

Metadata / Metadatos / Metadados / Metadaten

## Conto\_02\_CMC01\_MDT02\_NHEEN

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

Place / Lugar / Ort:	São Gabriel da Cachoeira (Brasil)
Date / Fecha / Data / Datum:	08.09.2019
Language / Idioma / Sprache:	Nheengatú (São Gabriel da Cachoeira)
Participants / Participantes / Teilnehmende:	CMC01, MDT02
Experiment / Experimento:	Conto
Duration / Duración / Duração / Dauer:	02:38
Recorded by / Grabado por / Gravado por / Aufgenommen von:	Uli Reich, Antônio Lessa
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:	CMC01	MDT02
Sex / Género / Gênero / Geschlecht:	f	f
Age / Edad / Idade / Alter:	55-65	55-65
Place of residence / Lugar de residencia / Local de residência / Wohnort:	São Gabriel da Cachoeira	São Gabriel da Cachoeira
First language / Lengua materna / Língua materna / Erstsprache:	Nheengatú	Nheengatú
Other language(s) / Otro(s) idioma(s) / Outra(s) língua(s) / Andere Sprache(n):	Português	Português

## This experiment / Este experimento / Dieses Experiment:

### en **Cuento (Storytelling)**

In an adapted version of the game Telephone/Chinese Whispers, the speakers tell a story invented by the researchers one after the other.

**Description:** Medium-length or long utterances including some relatively complex sentences. Not too much interaction between participants except occasionally, mostly alternating monologues. Very good for the study of narrative techniques and strategies and the variation of complex constructions in general. Verbal tense used mainly forms of the past. Mostly declaratives. Good audio quality in general.

### es **Cuento**

En una versión adaptada del juego "Teléfono malogrado/descompuesto", en la que los hablantes se relatan de manera repetida un cuento inventado por los investigadores.

**Descripción:** Enunciados de media o larga longitud incluyendo frases relativamente complejas. No demasiada interacción entre los participantes aparte de algunas excepciones, sobre todo monólogos alternantes. Muy bueno para estudiar estrategias y técnicas de narración, y la variedad de construcciones complejas en general. Tiempo verbal mayoritariamente formas del pasado. Sobre todo declarativas. Buena calidad de audio en general.

### pt **Cuento (Conto)**

Numa versão adaptada do jogo "telefone sem fio", os falantes contam, um após outro, uma história inventada pelos pesquisadores.

**Descrição:** Enunciados de média ou longa duração incluindo algumas orações relativamente complexas. Pouca interação entre os participantes, salvo alguns monólogos alternantes ocasionais. Muito bom para estudar estratégias e técnicas narrativas e também a variação de construções complexas em geral. Tempo verbal usado predominantemente nas formas do passado. Sobretudo declarativas. Boa qualidade de áudio em geral.

### de **Cuento (Geschichte)**

In einer adaptierten Version des Spiels Stille Post erzählen die Sprecher\*innen eine Geschichte, die von den Forschern erfunden wurde.

**Beschreibung:** Mittellange bis lange Äußerungen teilweise recht komplexer Sätze. Mit einigen Ausnahmen keine übermäßige Interaktion zwischen den Gesprächsteilnehmern, großteilig abwechselnde Monologe. Sehr gut für die Untersuchung narrativer Techniken und Strategien und der Variation an komplexen Konstruktionen im Allgemeinen. Verbales Tempus überwiegend Formen der Vergangenheit. 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 românicas 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.