

Ж. К. Гапонова

Наименования игр в ярославских говорах

В статье рассматриваются слова лексико-тематической группы «Игры». Работа базируется на том положении, что язык служит средством постижения и понимания культуры. Изучение языка в соотношении с трудовой деятельностью и духовной культурой народа позволяет полнее выявить семантику диалектных слов, охарактеризовать причины появления тех или иных лексем. Лексика говоров считается одним из основных источников изучения особенностей менталитета русского народа того или иного региона, а этнолингвистический аспект – одним из основных аспектов изучения языковой картины мира. Лексико-тематическая группа «Игры» напрямую связана с традиционной культурой русского человека. В статье рассматриваются лексико-семантические подгруппы, содержащие сему 'игра': наименования предметов, с помощью которых осуществлялась игра; наименования игр с точки зрения возрастного аспекта; названия участников игр; лексические единицы, номинирующие игры с какими-либо вспомогательными предметами или атрибутами; наименования действий, выполняемых в ходе игр. Особое внимание в статье уделяется наименованиям, возникшим на основе ассоциативного осмысления определенных предметов и явлений повседневной жизни. Достаточно большое число диалектизмов, дублирующих традиционные наименования русских игр в ярославских говорах, говорит о распространенности такой формы развлечений и об ориентированности человека на коллективное времяпрепровождение.

Ключевые слова: говоры, лексико-семантическая подгруппа, лексема, сема, лексическое значение, дериват, мотивированность.

Zh. K. Gaponova

Names of Games in the Yaroslavl Dialects

In the article words of the lexico-thematic group "Game" are considered. The work is based on the statement that the language serves as a means of comprehension and understanding of the culture. Studying of the language in the ratio with work and spiritual culture of the people allows to reveal semantics of dialectal words, to characterize the reasons of appearance of these or those lexemes. The lexicon of dialects is considered to be one of the main sources to study features of mentality of the Russian people of this or that region, and an ethnolinguistic aspect is one of the main aspects in study of the language picture of the world. The lexico-thematic group "Game" is directly connected with traditional culture of the Russian person. In the article the lexico-semantic subgroups containing this seme "game" are considered: names of subjects by means of which game was carried out; names of games from the point of view of the age aspect; names of participants of games; lexical units nominating games with any auxiliary subjects or attributes; names of actions which are carried out during games. The special attention in the article is paid to the names which appeared from associative understanding of certain subjects and phenomena of everyday life. A great number of the dialecticisms duplicating traditional names of the Russian games in the Yaroslavl dialects speaks about prevalence of such a form of entertainment and that the person was focused on collective pastime.

Keywords: dialects, a lexico-semantic subgroup, a lexeme, a seme, a lexical meaning, a derivative, motivation.

Изучение лексического состава русских народных говоров является одной из актуальных задач диалектологии, поскольку позволяет ввести в научный оборот не исследованный ранее богатый лексический материал, отражающий определенные фрагменты русской языковой картины мира.

Исследование особенностей диалектной картины мира в тесной связи с обрядами, поверьями, устным народным творчеством – характерное направление современной русской диалектологии, этнолингвистики и лингвокультурологии (Е. Л. Березович, Е. В. Брыкина, Т. И. Вендина, К. И. Демидова, Н. А. Закуткина, М. В. Костромичева, Т. В. Леонтьева, О. В. Никифорова, Н. Ю. Таратынова и др.). Изучение языка в соотношении с трудовой деятельностью и духовной культурой народа позволяет полнее выявить семантику диалектных слов, охарактеризовать причины появления тех или иных лексем, показать воздействие народной культуры на формирование и функционирование языковых единиц.

Лексика говоров считается одним из основных источников изучения особенностей менталитета русского народа того или иного региона, а этнолингвистический аспект – одним из основных аспектов изучения языковой картины мира, при котором единицы языка рассматриваются в качестве хранителя и источника культурно-исторической информации. Анализ лексики говоров определенной территории выявляет наиболее важные для диалектоносителей ценностные установки, предметы и явления объективной действительности.

Этнолингвистический подход к исследованию диалектной лексики выводит определение диалекта за рамки языкознания. «Диалект (равно как и макро- и микродиалект) представляет собой не исключительно лингвистическую территориальную единицу, а одновременно и этнографическую, и культурологическую, если народную духовную культуру выделять из этнографических рамок» [5, с. 21].

Представление о том или ином фрагменте внеязыковой действительности дают не отдельные слова, а их семантические объединения. Анализ лексико-тематической группы «Игры» выявляет наиболее существенные признаки, положенные в основу наименований, отражающие важные для диалектоносителей местные обычаи, с одной стороны, и их моральные установки – с другой. В Ярославском областном словаре насчитывается более 100 наименований, связанных с игровой деятельностью человека. «Игра представлена в национальной языковой картине мира на концептологическом, когнитивном уровне как существенная часть мировоззрения севернорусского крестьянина» [3, с. 407]. Многозначный глагол *играть* общеславянского происхождения в русском языке часто становился членом фразеологизмов, отражающих специфику народного мировосприятия: *играть в кошки-мышки, играть в бирюльки, играть короля*, – а также в говорах: *в коклюшки играть* – ‘врать’; *в лоботу играть* – ‘быть в любовных отношениях’. Игра становится одним из принципов жизни: человек *играет* в процессе коммуникации, во взаимоотношениях с другими людьми (*играть на нервах, играть на публику, играть словами, играть огнем*). Очень часто игры негативно оцениваются человеком, поскольку становятся процессом, отвлекающим от трудовой деятельности, что находит отражение в пословицах, поговорах и устойчивых выражениях: «*Игра игрою, а дело делом*», «*Играй играй, да дело знай*», «*Играй не устать, не ушло бы дело*» и т. п. Иногда игра воспринимается как определенная зависимость человека (игромания), болезнь: «*Игра не доводит до добра*», «*Игра не стоит свеч*», «*Играй – не отыгрывайся, лечись – не залечивайся*» и т. п. Как видим, игра, безусловно, является неотъемлемой частью жизни человека, а само понятие – концептуально значимым для характеристики национального мировосприятия. Русские говоры, в том числе ярославские, являются тому подтверждением.

Народные традиции организации отдыха жителей деревни находят отражение в названиях игр и развлечений. «Игровая деятельность выступает как своеобразная модель определенного фрагмента этносоциальной реальности и отражает особенности миропонимания диалектоносителей» [1, с. 300]. Игры сопровождали и гулянья на улице, и посиделки дома.

В ярославских говорах выделяется несколько лексико-семантических подгрупп, содержащих сему ‘игра’: наименования, классифицирующие игры с точки зрения возрастного аспекта (например, детские игры: *аз-гурьба, блины печь, в гоны, в жгут, в кринки, в черненькие, в чурканье, гулячка, прятанки, скачками играть, ухом играть*), с учетом ролевого аспекта (*в зайчика, в вора, в колдуна, в охотника, в птичку, в скоморохи, в торговец горшком, в садовника, в попа-(за)гонялу*); наименования участников игры (*битчик, вода, водок, воженик, выкупа-ла, гаря, глызда, горельий, гузало, забуйщик, засевише, кулай, неотвода, сая*); лексические единицы, номини-

рующие игры с какими-либо вспомогательными предметами (*битва, в битку, в битчик, в бுவки, в буй, в векушку, в зубари, в зубарики, в кандалы, в козни, в костыги, в коровку, в лодыжки, в лунки, в муху, в отгу, в свайку, в чеки, в чобаки, в чиги, в чку, в чушку*); наименования атрибутов игр (*балда, битец, биток, гаруна, козень, козон, костыга, муха, палюшка, стрива(о), сучок, чига, чуха, швыль, шляк*); название действий, выполняемых в ходе игры (*взять в гнездо, вычкнуть, глыздить, жигать, жечь лаптем, жмариться, заводить, запечатать лунку, застукивать, зачурать, зубарить, калить, комыляться, осалить, пекнуть*, в том числе синонимы к слову *играть* – *глаушиться, дикариться, духариться*). Среди наименований игр отдельную подгруппу составляют названия карточных игр: *в акулину, в доборыши, в зеваки, в мокрую курицу, в окулю, в пантики, в петуха, в пятки, в секу, в семерик, в ярошку, волосянка* и др. Часто названия игр мотивированы глаголами, называющими действия, непосредственно выполняемые участниками игры (*вышибать* – *в вышибалку, в вышибаловку, в вышибалы, бить* – *в битки, закидывать* – *в палочку-закидалочку, расшибать* – *в расшибалку, добирать* – *в доборыши, гасить* – *в гаски, замирать* – *в замиралы*). Рассмотрим подробнее некоторые наименования.

Чаще всего слово *игра* вызывает ассоциации с детским возрастом (‘резвись, забавляйся, развлекайся’), однако игры были традиционным способом времяпрепровождения и у взрослых. Неслучайно в ярославских говорах известно производное существительное *игрище*, мотивированное литературным глаголом *играть*, – ‘собрание молодежи в осеннее и зимнее время, молодежная вечеринка’ [ЯОС 4, с. 132–133]. На посиделках предпочтение игровой деятельности отдавалось в том случае, если собирались и девушки, и юноши, так как многие игры были направлены на сближение участников: *в голуби (в голубей, в голубки), в скамеечку (в скамейку), в ремень (в ремешок), в воротца, в гаски, в задние колеса, в пятачок, в чины (в чин мал)*. Одной из распространенных игр в домашних условиях считалась игра *в голуби (в голубей, в голубки)*. Это наименование отмечено в говорах Брейт. и Рыб. р-нов [ЯОС 2, с. 42]. «Двое играющих (парень и девушка) садятся на табуретку спиной друг к другу. Участники игры считают до трех. На счет 3 девушка и парень быстро повертывают головы. Если повернутся в одну сторону, то должны поцеловаться. Иногда вместо счета кричали: “Голуби”» [ЯОС 2, с. 42]. Видимо, в названии данной игры нашла отражение народная традиция называть влюбленных *голубями, голубками*. Подобным образом проводилась игра *в скамеечку (в скамейку)*, только вместо поцелуев играющие должны были что-нибудь исполнить. Как видим, и само название *в скамеечку* свидетельствует о менее интимном характере игры.

Наименование игры *в овес*, проводимой также на *беседах*, возникло, по-видимому, на основе ассоциации с обработкой овса: по нему ударяли, чтобы выбить зерна,

так и в игре кто-нибудь ударял по ладони водящего. Водящий, у которого были завязаны глаза, должен был отгадать, кто его ударил. Такая форма времяпрепровождения была известна в Брейт-, Рыб. и Б.-Сел. р-нах Ярославской обл. [ЯОС 2, с. 42].

Одним из самых любимых развлечений молодежи на улице было вождение *хоровода* или, как пишет А. Фенютин, «*играли хороводами*»; ср. *играть (в) кадрили* ‘танцевать, плясать кадрили’ («*Пошли на беседу кадрили играть*». Пошех., Некоуз., Дан., Яросл. и др.) [ЯОС 2, с. 132]. Отличительной чертой хоровода было обязательное сопровождение действий песнями: «девушки встали в полкруга, попросили одного молодца начать игру и запели» [8, с. 50]. Одним из распространенных в Ярославской губернии XIX в. был хоровод под названием *вить капустку*, при этом соответствующие глаголы – *завиться* и *развиться* – характеризовали движения участников хоровода. Название этого хоровода возникло на основе песни, сопровождающей движения участников: «*Вейся – вейся, капустонька, вейся – вейся, виляя...*». В ярославских говорах представлены словообразовательные синонимы, обозначающие кочан капусты: *вил, вилак, вилок, вильши*, связанные с фольклорным прилагательным *вилая* [ЯОС 3, с. 19–20]. Все лексемы мотивированы глаголом *вить*. Еще одним примером того, что хороводы, как правило, назывались в соответствии с песнями, под которые водились, является наименование *вить хмель*: «На другой улице начинают *вить хмель*», сопровождая напевом: «*За рекою хмель, хмель, / За быстрой, ярой; / Перевейся яр хмель / На мою сторонку*» [8, с. 23–24]. По такому же принципу возникло наименование игры – *во вьюна (во вьюнок)* – ‘игра, сопровождаемая старой игровой песней’: «*Со вьюном пошла, с золотым пошла. Я не знаю, куда вьюн положить...*» [ЯОС 2, с. 40]. Данная игра известна во многих районах Ярославской области.

Другим распространенным танцем была *солемушка* (Брейт., Некоуз., Пошех., Дан. и др.): «*Девушки на беседе плясали солемушку или кадсель вместе с парнями*» (Некоуз.), ср.: «*Пляшет солемушку под частушки*». Тут. [ЯОС 9, с. 58]. Уменьшительно-ласкательное значение придает наименованию продуктивный суффикс *-ушк(а)*. Таким образом, лексема *солемушка* отражает и эмоциональный настрой участников танца; ср. с этой же семантикой непроизводное *солама* в рыбинских говорах.

Распространенными в Ярославской губернии в XIX в. были *игры огнем, столбиками* и *соседями*, которые не сопровождались песнями и относились к числу так называемых безмолвных игр. Указанные названия отражают особенности «бытийного» принципа номинации: в основе диалектных наименований лежит сравнение с конкретными предметами или явлениями, окружающими диалектоносителя в повседневной жизни.

Игра *огнем* предполагала наличие в игре *огня* – участника, который должен был *гореть огнем*, или, иначе, водить: «Тот, кто стоит один впереди всех пар, должен

гореть огнем; он должен стоять к хороводу спиной. Самая задняя пара, если случатся две девушки, они должны разойтись врознь и, обжевав кругом огня, опять схватиться друг с дружкой. Во время их бега *огонь* ловит которую-нибудь из них; он бежит за ними и, догнав девушку, ударит ее легонько своими перчатками, или жгутиком, свитым из платка, это значит поймал. Тогда молодец с пойманною им девушкою встает впереди всех пар хоровода, а оставшаяся не пойманною, девушка должна *гореть*» [8, с. 48]. Наименование, видимо, возникло на основе метафоризации: как огонь перекидывается с одного предмета на другой, так и участники игры по очереди «горят».

Наименование *игра соседями* отражает суть действия, которое заключалось в намеренном формировании пар из симпатизирующих друг другу молодых людей. Меняясь местами, участники оказывались соседями тех, кто им особенно нравился.

Среди детей младшего возраста в Ярославской губернии (области) была распространена игра *кур*. В основу ее номинации положен предмет, использовавшийся в ней. *Кур* представлял собой «деревянный четырехгранный брусок, толщиной в большой палец, а длиною вершков 5 или 6, оба конца его срезают диагонально» [8, с. 65]. Каждый игрок должен был не больше 25 раз стукнуть по *куру* другой палкой, чтобы тот попал в заранее начерченный квадрат. Игра продолжалась до тех пор, пока не останется последний игрок. Он считался самым неловким, за что подвергался определенному наказанию: «потом виноватому дают *кур* в зубы, локти его высовывают назад и сквозь них поверх спины просовывают палку. В таком виде он должен на одной ноге доскакать до квадрата, впрочем, ему дозволяется переменить ногу и отдохнуть» [Там же].

Игры *в бабки* и *городки* были традиционной детской формой развлечений, требующей вспомогательного предмета. В данных играх обязательным было наличие палки или биты, которой можно было выбивать городки, бабки. В ярославских говорах было зафиксировано несколько названий этого предмета игры: *балда, битец, биток* ‘бита при игре в бабки’, *бுவевка* ‘палка или доска, которой выбивают с кона городки’, *швиль, чуха* ‘бита’. Слово *налога* в могольских и пошехонских говорах обозначало «чурочку, которую кладут на кол и сбивают, а тот, кто поймает ее, должен ударить по колу»: «*Налогой играть*». Молог. [ЯОС 6, с. 101]. Лексема *налога*, образованная от глагола *наложить*, прямо указывала на функцию этого предмета в игре. *Чуха* использовалась при игре в *козни*, известной в Брейт. и Пошех. р-нах. *Кознями* (ед. *козон*) назывались игральные кости, бабки (Пошех., Перв.) [ЯОС 5, с. 46; 2, с. 42].

Игра *шляками* представляла собой разновидность игры в бабки: «Они заняли место у стены забора, выстроили целой город-кон *шляков*, так у нас называют бабки» [8, с. 6]. Прямое значение слова *шляк* – ‘надкопытный сустав ноги у животных’: «*Какие большие шля-*

ки у теленка» (Пересл., Брейт., Г.-Ям., Рост.) [ЯОС 10, с. 78]. Однако так называлась и кость этого сустава, употребляемая для игры в бабки. Любопытными являются присловья, которыми сопровождался процесс игры: «вдруг один из ребятишек кричит: курня, вслед за ним кричит другой – выжда, третий кричит – грана, четвертой – копыто, и так далее... но далее что кричали прежде в старину, теперь не кричат, потому что не помнят» [8, с. 6]. Сам автор поясняет только слово *выжда*: «кто прокричал слово *выжда*, тот имел право метать свою битку после всех – *выжидать*, а это в игре значило много» [Там же].

Среди группы названий подвижных игр в ярославских говорах выделяется ряд номинаций игры в прятки: *в гали, в застукалки, в застучку, в коронки, в коронички, в коронухи, в коронушки, в короняки, в коронячки, в кулай, в курючки, в осопрятки, в палочку-застукалочку, в скоронюшки, в скрад, в стукалки, в стукалочки, в супрятки, в убирашки, в убирыши, в укоронки, в усопрятки, в ухоронку, в чурики*. В основу большинства этих наименований положены глаголы, указывающие на действия, которые являются основными в игре (*прятаться, хорониться*). Наименования *в коронички, скоронюшки, укоронки* представляют собой словообразовательные дериваты, связанные с диалектными глаголами *коронить* ‘прятать’ («*Куда ты коронишь книжку?*» Некоуз.), *корониться* ‘прятаться’ («*Коронись быстрее за сарай*». Брейт.), *скоранивать, скоронить* – ‘прятать кого-либо, что-либо’ («*Уж я золото короню, короню Чисто серебро я скораниваю* (песня)». Молог.) [ЯОС 5, с. 71; СРНГ 38, с. 83; 7, с. 34]. Мотиватором для названия игры *в убирашки* является лексема *убираться* – ‘прятаться’: «*Побежал убираться*» (Пошех.); ср. также в шутовском выражении *убирать запятки* – ‘быстро, поспешно уходить, убежать’ (Молог., Пошех.): «*Еле убрал запятки*». Брейт. [ЯОС 10, с. 5]. Выражение *в застукалки* указывает еще на одно действие, сопровождающее традиционную игру в прятки, – *застукаться, застукиваться*, то есть прибегать к условленному месту раньше водящего и заявлять о себе стуком, чтобы иметь возможность снова прятаться. Данные глаголы широко распространены в ярославских говорах: «*Все уже застукались*» (Брейт.); «*Я застукалась самая первая*» (Пошех.); «*Застукиваться будем на крыльце*». Дан. [ЯОС 4, с. 105].

Игрой *в жмары* в Мологском уезде Ярославской губернии в XIX в. называлась игра в жмурки; ср. выражение *жмарой играть* – ‘играть в жмурки’, зафиксированное в рыбинских говорах XX в.: «*Давайте жмарой играть*» [ЯОС 4, с. 49]. При этом в словаре В. И. Даля как ярославская приводится лексема *жмарки* – «игра о святках, где парень с девкою хлопают друг друга рукою раз за разом, иногда до слез» [Даль I, с. 901]. Это название мотивировано глаголами *жмарить* – ‘бить, сечь, наказывать кого-либо’ (твер., пск.); *жмариться, жмаркать, жмаркаться* – ‘играть в жмарки’ (молог., пошех., яросл.) [СРНГ 9, с. 204]. Как видим, мологское *в жмары* называло обычную

игру в жмурки, которая не была приурочена к святкам, в отличие от игры *в жмарки*, о которой было также известно в губернии. Следует отметить, что слово *жмарка* сохраняется в современных говорах Брейт. р-на в значении ‘вечернее собрание парней и девушек для развлечений’ [ЯОС 4, с. 49]. В говорах произошло расширение семантики слова за счет метонимического переноса: название целого по его части (то есть наименование вечера по названию игры).

Обязательным условием игры в прятки или в жмурки был выбор водящего. В ярославских говорах *поканаться* означало при помощи считалки или перехвата палки определить, кто будет водящим: «*Ребята поканались, и игра в прятки началась*» (Брейт.) [ЯОС 8, с. 45]. Недовольство среди участников игры вызывали те, кто отказывался водить. Их независимо от пола называли *неотводой*. Слово распространено во многих ярославских и владимирских говорах: «*Играть с нами больше не будешь – мы с неотводой не играем*» (Рост.); «*Вода, вода, неотвода, поводи четыре года* (дразнилка)». Тут. [ЯОС 6, с. 136; СРНГ 21, с. 103].

Таким образом, лесико-тематическая группа «Игры» напрямую связана с традиционной культурой русского человека. Наименования игр в ярославских говорах содержат указание на предметы, с помощью которых осуществлялась игра, указание на участников, на действия, выполняемые в ходе игры. Многие наименования как самих игр, так и их элементов, атрибутов возникли на основе ассоциативного осмысления определенных предметов и явлений повседневной жизни, что указывает на образное восприятие игр диалектоносителями. Достаточно большое количество диалектизм, дублирующих традиционные наименования русских игр, говорит о распространенности такой формы развлечений, об ориентированности человека на коллективное времяпрепровождение.

Сокращенные названия районов Ярославской области

Б.-Сел. – Большесельский район;
Брейт. – Брейтовский район;
Г.-Ям. – Гаврилов-Ямский район;
Дан. – Даниловский район;
Некоуз. – Некоузский район;
Перв. – Первомайский район;
Пошех. – Пошехонский район;
Рост. – Ростовский район;
Рыб. – Рыбинский район;
Тут. – Тутаевский район;
Яросл. – Ярославский район.

Библиографический список

1. Брысина, Е. В. Диалектные названия игр в донских казачьих говорах [Текст] / Е. В. Брысина // Лексический атлас русских народных говоров (Материалы и исследования) 2001–2004. – СПб., 2004. – С. 300–306.
2. Даль – Даль, В. И. Толковый словарь живого великорусского языка : в 4 т. [Текст]. – М., 2003.
3. Драчева, Ю. Н. Лексическая группа «Игра» в «Слова-

ре вологодских говоров» [Текст] // Ярославский текст в пространстве диалога культур : материалы международной научной конференции (Ярославль, 15–16 апреля 2014 г.). – Ярославль: РИО ЯГПУ, 2014. – С. 405–411.

4. СРНГ – Словарь русских народных говоров [Текст]. – Л. (СПб.): Наука, 1965–2007. – Вып. 1–40.

5. Толстой, Н. И. Общие вопросы этнолингвистики [Текст] / Н. И. Толстой // Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике. – М.: Индрик, 1995. – С. 15–40.

6. Фенютин, А. А. Увеселения города Мологи в 1820–1832 гг. [Текст] / А. А. Фенютин // Труды Ярославского Губернского статистического комитета. – Ярославль, 1866. – 153 с.

7. Якушкин, Е. Материалы для словаря народного языка в Ярославской губернии [Текст]. – Ярославль, 1896. – 46 с.

8. ЯОС – Ярославский областной словарь: в 10 в. / под ред. Г. Г. Мельниченко [Текст]. – Ярославль: ЯГПИ, 1981–1991.

Bibliograficheskiy spisok

1. Brysina, E. V. Dialektnye nazvaniya igr v donskih kazach'ih govorah [Текст] / E. V. Brysina // Leksicheskiy atlas russkikh narodnykh govorov (Materialy i issledovaniya) 2001–2004. – SPb., 2004. – S. 300–306.

2. Dal' – Dal', V. I. Tolkovyy slovar' zhivogo velikorusskogo jazyka : v 4 t. [Текст]. – М., 2003.

3. Dracheva, Ju. N. Leksicheskaja gruppy «Igra» v «Slovare vologodskih govorov» [Текст] // Jaroslavskij tekst v prostranstve dialoga kul'tur : materialy mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii (Jaroslavl', 15–16 aprelya 2014 g.). – Jaroslavl': RIO JaGPU, 2014. – S. 405–411.

4. SRNG – Slovar' russkikh narodnykh govorov [Текст]. – Л. (SPb.): Nauka, 1965–2007. – Вып. 1–40.

5. Tolstoj, N. I. Obshhie voprosy jetnolingvistiki [Текст] / N. I. Tolstoj // Jazyk i narodnaja kul'tura. Oчерki po slavjanskoj mifologii i jetnolingvistike. – М.: Indrik, 1995. – S. 15–40.

6. Fenjutin, A. A. Uveselenija goroda Mologi v 1820–1832 gg. [Текст] / A. A. Fenjutin // Trudy Jaroslavskogo Gubernskogo statisticheskogo komiteta. – Jaroslavl', 1866. – 153 s.

7. Jakushkin, E. Materialy dlja slovarja narodnogo jazyka v Jaroslavskoj gubernii [Текст]. – Jaroslavl', 1896. – 46 s.

8. JaOS – Jaroslavskij oblastnoj slovar': v 10 v. / pod red. G. G. Mel'nichenko [Текст]. – Jaroslavl': JaGPI, 1981–1991.