Die ägyptischen Hieroglyphen

STAATLICHES MUSEUM AGYPTISCHER

Ein-Laut-Zeichen*

A		Schmutzgeier	N	//////	Wasserlinie
A	ا لت	Unterarm mit Hand	0	8	Lasso
В		Unterschenkel mit Fuß	Р		Hocker
С		Es gab kein C, nimm einen ähnlichen Laut (K, SCH, Z)	Q		Es gab kein Q, nimm einen ähnlichen Laut (K+W)
СН		Tierbauch mit Zitzen und Schwanz (wie "ch" in "Teich")	R	O	Mund
СН	\bigoplus	Plazenta (?) (wie "ch" in "Bach")	S		Türriegel
D		ausgestreckte Hand	S	Ŋ	gefaltetes Tuch
E		Es gab kein E. Nimm dafür das I.	SCH		künstlich angelegter Teich
F	&	Hornviper	T		halbes Brot
•					
G		Gefäßständer	U		Es gab kein U. Nimm dafür das W.
Н		Gefäßständer Hofgrundriß	U V		-
					das W. Es gab kein V, nimm einen
Н		Hofgrundriß Blütenrispe vom Schilfrohr Es gab keinen Unterschied zwischen I und J, man nahm	V		das W. Es gab kein V, nimm einen ähnlichen Laut (F, W)
l/J H		Hofgrundriß Blütenrispe vom Schilfrohr Es gab keinen Unterschied zwischen I und J, man nahm dasselbe Zeichen.	v w		das W. Es gab kein V, nimm einen ähnlichen Laut (F, W) Wachtelküken Es gab kein X, nimm einen

 $\ddot{A} = A + E$ $\ddot{O} = O + E$ $\ddot{U} = U + E$ $\dot{B} = S + S$

^{*}basierend auf der Aussprache der griechisch-römischen Zeit

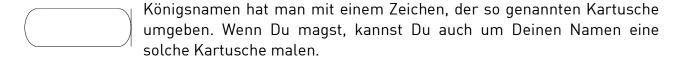
Die ägyptischen Hieroglyphen

Deutzeichen

Um einen Namen eindeutig einem Geschlecht zuzuordnen, hat man an sein Ende ein Deutzeichen geschrieben.



Die Hieroglyphen konnte man von links nach rechts, von rechts nach links und von oben nach unten schreiben. Wenn Du von rechts nach links schreiben magst, dann spiegele einfach alle abgebildeten Zeichen.



Zahlzeichen

1 gerader Strich 10.000 Finger 10 Fesselklammer 100.000 Kaulquappe 100 PRolle Schnur 1.000.000 Gott mit erhobenen Armen 1.000 Lotuspflanze mit Blatt

Die Ägypter verwendeten ein eigenes System, um ihre Zahlen zu schreiben: Sie benutzten zwar wie wir ein Dezimalsystem, aber die einzelnen Zeichen wurden einfach zusammengezählt, ohne dass ihre Position wichtig war. Es gab also keine Positionswertschreibung, wie wir sie heute benutzen.

Beispiele:

