

# MET VEYBOARD AAN DE SLAG

*Henk Thomas*

ISBN: 978-90-812171-1-8

NUR: 145

Uitgever: Veyboard International BV

Redactionele ondersteuning en lay-out: [www.griffelservices.nl](http://www.griffelservices.nl)

Foto's kافت en binnenwerk: [WimvanderSpiegel.nl](http://WimvanderSpiegel.nl)

Drukwerk: [www.lulu.nl](http://www.lulu.nl)

© Copyright 2007 Henk Thomas

Voor informatie zie: [www.veyboard.nl](http://www.veyboard.nl)

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

# Inhoudsopgave

<b>Voorwoord</b> .....	<b>iii</b>
De ontwikkeling van Velotype naar Veyboard .....	iii
De methode <i>Met Veyboard aan de slag</i> .....	iv
Een woord van dank.....	v
<b>Inhoudsopgave</b> .....	<b>vii</b>
<b>Inleiding</b> .....	<b>ix</b>
Voordat men begint.....	ix
Het Veyboard installeren.....	ix
De VeloTrainer installeren .....	x
Wat is lettergreeptypen, ofwel velotypen? .....	xi
Een vergelijking tussen Veyboard en QWERTY.....	xi
Het werkveld van een velotypist(e) .....	xiii
De opzet van de cursus .....	xiii
Ergonomie en houding .....	xiv
<b>1 Basispositie</b> .....	<b>1</b>
1.1 Basispositie .....	1
1.2 Snelheid.....	5
1.3 De logica van het verhaal .....	6
<b>2 Klinkers</b> .....	<b>11</b>
<b>3 Eenvoudige medeklinkers links en rechts</b> .....	<b>15</b>
3.1 Eén toets.....	15
3.2 Twee toetsen.....	16
<b>4 Wissen, hoofdletters, leestekens en getallen</b> .....	<b>19</b>
4.1 Wissen op verschillende manieren .....	19
4.2 Hoofdletters.....	21
4.3 Leestekens . ? ! , ; " : ' .....	22
4.4 Getallen 0123456789 .....	24
4.5 Afkortingen .....	25
<b>5 Combinaties van klinkers</b> .....	<b>27</b>
5.1 Vrije klinkers oo ie ee eu oe uu aa.....	28
5.2 Zuivere tweeklanken: ei, ij, ui, ou en au .....	29

5.3	Onechte tweeklanken (in het Nederlands) .....	30
5.4	De overige klinkercombinaties .....	30
<b>6</b>	<b>Combinaties van medeklinkers links .....</b>	<b>35</b>
6.1	Combinaties met r .....	36
6.2	Combinaties met h .....	38
6.3	Combinaties met w .....	39
6.4	Overige combinaties .....	40
<b>7</b>	<b>Combinaties van medeklinkers rechts.....</b>	<b>43</b>
7.1	Combinaties met m .....	44
7.2	Combinaties met r .....	44
7.3	Combinaties met h .....	45
7.4	Combinaties met t .....	46
<b>8</b>	<b>Spaties en accenten .....</b>	<b>49</b>
8.1	Spaties .....	49
8.2	Accenten .....	51
<b>9</b>	<b>Alle tekens en symbolen .....</b>	<b>55</b>
9.1	De systematiek van tekens en symbolen .....	55
9.2	Spaties voor en na tekens en symbolen.....	56
<b>10</b>	<b>Speciale functies .....</b>	<b>59</b>
10.1	Functies op het Veyboard met de ‘vlinder’-toetsen.....	59
10.2	Het functietoetsenblok rechts.....	62
<b>11</b>	<b>Hoe nu verder .....</b>	<b>65</b>
<b>Bijlage</b>	<b>.....</b>	<b>67</b>
	Combinaties die niet in één greep gemaakt kunnen worden .....	67
	Grepen die ergonomisch beter opgesplitst kunnen worden.....	67
	Anders afbreken dan volgens de Nederlandse spelling .....	68
	Geen keyboard maar Veyboard.....	68

# 1 Basispositie

<b>Enkele toetsen</b>	
Links s → s	Rechts s → s
Links t → t	Rechts t → t
Links j → j	Rechts j → , (komma)
Links o → o	Rechts i → i
Links n → n	Rechts n → n
<b>Twee toetsen resulterend in één letter</b>	
Links tj → d	Rechts jt → d
Links jn → w	Rechts nj → w
Links o met Rechts i → a	
<b>Twee toetsen resulterend in twee letters</b>	
Links st → st	Rechts ts → st
Links sn → sn	Rechts ns → ns
Links sj → sj	Rechts nt → nt
	Rechts ij → ij (open ij)
<b>Drie toetsen</b>	
Links tjn → dr (en dus niet dn)	Rechts njt → nd
	Rechts njs → ws
	Rechts nts → nst
<b>Vier toetsen</b>	
	Rechts njts → nds

## 1.1 Basispositie

Bij het typen op een Veyboard is de hele lichaamshouding en de stand van de vingers op het toetsenbord van essentieel belang. Doe het volgende om een juiste zithouding te krijgen:

- Neem een stoel waarvan de hoogte en de rugleuning instelbaar zijn. Verder werkt het met een stoel zonder armleuningen het prettigst.
- Stel de hoogte van de stoel zodanig in, dat uw bovenbenen horizontaal zijn, dat uw onderbenen een rechte hoek met uw bovenbenen maken, en dat uw voeten plat op de grond staan. Als uw benen horizontaal zijn, maar uw voeten de grond niet meer raken, zorg dan voor een voetensteun.
- Ga rechtop zitten en zorg daarbij voor een goede steun in de (onder)rug. Dus niet met ingezakte rug zitten. Blijf achterin de stoel zitten, want op het puntje zitten verhoogt de totale lichaamsspanning

## 2 Met Veyboard aan de slag

en voorover zitten belast uw rug en nek meer. Ga actief zitten met ontspannen schouders (schouders laag houden).

- Zet het Veyboard zodanig op uw schoot, dat uw onderarmen een horizontale lijn vormen of een fractie naar beneden buigen. De handen mogen nooit hoger zijn dan de ellebogen. Daarom is het in het algemeen geen goed idee om het Veyboard op een tafel of bureau te zetten; immers die zijn vaak te hoog.

Zie onderstaande foto's voor voorbeelden van een goede en een slechte lichaamshouding.



Goed

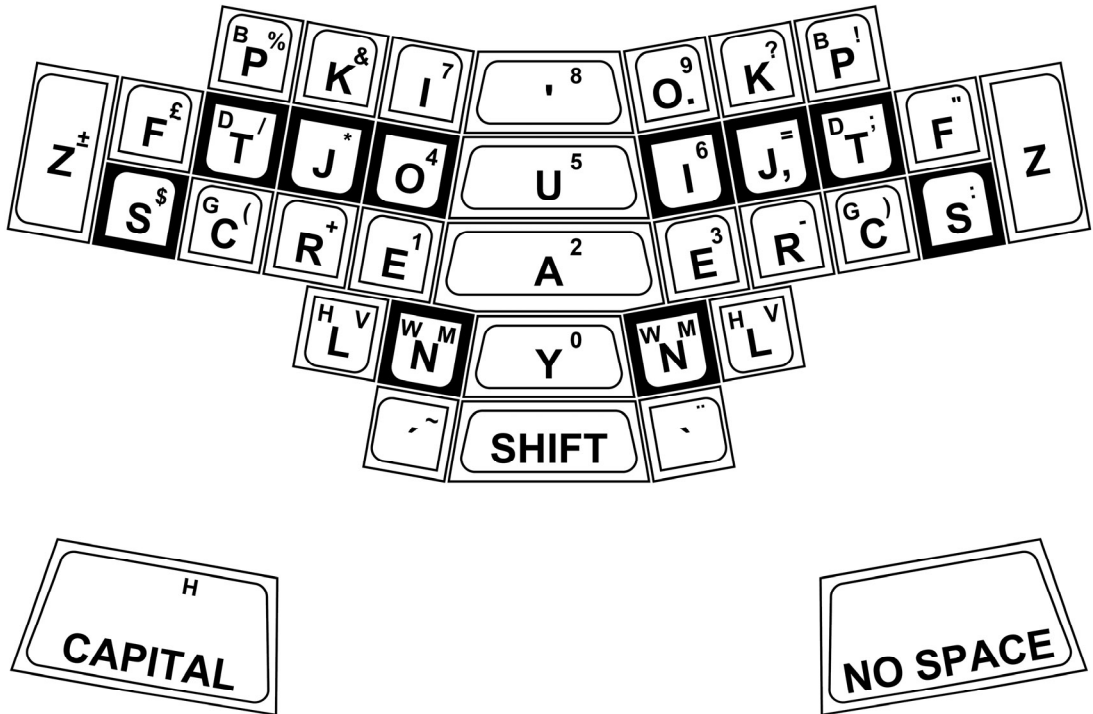


Fout



Fout

Zet nu uw vingers in de basispositie. Dit betekent dat u links de vingers zet op s, t, j, o en n en rechts de vingers op n, i, j, t en s. Hieronder zijn op de tekening de toetsen van de basispositie zwart omkaderd.



Terwijl uw 10 vingers in die basispositie zijn geplaatst, dient de muis van de linkerhand 1 à 2 centimeter boven de brede toets met H CAPITAL te zweven. Ook moet de muis van de rechterhand 1 à 2 centimeter boven de brede toets met NO SPACE uitkomen. Krom uw vingers tot ongeveer 90 graden. Het is enorm belangrijk om deze positie goed aan te leren en consequent vol te houden. De 10 vingers (en ‘muizen’ op de 2 brede toetsen) moeten op die vaste posities blijven tijdens het tikken, met het oog op accuratesse, snelheid en ergonomie. Uitgangspunt is dat de vingers straks vanuit die basispositie (kleine) bewegingen gaan maken, waarbij u erop let dat u de toetsen licht aanslaat en altijd werkt vanuit uw vingers (dus niet vanuit uw schouders of polsen). Zorg ervoor dat uw handen licht naar beneden hangen t.o.v. de polsen. De polsen mogen geen knik naar boven maken.

## 4 Met Veyboard aan de slag

Zie onderstaande foto's voor een voorbeeld van een goede houding van de handen.



We gaan nu de toetsen in de basispositie aanslaan. Druk links met telkens één vinger op een toets, namelijk s t j o n (respectievelijk pink, ringvinger, middelvinger, wijsvinger en duim). Druk daarna rechts met telkens één vinger op de volgende toetsen: n i j t s (respectievelijk duim, wijsvinger, middelvinger, ringvinger en pink). Herhaal daarna deze oefening met de aanslagen in willekeurige volgorde.

Nogmaals: de vingers dienen na elke aanslag terug te keren in die basispositie. Dat geeft u houvast (als oriëntatiepunt) en dat heeft tot resultaat dat uw vingers straks bij elke aanslag buiten die basispositie steeds maar een heel kleine afstand moeten afleggen. Dat levert tijdwinst op. Dit is een groot verschil met het traditionele QWERTY toetsenbord waar de vingers grote afstanden moeten afleggen over het toetsenbord<sup>4</sup>. Gevolg is wel dat op het Veyboard dezelfde toets voor meer mogelijkheden gebruikt moet worden. Dat is op het QWERTY toetsenbord al het geval voor de toetsen met cijfers en symbolen, maar bij het Veyboard wordt praktisch elke toets op deze manier maximaal benut.

---

<sup>4</sup> Zie ook [www.veyboard.nl](http://www.veyboard.nl): 20 kilometer op QWERTY ten opzichte van 700 meter op een Veyboard.



## 1.2 Snelheid

Zet nu opnieuw de 10 vingers in de basispositie zoals net werd beschreven, met de ‘muizen’ zwevend boven die 2 grote toetsen.

Als de toetsen van de basispositie van links naar rechts achter elkaar één voor één ingetikt worden, dan verschijnt op het scherm<sup>5</sup>: links **stjo n** en rechts **n i,ts**. Oefen hier een paar keer mee; eerst door naar de toetsen te kijken en daarna alleen nog naar het scherm (in MS-Word® dus) om na te gaan of deze aanslagen zonder fouten en soepel verlopen.

Druk nu alle 10 vingers (alleen de vingers, **niet** de ‘muizen’ op die grote toetsen) **tegelijk** in (er zijn dan 10 toetsen ingedrukt, terwijl de ‘muizen’ nog steeds ruim één centimeter boven die grote toetsen zweven). Het resultaat wordt<sup>6</sup>: **sdrands**. Doe dat dan nog 3 keer achter elkaar: **sdrands sdrands sdrands**.

Dat neemt ongeveer één seconde in beslag en dat zijn dus 23 tekens (3 keer **sdrands** en 2 keer een spatie) in één seconde. Dus als u dit een minuut zou volhouden, zijn dit bijna 1.500 tekens per minuut, ofwel u heeft in één keer het wereldkampioenschap typen behaald. Zet de kookwekker op één minuut en ga maar na hoeveel letters op deze manier in één minuut getikt kunnen worden.

Om een vergelijking te maken:

Een gewoon typediploma behaalt men met 150 tekens per minuut. Met een Veyboard bereikt een goede typist(e) 600 á 800 tekens per minuut. Om iemand op spreektempo bij te kunnen houden is een snelheid nodig van ongeveer 800 tekens per minuut.

Al na een paar keer valt op dat de handen nauwelijks opgetild behoeven te worden en dat de vingers geen enkele ingewikkelde beweging maken.

---

<sup>5</sup> Dat er middenin automatisch een spatie verschijnt, komt niet door een gemaakte fout. Dit komt aan de orde in 1.3.

<sup>6</sup> Elke keer als de PC wordt opgestart, verschijnt er een hoofdletter en wordt het dus **Sdrands**.

## 6 Met Veyboard aan de slag

Ergonomisch kan het dus niet eenvoudiger. Op een Veyboard hoeft men de vingers alleen maar op precies de juiste plek even en licht naar beneden te drukken, en direct daarna weer terug te brengen in de basispositie.

Druk nu maar willekeurig met de vingers van beide handen achter elkaar een aantal toetsen in op het Veyboard, om er van overtuigd te raken dat met dit toetsenbord inderdaad enorme snelheden gehaald kunnen worden. Het heeft echter geen enkele zin om snelheid te willen halen, als de grepen nog niet voldoende beheerst worden.

Investeer daarom tijd in accuratesse, alvorens de snelheid op te voeren.

### 1.3 De logica van het verhaal

U merkte al dat **sdrands** heel iets anders is dan **stjo n** en **n i,ts**. Door met de vingers de toetsen tegelijk in te drukken, komt er dus een heel ander resultaat dan wanneer ze achter elkaar afzonderlijk worden gebruikt. In plaats van een combinatie van 10 letters met wat automatische spaties erin, komt er één woord van 7 letters in één enkele aanslag. Welke logica zit hier achter?

Druk met alle 5 vingers van de linkerhand de 5 toetsen van de basispositie tegelijk in en doe dat een aantal keren. Het resultaat is: **sdro sdro**, terwijl men zou verwachten: **stjno**<sup>7</sup>.

Blijkbaar maken een t en een j samen een d (een zogenaamde combinatieletter), en wordt de n in combinatie met die d een r (een combinatie van 3 toetsen in één enkele aanslag dus). Daarom is de n op de toets (naast de y toets onderaan) ook wat vreemd getekend; u kunt het symbool als een n lezen en als een r. Merk ook op dat bij elke volgende aanslag telkens automatisch een spatie wordt toegevoegd; die is dus 'gratis' meegenomen en verhoogt de snelheid.

---

<sup>7</sup> Immers, eerst komen de beginmedeklinkers en pas daarna komt de klinker.

Druk nu met alle 5 vingers van de rechterhand de 5 toetsen van de basispositie tegelijk in. Doe dat een aantal keren. Het resultaat is: **inds inds inds**, terwijl men zou verwachten: **injts**.

Blijkbaar maken de j en de t ook rechts samen een d. Tik ook afzonderlijk de letters met de vingers van rechts in. Het resultaat is: **n i,ts**. Dit is dus een voorbeeld van een toets waarbij het opschrift j heel anders is dan het resultaat op het scherm , (komma). En als men die j samen intikt met een t wordt het dus een d.

Druk nu de 5 toetsen links en de 5 toetsen rechts (uit de basispositie) tegelijkertijd in. Dit wordt dus **sdrands** en niet **sdroids**. De o en de i zijn verdwenen; er is een a voor in de plaats gekomen door het **tegelijk** indrukken (met de linker- en rechterwijsvinger) van de linker o en rechter i.

Het gelijktijdig intikken van hele lettergrepen, of woorden van één lettergreep, is het grondbeginsel van het lettergreepstypen. Grondregel bij het **tegelijk** indrukken van toetsen met linker- en rechtervingers is: eerst komen de medeklinkers uit het linkerblok, dan de klinkers uit het middenblok, en tot slot de medeklinkers uit het rechterblok.

Er zijn nog meer mogelijkheden binnen de basispositie, namelijk w en ij.

Als men links de j (middelvinger) combineert met de linkerduim op de n ontstaat een w. De rechter w is het resultaat van de rechtermiddelvinger op de j samen met de rechterduim op de n.

Ook is het mogelijk een ij te maken met de rechterhand door tegelijkertijd de i en de j in te drukken met de wijsvinger en de middelvinger. Dit is de ij in open lettergrepen; d.w.z. lettergrepen (of woorden) waar geen medeklinker aan het eind staat, zoals in snij, zij, vrij.

Nu beginnen we met de eerste drie oefeningen met de VeloTrainer. Eerst moeten we echter het programma starten en de *Met Veyboard aan de slag* oefeningen selecteren. Deze oefeningen zijn te vinden op het tabblad *Oefenen*; selecteer ze uit de lijst van drie mogelijkheden linksboven. Er verschijnt nu een melding dat de oefeningen worden voorbereid. Daarna

kan de gewenste oefening geselecteerd worden uit de scrolllijst die inmiddels rechtsboven verschenen is.

### **Oefening 1.1: letters uit de basispositie**

*Dit is een oefening met alle mogelijkheden van de basispositie, links en rechts.*

*U kunt deze oefening als volgt qua moeilijkheidsgraad opbouwen:*

*Vul onderaan links bij Instellingen geen snelheid in bij Tekens per minuut en zet een vinkje bij Toon aanslagen in vlinder. Druk op Start. Kijk welke toetsen in de vlinder worden getoond en kijk tegelijkertijd naar de letters die erboven verschijnen<sup>8</sup>. De letters erboven verschijnen steeds op dezelfde plaats. De vlinder toont of de letters met de linker- of met de rechterhand gemaakt moeten worden en toont tevens welke toetsen u moet gebruiken<sup>9</sup>. Toets de letters die verschijnen in met het Veyboard. Pas als de goede letters zijn ingedrukt verschijnen de volgende letters. Dat geeft u tijd om na te denken alvorens de volgende letter verschijnt.*

*Als u de indruk heeft dat u weet waar de letters op het Veyboard zitten, doe deze oefening dan zonder bij Instellingen het vakje Toon aanslagen in vlinder aan te kruisen en door ook weer bij Tekens per minuut niets aan te vinken. Dit is een goede check om te zien of u de letters nu echt uit het hoofd kent! Merk op dat de VeloTrainer niet kan zien hoe letters worden aangeslagen (bijvoorbeeld s met links of met rechts); zolang de goede letter verschijnt wordt het 'goed' gerekend.*

*Tot slot de moeilijkste oefening: voer bij Instellingen een snelheid in bij Tekens per minuut en laat het vakje Toon aanslagen in vlinder leeg. Nu moet u dus de letters en uit het hoofd kennen en ook nog eens in een bepaalde snelheid kunnen bijhouden.*

*De letters verschijnen in willekeurige volgorde. Zet de snelheid heel laag, bijvoorbeeld 20 tekens per minuut, en voer de snelheid langzaam zó op dat het leuk blijft en er geen fouten worden gemaakt.*

### **Oefening 1.2: lettergrepen met de basispositie**

*Oefening met allerlei lettergrepen die gemaakt kunnen worden met letters uit de basispositie.*

*Vul onderaan links bij Instellingen een snelheid in bij Tekens per minuut. Vink ook weer het vakje Toon aanslagen in vlinder aan. Zet bij deze oefening ook een vinkje bij Toon fouten in tekst. Doe de oefening eerst zo langzaam dat er bijna geen enkele aanslag fout is: bijvoorbeeld begin met maximaal 20 tekens per minuut. Dan kunt u voorzichtig het tempo opvoeren; 'geen fouten' moet het devies zijn. Snelheid komt later vanzelf!!! Fouten corrigeren kost erg veel tijd.*

---

<sup>8</sup> Indien de letter die bovenaan verschijnt te klein is, wijzig dit dan in het tabblad *Instellingen*.

<sup>9</sup> In het tabblad *Instellingen* kunt u configureren of, en hoe, kleuren moeten aangeven welke vinger voor welke toets gebruikt moet worden.

*Ook deze oefening kunt u voor uzelf ingewikkelder maken door bij Instellingen het vakje Toon aanslagen in vlinder uit te schakelen. Dit geeft u inzicht of u de letters daadwerkelijk blind kunt typen.*

Wat te doen met woorden die 2 of meer lettergrepen bevatten? Heel eenvoudig: even de spatie ongedaan maken door gelijktijdig met het aanslaan van de 2e of volgende lettergreep die NO SPACE toets in te drukken met de muis van de rechterhand. Het woord zegt het al: geen spatie op deze plek.

### **Oefening 1.3: woorden met de basispositie**

*In deze oefening komen woorden van één en meer lettergrepen voor. Het is belangrijk om dan gebruik te maken van de NO SPACE toets met de muis van de rechterhand. Als tegelijk met een lettergreep die toets wordt ingedrukt, komt er **niet** eerst een spatie: dus kan een woord van twee of meer lettergrepen worden gevormd.*

*Tik zo langzaam dat het gemakkelijk gaat en er geen fouten worden gemaakt. Door te corrigeren gaat immers alle snelheidswinst van het Veyboard verloren.*

*Als het eenmaal redelijk lukt om 20 tekens per minuut met minder dan 1% fouten te tikken, is het moment gekomen om ineens over te schakelen naar 50 tekens per minuut. Zorg dat u die snelheid haalt.*