltspiel.Spiel.1.Bereich.1

# Sprache und Schrift.

### Das Weltspiel.Spiel.1.Bereich.2

### Inhaltsverzeichnis.

Das Inhaltsverzeichnis für Spiel 1: "Sprache und Schrift"

Bereich.1 ---> Name des Spiels.

Bereich.2 ---> Inhaltsverzeichnis dieser Seite (das ist dieser Bereich).

Bereich.3 ---> Erklärung des grundsätzlich gleichen Aufbaus aller unserer Spiele.

Bereich.4 ---> Der Inhalt des Schrift- und Sprachenspiels.

Bereich.5 ---> Das Buchstabenangebot.

Bereich.6 ---> Bewertung des Buchstabenangebotes.

Bereich.7 ---> **Die Kanaanäer als Erfinder des 25-Zeichen-Alphabets.**

Bereich.8 ---> **Gedanken zur geistigen Leistung der Kanaanäer.**

Bereich.9 ---> **Verbreitung der Erfindung der Kanaanäer.**

Bereich.10 ---> Schlußwort und Hinweis auf zusätzliche Spiele aus dem Gebiet "Schrift und Sprache"

Und am Fuß der Seite steht das Impressum.

### Das Weltspiel.Spiel.1.Bereich.3

### Der grundsätzliche Aufbau.

Dieses Spiel ist das erste unserer Mitmachspiele und es zeigt das Muster auf, nach welchem diese Spiele gestaltet sind. Diese Spiele sind einfach und sie sind nützlich.

Wir decken in jedem Spiel einen sehr umfangreichen Bereich ab und vereinfachen den soweit, daß eine leicht verständliche Lesegeschichte, ein leichtverständliches Spiel dabei herauskommt.

Die Gesamtaussage eines jeden Spiels gliedert sich in Einzelbereiche mit fortlaufenden ganzzahligen Nummern, beginnend mit der 1. Diese Kennnummer findet sich in der Schriftzeile am Kopf jedes Bereichs. (Dieser Bereich hier hat die Kennnummer 3).

In jedem Bereich findet sich ein Teilgedanke, aber nicht übermäßig viel und auch nichts besonders Schwieriges.

So können wir viele, sogar hunderte von solchen Bereichen durchlesen, und es wird nicht anstrengend. Weil wir ja bei jedem Kasten denken: Ja, genau so ist es, und gut, daß einer das einmal so klar und deutlich benennt.

Genau auf diese Wirkung hin, auf die Übereinstimmung mit dem Leser, ist diese ganze Weltnetzseite angelegt. Der Leser lernt viel Praktisches und Nützlichendes, und es ist auch nicht anstrengend.

Aber der Leser sollte bedenken: Wenn sich etwas gut anhört und auch mit der eigenen Meinung übereinstimmt, dann muß es noch lange nicht auch wahr sein.

Dem Leser bleibt die Aufgabe, daß er die Angaben auf dieser Weltnetzseite "Weltspiel" mit seiner eigenen Lebenserfahrung und mit anderen Wissensquellen abgleicht und danach erst für sich entscheidet, ob er die Aussagen für wahr/möglich/wahrscheinlich oder auch für falsch hält.

### Das Weltspiel.Spiel.1.Bereich.4

### Der Inhalt des Schrift- und Sprachenspiels.

Das Spiel befaßt sich mit den indoeuropäischen Sprachen sowie mit den arabischen Sprachen und den Turksprachen. Andere Sprachen werden nicht oder nur nebenher mitbesprochen.

### Das Weltspiel.Spiel.1.Bereich.5

### Das Buchstabenangebot.

Die indoeuropäischen Sprachen sind recht eng miteinander verwandt.

Zum Schreiben wird meist das griechische Buchstabenangebot verwendet, mal in der Urform, mal in der lateinischen oder kyrillischen Abwandlung.

Eine Ausnahme davon bildet das Sanskrit, welches das Devanagari-Buchstabenangebot benutzt. Eine zweite indoeuropäische Sprache, welche ebenfalls nicht das griechische Buchstabenangebot benutzt, ist das Persische. Dieses benutzt das Buchstabenangebot der arabischen Schrift.

Woher aber stammen die griechischen Buchstaben?

Man nimmt an, daß sich die Buchstabenschrift nach und nach in Ägypten und im Nahen Osten aus älteren Bilderschriften entwickelt hat und dann von den Phöniziern genutzt wurde.

Diese trieben Handel am Mittelmeer entlang und über Händler kam dieses Buchstabenangebot nach Griechenland und wurde im Jahr 800 vor unserer Zeitrechnung von den Griechen übernommen und wieder etwas verändert und angepaßt.

Später von den Römern übernommen und angepaßt und dieses noch später für große Teile Europas fast unverändert übernommen. Wir Deutsche können lateinische Inschriften lautgerecht lesen (übersetzen nur, wenn man Latein kann).

Für Osteuropa haben die Apostel Method und Kyrill für die dortigen Sprachen aus den griechischen Buchstaben ein abgewandeltes Buchstabenangebot entwickelt.

#### Das Weltspiel.Spiel.1.Bereich.6

#### Bewertung des Buchstabenangebots.

Zunächst einmal ist es nicht verwunderlich, daß die indoeuropäischen Sprachen, eben weil sie eng miteinander verwandt sind, auch ein gleiches oder ähnliches Buchstabenangebot benutzen.

Zum anderen ist es bemerkenswert, daß man aus einer kleinen Zahl von 25 Buchstaben im lateinischen Buchstabenangebot und etwas mehr Buchstaben im deutschen Angebot (Umlaute und Zischlaute müssen auch abgebildet werden: sch, sp, st, ä,ö,ü) alle Worte der indoeuropäischen Sprachen abbilden kann.

Und das schon seit 2000 bis 3000 Jahren, ohne daß sich etwas sehr viel Besseres gebildet hätte oder überhaupt etwas anderes gebildet hätte.

#### Das Weltspiel.Spiel.1.Bereich.7

#### Die Kanaaniter als Erfinder des 25-Zeichen-Alphabets.

An dieser Stelle zitiere ich aus der Wikipedia, Stichwort:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Sarabit\\_al-Chadim](https://de.wikipedia.org/wiki/Sarabit_al-Chadim)

(Zitatbeginn)

In den Tempelanlagen von Serabit el-Chadim sind die ältesten Hinweise auf die Alphabetschrift gefunden worden – kanaanäische Zeichen, die aus der Zeit um 1900 v. Chr. stammen.

In diesem Kultort in der Steinwüste des Südwestsinai, der auch im Alten Testament erwähnt wird, wurde damals Kupfer und Türkis abgebaut.

Ägyptische Expeditionen bedienten sich kanaanäischer Wanderarbeiter. Von diesen einfachen Beduinen stammen offenbar die 30 erhaltenen kanaanäischen Schriftzeugnisse, die dort bisher gefunden wurden.

Von besonderer Bedeutung ist eine Sphinx-Statue, auf die im Jahre 1905 der Ägyptologe W. M. Flinders Petrie stieß. Die kanaanäischen Zeichen wurden 1915 von Alan Gardiner entziffert: Während die Hieroglyphen die ägyptische Göttin des Türkis – Hathor – preisen, sind in der kanaanäischen Übertragung die Laute für ihre eigene Göttin „Baʿalat“, die Frau des Gottes Baal, in den Sandstein gemeißelt worden.

Gefunden wurde auch eine „ägyptische“ Sitzstatue mit der kanaanäischen Beschriftung – einer Widmung für den Gott der Minenarbeiter.

Offenbar waren die schriftlosen Viehhirten von der ägyptischen Hieroglyphen-Kultur fasziniert und übertrugen die ägyptischen Zeichen in stark vereinfachter Form in ihre Sprache – es entstand ein frühes kanaanisches Alphabet mit 23 bis 25 Konsonanten.

Die Kanaanäer waren die Vorfahren der Phönizier, über die das Alphabet dann nach Griechenland kam.

(Zitatende)

Das Weltspiel.Spiel.1.Bereich.8

Gedanken zur geistigen Leistung der Kanaanäer.

Nehmen wir an, daß der obige Auszug aus der Wikipedia den heutigen Stand der Forschung richtig wiedergibt.

Dann drängt sich folgendes Bild auf:

In ganz früher Zeit gab es das Aufzeichnen von Bildern, bekannt sind Höhlenmalereien in Europa und in Brasilien, etwa 30.000 Jahre alt.

Die ägyptischen Hieroglyphen sind eine Bilderschrift mit 700 oder mehr Zeichen, also eine für das Erlernen sehr schwierige Schriftart. Das war für die Priester natürlich sehr günstig. Sie haben im Lauf der Zeit die Zahl der Zeichen von 700 auf 7000 erhöht und es damit den ägyptischen Normalbürgern unmöglich gemacht, das Lesen zu erlernen.

Jedoch in einem abgelegenen Teil des ägyptischen Reiches kamen die schriftlosen Viehhirten voller Bewunderung mit der ägyptischen Hochkultur zusammen und, weil sich keiner um sie bekümmert hat, haben sie eben versucht, mit ihrem eigenen Verstand die ägyptischen Zeichen für ihre eigenen Zwecke zu benutzen und sie haben dazu 25 der 700 ägyptischen Zeichen herausgenommen und damit die 25 Laute ihrer Sprache bezeichnet.

Bedeutsam waren: Die Anregung durch die ägyptischen Hieroglyphen, das Vertrauen in die eigene Kraft und die Ungestörtheit, weil sie als Bauern/Nomaden in dieser Gegend einerseits von oben kaum Aufsicht hatten, andererseits sie es gewohnt waren, daß sie sowieso das meiste selber machen mußten, weil sie kein Geld hatten, um Spezialisten zu bezahlen, die ohnehin nicht vor Ort waren. Und sie hatten Zeit, weil sie ohnehin nicht das ganze Jahr über verdienstbringende Arbeit hatten.

In vieler Hinsicht sind beispielsweise die europäischen Bauern in einer vergleichbaren Lage, und auch aus diesem Kreis können Erfindungen kommen, die in den nächsten Jahren für die Menschheit lebenswichtig sind.

Das Weltspiel.Spiel.1.Bereich.9

Verbreitung der Erfindung der Kanaanäer.

Wieder ein Auszug aus Wikipedia:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Alphabetschrift>

(Zitatanfang)

Als alphabetische Schrift oder Buchstabenschrift bezeichnet man eine Schrift, der die Phoneme (Laute) einer Sprache als diskrete Zeicheneinheiten zugrunde liegen. Diese Einheiten – meist handelt es sich um etwa 20 bis 40 verschiedene Zeichen – werden als Buchstaben bezeichnet. Sie haben keine inhaltliche Bedeutung und lassen sich in ihrer Gesamtheit in einem Alphabet zusammenfassen.

Jede alphabetische Schrift ist eine phonographische Schrift, deren Prinzip am strengsten von der Lautschrift vertreten wird: Ein Zeichen bezeichnet einen Sprachlaut. Den Gegensatz dazu bilden die Silbenschriften, die auf visualisierten Silben (Lautkombinationen) basieren, und die logographischen Schriften, die Zeichen für semantische Einheiten (Wörter, Begriffe, „Ideen“) kennen.

Die frühesten Funde einer Alphabetschrift stammen aus Serabit el-Chadim auf der Sinai-Halbinsel. Offenbar **haben dort kanaäische Wanderarbeiter die Hieroglyphen übertragen in einfache Lautzeichen ihrer Sprache**. Diese Zeichen der protosinaitischen Schrift weisen große Ähnlichkeit auf mit der – erst Jahrhunderte später entwickelten – phönizischen Schrift.

Von der phönizischen Schrift **stammen fast alle späteren Alphabetschriften ab**, darunter sämtliche modernen europäischen Alphabete einschließlich des griechischen, lateinischen und des kyrillischen. Unter den gegenwärtig gebräuchlichen Alphabetschriften geht einzig die koreanische auf eine andere Quelle zurück.

(Zitatende)

Das Weltspiel.Spiel.1.Bereich.10

Schlußwort und Hinweis auf weitere Spiele.

Es sollen noch Spiele folgen zu einzelnen Sprachen, auch zu dem dem Persischen und zu Sanskrit und auch zu der Zahlendarstellung in der chinesischen Schrift.

Und auch ein Spiel darüber, wie man vorteilhaft verschiedene Sprachen gleichzeitig erlernt und zusätzliches Wissen in Geschichte und Erdkunde als zugehörend miterfaßt und wie alles zusammen ein Gesamtbild ergibt.

Jedes dieser Spiele wird dann ein eigenes Inhaltsverzeichnis haben.

## Impressum.

Agriserve GmbH

Zum Schäferköppel 200

60437 Frankfurt

Holz Getreide Biomasse Heizungen

Geschäftsführer: Karlfried Cost

[mail@agriserve.de](mailto:mail@agriserve.de)

agriserve.de seit dem 1. September des Jahres 2000

weltspiel.eu seit dem 29. Juni des Jahres 2013

probonocontramalum.de seit ...

[Gehe hoch zum Anfang dieser Seite hier.](#)

[Gehe zur Hauptseite des Weltspiels.](#)

Diese Seite heißt Weltspiel.eu/Spiel.1.html

Diese Seite wurde in dieser Form am 01. März 2023 ins Weltnetz gestellt.

Hier ist diese Seite zu Ende.