

Memoria_SG15_QF16_150910_ES_TB

This recording / Esta grabación / Esta gravação / Diese Aufnahme:

Place / Lugar / Ort:	Huari (Peru)
Date / Fecha / Data / Datum:	10.09.2015
Language / Idioma / Sprache:	Spanish / Español / Espanhol / Spanisch
Participants / Participantes / Teilnehmende:	SG15 QF16
Experiment / Experimento:	Memoria
Duration / Duración / Duração / Dauer:	3:45
Recorded by / Grabado por / Gravado por / Aufgenommen von:	Raúl Bendezú Araujo Timo Buchholz Uli Reich
Sampling rate / Frecuencia de muestreo / Taxa de amostragem / Abtastrate:	44.1 kHz/s
Bit depth / Profundidad de bits / Profundidade de bits / Samplingtiefe:	16 bit
Recording device / Dispositivo de grabación / Dispositivo de gravação / Aufnahmegerät:	Marantz PMD670
Microphone / Micrófono / Microfone / Mikrofon:	Røde NT-1A
License / Licencia / Licença / Lizenz:	CC BY-NC-SA

Participants / Participantes / Teilnehmende:

Identifier / Identificador / Identifikator:	SG15	QF16
Sex / Género / Gênero / Geschlecht:	m	m
Age / Edad / Idade / Alter:	30–39	50–59
Place of residence / Lugar de residencia / Local de residência / Wohnort:	Huari	Huari
First language / Lengua materna / Língua materna / Erstsprache:	Quechua	Spanish
Other language(s) / Otro(s) idioma(s) / Outra(s) língua(s) / Andere Sprache(n):	Spanish	Quechua

This experiment / Este experimento / Dieses Experiment:

en **Memoria (Memory)**

Speakers play a version of the well-known game of Memory (also known as Concentration or Pairs), in which they need to identify and remember the locations of cards with particular images on them.

Description: Short utterances of mostly simple sentences. Not too much interaction between the participants, in a style of alternating monologues. Very good for the study of variation in locative and presentational constructions. Verbal tense used mainly forms of the present. Mostly declaratives. Good audio quality in general.

es **Memoria**

Los participantes juegan una versión del conocido juego Memoria, en el que deben recordar qué imágenes se encuentran bajo qué tarjetas.

Descripción: Enunciados relativamente breves con frases mayoritariamente simples. No demasiada interacción entre los participantes, estilo monológico alternante. Muy bueno para estudiar la variedad de construcciones locativas y presentacionales. Tiempo verbal mayoritariamente formas del presente. Sobre todo declarativas. Buena calidad de audio en general.

pt **Memoria (Memória)**

Os falantes jogam uma versão do conhecido jogo da memória na qual precisam identificar e lembrar a posição de cartas que apresentam determinadas imagens.

Descrição: Enunciados curtos constituídos de frases majoritariamente simples. Pouca interação entre os participantes, estilo monológico alternado. Muito bom para o estudo da variação em construções locativas e presentacionais. Tempo verbal usado predominantemente nas formas do presente. Sobretudo declarativas. Boa qualidade de áudio em geral.

de **Memoria (Memory)**

Die Sprecher*innen spielen eine Version des bekannten Gedächtnisspiels, in dem sie die Positionen von Karten mit bestimmten Bildern identifizieren und merken müssen.

Beschreibung: Relativ kurze Äußerungen größtenteils einfacher Sätze. Keine übermäßige Interaktion zwischen den Gesprächsteilnehmern, abwechselnde Monologe. Sehr gut für die Untersuchung der Variation an lokativen und präsentationellen Konstruktionen. Verbales Tempus überwiegend Formen des Präsens. Hauptsächlich Deklarativsätze. Im Allgemeinen gute Audioqualität.

This project / Este proyecto / Este projeto / Dieses Projekt:

en **Corpora of American languages: Interactive language games from multilingual Latin America**

This project documents dialogues between speakers from multilingual communities in Latin America. To be able to observe the processing of the *Common Ground*, language games in a Romance language and an American language have been elicited. The lexical material used in these tasks has been selected according to metrical criteria. Our elicitation techniques, held constant across communities, ensure a high degree of comparability between the results obtained for the different languages. All conversations were transcribed, and for the American languages, translations and morphological glosses are also provided. In this way, the project contributes to increased visibility for under-researched speech communities.

es **Corpus de lenguas americanas: Juegos de lenguaje interactivos de la América Latina multilingüe**

El proyecto documenta diálogos entre hablantes de comunidades multilingües de América Latina. Para poder observar el procesamiento del *Common Ground*, se produjeron juegos comunicativos, que fueron ejecutados en una lengua románica y otra lengua americana. El material léxico se seleccionó según criterios métricos. Nuestras técnicas de elicitación, replicadas en todas las comunidades, garantizan un alto grado de comparabilidad entre las diferentes lenguas. Todas las conversaciones fueron transcritas y las no románicas fueron traducidas y morfológicamente glosadas. De esta manera, el proyecto contribuye al incremento de la visibilidad de comunidades de habla poco investigadas.

pt **Corpora de línguas americanas: Jogos de linguagem interativos da América Latina multilíngue**

O projeto documenta diálogos entre falantes de comunidades multilíngues na América Latina. A fim de poder observar o processamento do *Common Ground*, foram evocados jogos comunicativos que se realizaram em uma língua românica e em outra língua não românica. O material léxico se selecionou seguindo critérios métricos. Nossas técnicas de elicitación se repetiram em todas as comunidades para garantir um alto grau de comparabilidade entre as diferentes línguas. Todas as conversas foram transcritas e as não románicas foram traduzidas e morfológicamente glosadas. Dessa forma, o projeto contribui para aumentar a visibilidade de comunidades de língua pouco pesquisadas.

de **Corpora amerikanischer Sprachen: Interaktive Sprachspiele aus dem mehrsprachigen Lateinamerika**

Das Projekt dokumentiert Dialoge zwischen Sprechern aus mehrsprachigen Gemeinden in Lateinamerika. Um die Bearbeitung des *Common Ground* beobachten zu können, wurden kommunikative Spiele elizitiert, die in einer romanischen und einer anderen amerikanischen Sprache ausgeführt wurden. Das lexikalische Material wurde nach metrischen Kriterien ausgewählt. Unsere Elizitationstechniken, die in allen Sprachgemeinschaften die gleichen sind, stellen einen hohen Grad der Vergleichbarkeit zwischen den Sprachen sicher. Alle Gespräche wurden transkribiert und die nichtromanischen außerdem übersetzt und morphologisch glossiert. Auf diese Weise trägt das Projekt zu einer erhöhten Sichtbarkeit für wenig erforschte Sprachgemeinschaften bei.