

## LESBRIEF Maak je eigen taal

### Niveau:

mavo, havo, VWO, klas 1 en 2

### Tijd:

1 les van 90 minuten



### Opdracht: **Maak je eigen taal!**

#### *Uitgangspunt:*

Er zijn allerlei redenen waarom mensen nieuwe talen maken. Als je dat zelf probeert, ontdek je veel over belangrijke eigenschappen van talen.

#### **1. Inleiding door de docent (20 minuten)**

De docent sluit aan op het lemma *Kun je een nieuwe taal maken?* Van Marc van Oostendorp. Deze tekst kan als leesopdracht – vooraf of achteraf – aan leerlingen gegeven worden, maar de inhoud kan ook dienen als inspiratiebron voor de docent, wanneer de tekst zelf voor de leerlingen te moeilijk is. (Voor nog meer achtergrondinformatie over kunsttalen zie bijlage aan het eind van deze lesbrieven). Het is het mooist om hierbij ook enkele geluidsfragmenten te zoeken, bijvoorbeeld van het Klinglon, en/of van 'fluit- en trommeltalen zoals het Silbo, dat wordt gesproken op Gomera.

#### **2. Zelf een taal ontwerpen (55 minuten)**

De leerlingen (hele groep) bedenken onder leiding van de docent een eigen, nieuwe taal. In het begin stelt de docent vragen, en komen de ideeën van de leerlingen. Daarna is er steeds meer ruimte voor de leerlingen om zelf vragen op te werpen die opgelost moeten worden.

Suggesties voor startvragen, met – eventuele – hulpvragen:

- Waarom maken we deze taal?
    - ➔ Wat willen we ermee bereiken?
    - ➔ Eventuele suggesties: willen we dat onze taal mooier wordt, of gemakkelijker, of logischer, of korter/sneller, of .... ?
  - Voor wie maken we onze nieuwe taal?
    - ➔ Voor bestaande mensen? Om te gebruiken in een fantasiewereld, een film, een boek?
  - Waar starten we mee?
    - ➔ Lijkt deze nieuwe taal op een bestaande taal, of talen? Of bedenken we 'm helemaal 'vanuit het niets'?
    - ➔ Zijn er klinkers en medeklinkers in onze taal?
    - ➔ Is er een bepaald systeem om zinnen te maken, of kunnen de woorden in willekeurige volgorde voorkomen?
    - ➔ Kun je ook iets in de verleden tijd zeggen?
    - ➔ Hoe zeg je iets over wat in de toekomst gaat gebeuren?
- Etc.

Suggesties voor vervolgvragen:

- Wat en hoe in het ....? (vgl wat in een 'taalgidsje voor reizigers' zoal aan de orde komt)
  - ➔ Hoe gaat het als je kennismakt met iemand, in de nieuwe taal?

Hallo, ik heet ..., ik kom uit .... Hoe heet jij? (ww-vormen)

- Hoe tel je tot 10?
- Hoe vraag je: hoe oud ben jij?
- Is er een woord voor ..... ? (denk aan verschillende typen zaken die je wilt kunnen uitdrukken, zoals gevoel, geur, een 'ding', een 'handeling', omvang, materialen etc.)

Deze vragen leveren altijd wel genoeg stof tot discussie op, en onverwachte ideeën. Het is nog beter als leerlingen zelf met dit soort vragen/problemen komen.

### **3. Afsluiting: reflecteren en verbinden (15 minuten)**

Link leggen naar 'taalbeschouwing', nadenken over 'eigenschappen' van talen.

Welke eigenschappen hebben leerlingen ontdekt?

- Taal is een systeem van regels en afspraken
  - Het gaat om communicatie, dus je moet gemakkelijk kunnen duidelijk maken wat je bedoelt en een ander moet dat gemakkelijk kunnen begrijpen
  - Liever niet te gevoelig voor misverstanden
  - Eenvoudig te leren
  - Er zijn manieren nodig om actie/beweging uit te drukken (werkwoorden)
- Etc.

Deze lesbrief is ontwikkeld door:

© Marc van Oostendorp (Meertens Instituut & Universiteit Leiden)

© Taalcanon

## **Bijlage bij lesbrief Maak je eigen taal**

### **Extra achtergrondinformatie over kunsttalen**

#### ***Oriëntatie***

*Waarom maken mensen talen?*

Daarvoor zijn verschillende redenen, maar de belangrijkste zijn: om beter te denken, om beter te communiceren én voor de lol.

#### ***Voorbeelden uit de geschiedenis***

Ter illustratie van de drie genoemde redenen voor het maken van een nieuwe taal een paar historische voorbeelden.

*Leidbniz* (een geleerde in vele opzichten), wilde graag een taal maken met de eigenschappen van de wiskunde, zodat je zou kunnen uitrekenen of een bewering waar is of niet waar. Die taal begint met het toekennen van getallen aan de meest 'primitieve' begrippen, zoals 'dier' (=2) en 'rede'=3, dus: 'mens' =  $2 \times 3 = 6$ , want de mens is een dier, met rede. En deze bewering is waar, want de uitkomst is een even getal. Uiteindelijk is het experiment niet gelukt, vooral omdat alles, maar dan ook alles dat bekend is, verrekend moet worden in het getal dat je toekent aan een bepaald begrip. Probeer dat maar eens met bijvoorbeeld alles dat bekend is over Amsterdam!

*Solresol-taal*: is een kunsttaal die ontwikkeld is door een muzikleraar. Hij was op zoek naar een taal waarin je met 7 verschillende lettergrepen alles zou kunnen uitdrukken. Die lettergrepen zijn dan de tonen van een toonladder, zodat je ze ook zou kunnen fluiten, zingen of seinen. Ze hadden bovendien allemaal een eigen kleur. Verder beginnen alle woorden die tot eenzelfde gebied horen, met dezelfde klank. Bijvoorbeeld alle kunsten en wetenschappen beginnen met 'so' → ziekengeneeskunde is dan 'solsol' → hoofdpijn is 'solsolredo' etc.

Net als bij Leibniz lag de focus ook in deze solresol-taal op het aanbrengen van een structuur in de taal die samenhangt met betekenis. Er is echter een belangrijk probleem met deze solresol-taal, want als je op een trompetje een signaal wil geven aan bijvoorbeeld je leger dat betekent: over drie minuten trekken we allemaal tegelijk ten aanval, dan doe je dat dus met een bepaalde toon. Alleen: als je je systeem zó strak structureert als de muzikleraar deed, dan lijkt het geluid voor 'over drie minuten' heel erg sterk op 'over dertig minuten' of 'over drie uur'. En dat is dan dus heel onhandig en riskant.

Mooi van deze poging is wel dat het een belangrijk inzicht oplevert: in bestaande talen is het niet helemaal voor niks dat woorden die in betekenis op elkaar lijken, juist van elkaar verschillen in klank: dat voorkomt vergissingen. Solresol was korte tijd een groot succes, maar is uiteindelijk vrijwel geheel vergeten.

*BLISS-symbolics* (20-ste eeuw), geïnspireerd op de Chinese karakters. Bliss gaf zijn boek aan een bibliotheek van een Canadees ziekenhuis, daar is het zo'n 20 jaar later uitgevist door een logopedist die op zoek was naar een communicatiesysteem voor zwaar spastische kinderen. Deze logopedist en collega's hebben het Bliss-systeem vervolgens zo bewerkt dat het bruikbaar is om afbeeldingen aan te wijzen met de ogen. Inmiddels is het systeem ook gedigitaliseerd. Bliss zelf was overigens helaas niet heel enthousiast over deze toepassing.

*Volapük* (zie ook Wikipedia). Basis is Engels, doel is: een taal die door hele wereld geleerd en uitgesproken zou kunnen worden.

*Esperanto*. Ontwikkeld door Zamenhof (rond 1875). Doel is ook hiervan: een taal te ontwikkelen voor internationale communicatie, gebaseerd op bestaande talen en dan zo geconstrueerd dat de taal zo eenvoudig mogelijk leerbaar is, zonder rijtjes stampen, en veel woorden leren. Zo eindigen bijvoorbeeld alle bijvoeglijk naamwoorden op –a (vb sana), alle zelfstandig naamwoorden op –o. Het woordje ‘mal’ geeft aan dat het om een tegengestelde betekenis gaat, –ul staat voor een persoon, –i voor een werkwoord en –jo voor een plaats waar je iets doet. Samengevat betekent dan dus ‘malsanulejo’: een plaats waar personen zijn die het tegengestelde zijn van gezond’ (cq: ziekenhuis)

*Ido* is weer voortgevloeid uit het Esperanto (zie ook Wikipedia). Doel was een verbeterde vorm te ontwerpen opdat het uiteindelijk echt wel zou lukken om een wereldtaal te creëren. Je zou kunnen zeggen dat Ido een soort dialect is van het Esperanto.

Terwijl in de hele wereld het aantal gesproken, levende talen afneemt, neemt het aantal kunsttalen juist toe. De voorbeeldtalen hierboven hebben steeds tot doel: internationale communicatie. Maar daar komen inmiddels allerlei fantasietalen bij, bijvoorbeeld via recente films.

Het *Láadon* (taal, en planeet waar alleen vrouwen wonen, een soort utopische samenleving).

Het *Klinglon* (uit Startrek, samengesteld door een taalkundige. Doel is een krijgerstaal, daarom is vooral ook gekozen voor veel grom- en keelklanken, lelijke geluiden van achterin de keel/mond).

*Elfentaal*: juist liefelijk, en voor in de mond.

Een bijzondere kunsttaal is het *Spokaans*, eveneens ontworpen door een taalkundige (Ronald Tweehuijsen). Behalve de taal is er ook een heel fantasieland, compleet met een reisgids en woordenboek.

Voorbeeldzin: Petre trempe ef nimpit (=Peter leest het boek).

Bijzondere constructie: verleden tijdsvormen van het werkwoord staan achteraan, toekomstige tijdsvormen juist vooraan.