

Лексика игр в классики в марийском языке

М. А. Ключева

Марийский научно-исследовательский институт языка, литературы и истории им. В. М. Васильева (Йошкар-Ола, Россия); Институт системного программирования им. В. П. Иванникова РАН (Москва, Россия);
keymachine@yandex.ru; ORCID: 0000-0002-7518-1649

Аннотация. В статье исследуется лексика игр в классики в марийском языке: названия игры в разных диалектах, битки в игре, элементов разметки пространства и др.; реплики, звучащие в игре, а также глаголы в нарративах об игре в классики. Выявлено два основных канала формирования лексикона игры: 1) из общего словарного фонда языка; 2) из контактного языка вместе с заимствованием игры. В марийской лексике игр в классики есть заимствования из русского и тюркских языков. Наиболее консервативна глагольная лексика, где преобладают исконные слова финно-угорского происхождения.

Ключевые слова: марийский язык, финно-угорские языки, тюркские языки, диалектизмы, заимствования, Урало-Поволжье, народные игры, классики (игра), игровой фольклор, глаголы движения, этимология, языковые контакты.

Vocabulary for hopscotch in the Mari language

Maria A. Klyucheva

Vasilyev Mari Research Institute of Language, Literature and History (Yoshkar-Ola, Russia); Ivannikov Institute for System Programming, Russian Academy of Sciences (Moscow, Russia); keymachine@yandex.ru; ORCID: 0000-0002-7518-1649

Abstract. Hopscotch, a game where players hop through a pattern of rectangles outlined on the ground, is known all over the world. In Russia, the first recording of the game dates back to 1863. Among the Mari people, hopscotch games spread no later than the 1920s–1930s. The subject of the article is the semantics and genesis of the hopscotch vocabulary in the Mari language. The research is based on a wide

range of sources, mainly field recordings, both archival and contemporary. The article documents and analyzes the names of the game in different dialects of the Mari language, the names for markers (stones etc.) used in the game, for elements of the pattern (spaces) drawn on the ground, etc., as well as the players' formulaic remarks. The system of Mari verbal vocabulary in narratives about the game of hopscotch is also explored. Two main sources for the formation of the game lexicon have been identified; these are 1) the general Mari vocabulary and 2) the contact language as it existed at the time of the borrowing of the game. The Mari vocabulary of hopscotch includes quite a lot of Russian loanwords and somewhat fewer words from the contact Turkic languages — Tatar and Chuvash. The verbal vocabulary appears to be the most conservative part of the lexis, since in the system of Mari verbs associated with outdoor games, loanwords are in the distinct minority, while the native vocabulary of the Finno-Ugric origin definitely predominates. Specific semantics of a borrowed lexeme may undergo significant changes in the course of the borrowing when, as a rule, the borrowed word both undergoes phonetic changes and takes subordination to the grammatical norms of the recipient language. Bilingualism and “code-switching” are observed, including in narrative memoirs about children's games recorded from older consultants. Thus, the linguistic processes that accompany cultural borrowing such as the game of hopscotch, are represented in the Mari gaming folklore in a fairly wide spectrum and in all their complex multi-vector nature, characteristic of such multi-ethnic regions as the Ural-Volga Region.

Keywords: Mari language, Finno-Ugric languages, Turkic languages, dialectisms, loanwords, Ural-Volga Region, folk games, hopscotch, gaming folklore, verbs of motion, etymology, language contacts.

1. Введение

Игра в классики, в которой прыгают по расчерченным на земле клеточкам, распространена по всему миру. Считается, что она была известна еще в античности и в Средние века¹, а смысл ее (на мифологическом уровне) представлялся как испытания души при переходе

¹ По сведениям [Hopscotch], игра в классики была известна в Древней Индии, зафиксирована в перечне игр, в которые не стал бы играть Будда (середина

из земного мира в небесный, полное опасностей путешествие по «тому свету» [Sebeok, Brewster 1958: 24–26]. На территории бывшей Российской империи первые фиксации игры относятся ко второй половине XIX — началу XX в. под названиями *Классы* (Олон.) [Петров 1863: 1109–1110], *В академию* [О детских играх в Западной Сибири 1886], *В пекло* (Херс.) [Ястребов 1894: 106], *Цари* (Влад., Тул., Кубан.), *Царства* (Перм.), *Котлы* (Вят., Астрах.), *Классы* («школьное название») [Покровский 1895: 125–127], *Классы* (Белорус.) [Никифоровский 1897: 28], *Классы* (Поморье) [Цейтлин 1911: 13] и др. В ранних публикациях отмечается, что это игра школьная, играют в нее мальчики. В первой публикации на русском языке в журнале «Учитель» (1863) сообщается: «Игра эта, как показывает ее название, составлена учениками, появилась в Петрозаводске недавно, но за то и сделалась употребительною, так что редко пройдешь какую-нибудь улицу, где не видел бы игроков в классы» [Петров 1863: 1109]. Там же содержится примечание редактора: «У нас в Петербурге эта игра называется игрою в „котлы“, что явно показывает, что она изобретена не учениками. Играется же она тут уже лет 30». Сама разметка клеточек, по которым прыгают с камнем, называется в данной публикации 1863 года «городком». На протяжении XX века игра была очень популярна в СССР, при этом из репертуара мальчиков она перешла к девочкам [Борисов 2002: 26–28], а самым распространенным и литературным названием игры на русском языке стало *Классики*.

У мари, как и у других народов Урало-Поволжья, игра в классики также хорошо известна, однако в большинстве изданий, посвященных народным играм, описаний ее, как правило, не содержится. См., например, сборники марийских игр [Китиков 1990, 1993;

I тысячелетия до н. э.). В Древнем Риме в классики играли дети, солдаты. Игра в классики под названием *franc du quatreau* упоминается в романе «Гаргантюа и Пантагрюэль», в 22 главе, в перечне игр, в которые играл Гаргантюа (1534). При этом на знаменитой картине Питера Брейгеля «Детские игры» (1560), являющейся своего рода визуальной энциклопедией игр той эпохи, изображение игры в классики отсутствует.

Марий калык модыш-влак 2012]², удмуртских, мордовских, чувашских, татарских [Долганова, Морозов 2002; Ягодова, Махалова 2005; Брыжинский 2009; Народные жемчужины 2002; Коми ворсӧм да гаж 2007] и др. Вероятно, игра в классики не воспринималась как народная, считалась заимствованной из репертуара русских детей, возможно, относящейся к субкультуре, не заслуживающей внимания. В последнее время ситуация меняется. Следует отметить книгу А. Н. Рассыхаева «Детский фольклор коми: игры» (2023), в которой содержится более десяти описаний этой игры (№ 676–688) с соответствующей коми терминологией. В частности, среди локативных терминов³, от которых происходят названия игры в коми языке — *гижста* ‘черта’, *дзу* ‘кон, луза, лунка, островок, очаг’, *черта*, *клетка*, *крест*, *городок*, *котёл*. Отдельные секторы в разметке называются *би* ‘огонь’, *юр* ‘голова’, *ки* ‘руки’, *кок* ‘ноги’, *шойччанін* ‘место отдыха’. А качестве битки чаще всего в игре используются битые стекляшки (фарфор), называемые *клянича*, *стекляшка*, *склянка*, *сьтеклӧ*, *стеклӧ*, *битла* ‘бита’. Игра могла происходить с кусочком чугуна, камнем (коми *из*), щепкой (*чаг*). Ошибка в игре (если нога попадает на линию) называется *брак* [Детский фольклор коми 2023: 363–369]. Описания трех башкирских игр в классики на башкирском и русском языке — *Өй алыш* ‘Классики’ (букв. ‘захват дома’), *Гызык* ‘Черта’ и *Ишэк* ‘Осел’ — содержатся в книге И. Г. Галяутдинова [Галяутдинов 2002: 218–223]. Из этого источника известно, что у башкир игры в классики происходят с плоским камушком (*таш*), полукруг в разметке пространства называет *утлык* ‘огонь’, есть также локативные термины *өй* ‘дом’ и *оя* ‘гнездо’. Проигравший должен кричать «ослом» (*ишэк*). О татарских классиках наиболее информативным источником оказалась татарская «Википедия», в которой есть отдельная страница, посвященная этой игре. Варианты названий игры по-татарски: *Тыркын*

² Описания марийских игр в классики содержатся в издании [Ключева 2014: 270–276], но они даны на русском языке и отражают лишь отдельные марийские игровые термины.

³ Локативные термины — это наименования элементов разметки игрового пространства.

‘Бег на одной ноге (прыжками)’, *Класслар* ‘Классы’, *Сигез чыек* ‘Восемь линий’⁴ (Тюмен.), *Чэкэн* ‘Бита’, *Өй салу* ‘Закладка дома’ [Тыркин (уен)]. Как и в башкирских играх, элементы разметки пространства называются *ут* ‘огонь’, *өй* ‘дом’; игра происходит с камнем — тат. *таш*. Отдельные названия игры в классики содержатся в современных словарях татарского языка, например: *Тыракай* ‘игра в классы’, ‘бег на одной ноге (прыжками)’, *Тырак-Тырак* ‘на одной ноге’, ‘игра в прыжки’ (*тырак-тырак уйныйкмы?* ‘будем играть в классы’), *Тыркин* ‘то же’, *Сызыклы уены* ‘Игра в черту’ [СЭФ], *Сызыкташ* ‘Черта-камень’, *Тырак-тырак* [БДСТЯ: 673]. В чувашской «Википедии» название игры в классики — *Каччамйш*⁵ [Каччамйш]; там же содержится отсылка к стихотворению чувашского поэта Геннадия Айги (1953), в котором игра в классики называется *Кётес ваййи* ‘Игра в угол’ и *Класла вялясçё* ‘Игра в классы’; битка в игре — *тетте* ‘игрушка’ [Кётес ваййи / Г. Айги]. В целом сведения об игре в классики у народов Урало-Поволжья достаточно разрозненные и фрагментарные. Нам практически не удалось выяснить названия игры в классики в финно-угорских и тюркских языках Урало-Поволжья по основным словарям этих языков (за исключением татарских). В изданиях марийских словарей имеется лишь два упоминания игры в классики:

⁴ Слово *чыек* — несловарное (< *чыйык* ~ *цыйык*), от тат. *чый-у* ‘писать (острым предметом), чертить, проводить борозду, царапать’ < диал. *чый* ‘черта, рез (нанесенный острым предметом)’ < кит. *цый* ‘иероглиф’ [Ахметьянов 2015: 467]. Благодарим за помощь в переводах с татарского и башкирского научного сотрудника отдела прикладной лингвистики и диалектологии ИИЯЛ УФИЦ РАН Р. Н. Каримову, которая также указала на соответствующее название игры в классики у сибирских татар — *Сигез цыйык* ‘Восемь линий’.

⁵ Буквальный перевод с чувашского этой несловарной лексемы затруднителен. Возможно, в его основе чув. *качча* ‘жених’ или диал. *качча* ‘коза’ (~ литер. *кача*). Поскольку в игре прыгают, ее название могло быть ‘козел’, ‘в козла’. По словам лингвиста-тюрколога А. В. Савельева (ИЯЗ РАН), к которому мы обратились за консультацией, «можно этимологизировать через *каччӑ амӑшӑ* > *каччамйш*, как бы игра ‘в сватьбу’, но мотивация неясна, либо же через диал. *кача* ‘коза’, что прозрачно семантически, но удовлетворительного объяснения с т.зр. формы не находит» (из личной переписки, 1.03.2024).

— *Цикля мадаш* ‘играть в классики’ (мар. Г) в «Словаре горного наречия марийского языка» (1981) и в последующем переиздании 2008 года [Саваткова 1981: 185, 2008: 315], а также в десятичномном «Словаре марийского языка» в словарной статье *чек* ~ мар. Г *цик* ‘граница’: *Мбiнь изиэм годым цикля мадаш яратем ыльы*. МДЭ. Я в детстве любила играть в классики [СМЯ VIII: 342];

— *Черта* — детская игра в классы (классики). *Яльшште йоча-шамыч уремыште черта дене модыт*. В деревне на улице дети играют в классы. *Изи удыр асфальтышке чертам суретла, вара йолташыже-влакым черта дене модаш уژهеш*. Маленькая девочка начертит на асфальте клетки (букв. ‘черту’), затем приглашает своих друзей играть в классики [СМЯ, доп. том 2019: 490].

Цель нашей статьи — исследовать с точки зрения генезиса и семантики марийскую лексику игр в классики. Прежде всего это названия игры, битки в игре, элементов разметки пространства (клетки, линии); реплики, которые звучат в игре, и т. п. Будет сделан также обзор марийской глагольной лексики в нарративах об игре в классики. Материал исследования — преимущественно полевые записи, архивные и современные⁶, а также редкие публикации по марийскому языку и этнографии, в которых содержатся упоминания или некоторые сведения об игре в классики у марийских детей. Поиск материалов по игре в классики осуществлялся также в трех крупнейших онлайн-корпусах марийского языка (Марийского научно-исследовательского института [Корпус марийского языка], университетов Вены и Тромсё [KORP. Hill Mari texts; KORP. Meadow Mari texts], Высшей школы экономики [Корпус луговомарийского языка]), но дал скромные результаты.

⁶ В статье при ссылках на полевые материалы указываются имена собирателей; записи автора статьи дополнительно не маркируются. При ссылках на горномарийские материалы указываются только названия деревень — все они административно относятся к Горномарийскому р-ну Республики Марий Эл.

В архивных марийских текстах, языковых примерах, приводимых в статье, сохраняется орфография и пунктуация источников. Переводы на русский язык — автора статьи.

В *Разделе 2* представлена основная лексика игр в классики по диалектам марийского языка⁷: восточное наречие (*Раздел 2.1*), луговое (*Раздел 2.2*) и горное (*2.3*). *Раздел 3* посвящен глагольной лексике в рассказах об игре в классики. В *Разделе 4* содержатся выводы исследования.

2. Лексика игры в классики в марийском языке (названия игры, предметов игры, элементов разметки пространства, реплики игроков и др.)

2.1. Восточное наречие

Впервые описание игры в классики у мари было опубликовано в 1958 году на английском языке в книге *Studies in Cheremis. Vol. 6 Games* [Sebeok, Brewster 1958: 21–24, № 28; МНИ, № 1613]. Информантом американских ученых был Иван Евский, 1919 г. р., из восточных мари, уроженец с. Баймурзино (ныне Башкортостан). Записи производились в Университете Индианы (США) в 1952–1954 гг. Игра происходит с камушком по разметке следующего вида (цифры, как сообщается в источнике, в оригинальной игре не ставились):

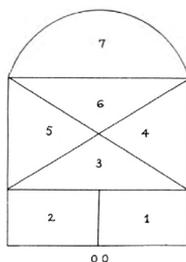


Рис. 1. Разметка пространства в игре в классики у восточных мари [Sebeok, Brewster 1958: 23]

Fig. 1. Diagram for hopscotch game, Eastern Mari [Sebeok, Brewster 1958: 23]

⁷ Наиболее обстоятельные обзоры системы диалектов марийского языка представлены в книгах И. Г. Иванова [Иванов 1981] и Габора Берецки [Bereczki 1994].

К сожалению, марийская лексика в этой публикации отсутствует. Но о полукруге в разметке игры сказано, что его называют «крышей» (англ. roof): «Then he casts the stone under the last roof— they call it “roof;” he first jumps in with both feet»⁸. На марийском это могло быть слово *пёртвуй* ‘крыша’ (букв. ‘голова дома’). Возможно, камень, с которым играли (англ. stone), назывался по-марийски соответственно *ку* ‘камень’ (?). По фразе «If he steps on a line, or if he pitches the stone past a space, he burns (=loses), they say»⁹ можно также реконструировать мар. *йўлаш* ‘сгореть’ как вероятный термин в марийской игре при ошибке, проигрыше. В наказании проигравшего, как следует из описания игры в данном источнике, использовалась голосожанка 3-3-3: «Thus the players finishing come out in a row. They say “zzzz” to the man remaining last»¹⁰. Такого типа голосожанки обычно связаны с бегом на выдохе при проигрыше в игру в чижа и распространены у народов Средней Азии [Ключева 2015: 38]. Вероятно, что-то подобное было и у восточных мари, т. к. в восточном наречии марийского языка зафиксировано *вызлыктен модаш* ‘играть в догонялки’ (перевод в источнике) < *вызлаш* ‘бежать’ (от мошкарны, комаров — о скоте) < *выз* — звукоподражание гудению, жужжанию насекомого [Вершинин 2011: 70–71].

Следующая по времени фиксация игры в классики также была сделана у восточных мари, в с. Старобедеево Нуримановского р-на Башкирской АССР, во время фольклорной экспедиции Марийского научно-исследовательского института в 1973 году. Фольклористы А. Е. Китиков и С. С. Сабитов записали только название игры — *пенашка* (*пинажка*) [МФЭ-73 № 73, л. 25, № 29.8, № 74, л. 50, № 31.31; МНИ, № 1620], от рус. *пинашка* (как называют битку в игре в классики)¹¹ < *пинать*.

⁸ Затем он бросает камень на последнюю «крышу» — они называют это «крышей» [полукруг с цифрой 7]; сначала он прыгает сразу обеими ногами.

⁹ Если он наступает на линию или попадает камнем мимо клетки, он, как они выражаются, «сгорает» (=проигрывает).

¹⁰ Таким образом, игроки, закончив, выходят по очереди. Они говорят «3-3-3» человеку, оставшемуся последним.

¹¹ Слово *пинашка* (рус.) отсутствует в диалектологических источниках, таких как «Словарь русских народных говоров», однако достаточно часто встречается

У восточных мари игра в классики называется также *Черта*, как у луговых мари (с. Нижняя Татъя Краснокамского р-на Республики Башкортостан, инф. 1972 г. р., зап. 2.04.2024) и по-русски — классики: *Ўдырляк обычно тожо классикым* ‘Девочки — обычно тоже в классики’ (д. Азиково Кильмезского р-на Кировской обл., инф. 1952 г. р., зап. в 2017 г.) [МНИ, № 2231].

2.2. Луговое наречие и соответствия в других диалектах

В репертуаре луговых мари первой фиксацией игры в классики является архивная запись 1974 года на марийском языке (д. Кожлаер Моркинского р-на Марийской АССР, зап. А. С. Сергеев) [НРФ, оп. 1, д. 889, л. 54, № 3; МНИ, № 1614]. Игра называется по-русски — *Рай*, битка, с которой проходят по клеточкам, называется по-марийски — *панга* (мар. ЛВ). Игра происходит в следующей разметке (*тыге 5 клеткым чертитлат* ‘так чертят пять клеток’):

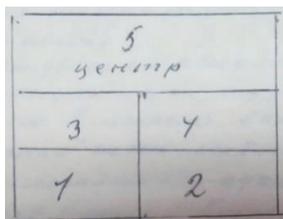


Рис. 2. Разметка в игре в классики у луговых мари, 1974 г. [МНИ, № 1614]

Fig. 2. Diagram for hopscotch game among the Meadow Mari, 1974 [МНИ, № 1614]

Как видим, пятая клеточка в разметке называется по-русски «центром» (< нем. < лат.).

в разного рода меморатах о детстве, об играх, публикуемых в социальных сетях в интернете (как правило, без указания места). Пример подобного источника — запись 2007 г. об игре в классики в «Живом журнале» жительницы Новосибирска, доступная по ссылке: <https://inna-jv.livejournal.com/418929.html> (дата обращения: 07.03.2024).

Спустя 50 лет после первой записи игры в классики у луговых мари, информант из того же населенного пункта сообщила, что игра в классики в ее детстве называлась уже не *Рай*, как в первой записи игры в 1974 г., а *Калай банке дене модаш* ‘играть в жестяную банку’, и термин *панга* по отношению к битке в игре в классики не применялся, но использовался в других играх (преимущественно в играх со сбиванием предмета брошенной в него палкой) (д. Кожлаер, инф. 1985 г. р., зап. 2.04.2024 г.).

Однако имеются и другие фиксации термина *рай* в марийских классиках. В д. Малые Параты Волжского р-на РМЭ (мар. Л) словом *рай* называли не саму игру, а ее этап, когда прыжки надо делать не по порядку (с первой клеточки на вторую, потом третью и т. д.), а по диагонали. Т. е. при разметке, аналогичной той, что изображена на *Рис. 3* ниже, с первой клеточки прыгают на седьмую, потом на третью, пятую, потом на четвертую, шестую, вторую, восьмую (инф. 1952 г. р., зап. в 2002 г.) [Ключева 2014: 277; МНИ, № 1624]¹².

Русские мифонимы *рай*, *ад* используются как наименование отдельных элементов в разметке пространства в классики у горных мари, например:

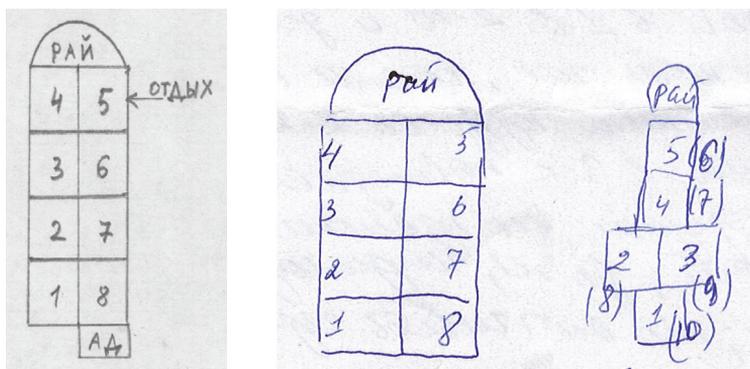


Рис. 3. Варианты разметки в игре в классики у горных мари

Fig. 3. Diagrams for hopscotch game among the Hill Mari

¹² В той же игре (д. Малые Параты) еще один тип прыжков (зигзагом) называется по-русски «лягушкой». Прыгают по следующей траектории (см. *Рис. 3*): с первой клеточки на восьмую, далее на седьмую, вторую, третью, шестую, пятую и т. д.

Рисунок слева — из д. Сарлатово (*Когосола*), инф. 1948 г. р., зап. в 2017 г. [МНИ, № 1632]. Два рисунка справа — из с. Емангаши, инф. 1969 г. р., зап. 2 апреля 2024 г.

Аналогичные локативные игровые термины-мифонимы (*ад*, *рай*) есть в русских играх [Покровский 1895: 125–126], соответствия — в играх других европейских христианских народов, например, англ. Heaven, Paradise, Purgatory, Fire [Sebeok, Brewster 1958: 26]. При этом в марийском языке для понятий «рай» и «ад» есть другие слова: *узьмак* ‘рай’ (в литер. мар. ЛВ пришло из восточного наречия), *тамык* ‘ад’ (мар. ЛВ), *триспотня*, *триспотныы* ‘преисподняя’ (мар. Г). Но в играх в классики они не зафиксированы.

Рассмотрим наименования битки в игре. Как было выше сказано, битка, с которой проходят по клеточкам, называется в архивной записи 1974 г. [МНИ, № 1614] по-марийски — *панга* (мар. ЛВ). Видимо, она представляла собой что-то вроде деревянной шайбы. То же слово зафиксировано в 2018 г. в д. Шеменермучаш Параньгинского р-на РМЭ (инф. 1960 г. р.) [МНИ, № 1629]. Слово *панга* очень употребительно в луговом и восточном¹³ наречиях марийского языка как игровой термин. Оно означает самые разные предметы игры: палку, палочки, обрубки, чурки (городки), кольшкы, деревянные шары, кубики, костяшки домино, шашки, шахматные фигуры, игральные кости [МНИ]. Помимо наименования предметов игры значения лексемы *панга* в марийском языке: 1. комочек, например, *рок панга* ‘комочек земли’ 2. палочка, например, *тўмыр панга* ‘барабанные палочки’, *эгыр панга* ‘поплавок’ (*эгыр* ‘удочка’), *логар панга* ‘кадык’ (*логар* ‘горло’); 3. косточка, костяшка; кругляшка на счетах [СМЯ V: 32–33]. Также *ашыкпанга* ‘палочки для развешивания мата’ [СМЯ I: 124] (*ашык* ‘мат’), *телевизор панга* ‘включатель телевизора’ [СМЯ V: 33], *самбар панга* ‘чурбачки для самовара’, *шўртё панга* ‘шпулька’ > *панга шўртё* ‘(магазинная) нить в шпульках’ [Вершинин 2011: 416], *шур-панга* ‘мерзлые катышки конского навоза на дороге’ [Вершинин 2018: 399] и т. п. В переносном значении *панга* — ‘мальш, коротышка, малорослый’ (мар. В) [Вершинин 2011: 416].

¹³ В некоторых говорах восточного наречия (например, мензелинском) произносится как *пāngā* [Вершинин 2011: 422].

Этимология мар. слова *панга* неясна. В. И. Лыткин и Е. С. Гуляев сопоставляют его с коми *паг* ‘пришивка, планка, скрепка, доска’ [Лыткин, Гуляев 1999: 419], В. И. Вершинин указывает на эрз. *пенге* ‘полена’, нен. *paŋg* ‘колода; обрубок’ [Вершинин 2018: 400]. В основных базах финно-угорской лексики, таких как [Rédei 1988; Bereczki 2013], марийское *панга* отсутствует. См., например, ФУ **punka (ponka)* ‘комок, желвак, волдырь, неровность’ [Rédei 1988: 404]¹⁴. По мнению марийского лингвиста А. Н. Куклина, высказанному в личной беседе (2013 г.), *панга* — собственно марийское слово, ономастопозитическое по своей природе, связанное со звукоподражанием удару. Также представляется важным, что в горном и северо-западном наречиях марийского языка слово *панга* (**näŋgä, *näŋgä*) отсутствует. Его не общемарийский характер и вокализм первого слога, не характерный для исконной лексики мар. Л *a*, косвенно указывают на то, что это заимствование. При этом от мар. *панга*, видимо, происходит чув. *панккă* чушка; *панккăла* — название игры в чушки (д. Чинеры Октябрьского р-на Чувашской АССР (ныне Мариинско-Посадский р-н Чувашии, Бичуринское с/п)) [Ашмарин IX: 92–93]. Ср. также рус. диал. *бонка* — мяч (шар) в игре типа ярки (Казан.) [Нечаев 1894: 505], рус. диал. *панки* и *панок*, *паночек* ‘игральная кость, бабка, бита в игре’, рус. диал. *понки* — ‘лодыжки, щиколотки (у человека)’ (Сверд., 1983) [СРНГ XXIX: 265]; ОТю *баканак* ‘копыта; козон’ [Севортян 1978: 42–45].

Зачастую информанты затрудняются подобрать слово для наименования битки в игре, тем более что деревянную шайбу со временем вытесняет баночка из-под обувного крема и т. п., наполненная землей, например:

- (1) *Налат тыгай — ме пу гычын ыштена иле, тыгай момак ыштена, тыгай штукам ыштена иле, пу гычын тыгай лэхкийым (она манына иле, кеже кругам тыгайым ышта иле),*

¹⁴ См. также созвучные финские слова в «Этимологическом словаре финского языка» (*pankka* и др.) [Itkonen, Joki 1962: 481–483]. Марийское *панга* в связи с ними в данном источнике не приводится.

мыланем дак дедушка ыштен пуа тыге йытыран гына. (Тудо икта лу сантиметр кутышан, парня кўжгўт.)

‘Берешь такую — мы делали из дерева, такую это делали, такую штуку делали, из дерева, такую легкую (мы называли ее доской (*она*), некоторые делали такую круглую), мне дедушка делал из дерева аккуратно. (Она примерно 10 сантиметров длиной, толщиной с палец)’ (д. Папанино Моркинского р-на РМЭ, инф. 1948 г. р., зап. в 2019 г.) [МНИ, № 1630].

- (2) *Вара вот тыге тўргўштыл кает, тўрштен, тиде мозтым, чумен тыгай панга гайым, тышке, вара луктын шуэт тушко. <...> Ондак вет крем атым налына ыле. Кемыр [<кемым] шўрмў крем атым, тушко ошмам оптена, штоб неле лиже, и тыге модын кайна вара, лектына.*

‘Потом вот так проходишь-прыгаешь, эту самую, пинаю такую, как панга, сюда, потом выводешь туда. <...> Раньше ведь брали баночку от крема. Баночку из-под крема для обуви, туда кладем песок, чтоб была тяжелой, и так потом идем, играем, проходим’ (д. Шиньшедур Моркинского р-на РМЭ, инф. 1959 г. р., зап. в 2016 г.) [МНИ, № 1631].

Крем ате ‘баночка из-под крема’ — в этом наименовании битки (пример (2)) слово *крем* — из русского языка (< франц. < лат. < др.-греч.), а слово *ате* ‘посудина, чашка, миска’ < чув. *атй* ‘сосуд’ при изначальном значении ‘сапог’ в чувашском и других тюркских языках [Федотов II: 69]. Аналогичное название битки — *консерве ате* (д. Шурга Моркинского р-на РМЭ, инф. 1987 г. р., зап. в 2024 г.).

В горномарийских классиках соответствием последнему наименованию является *атйи*, например, в оригинальной орфографии участников опроса в 2024 г.: *керемят* (д. Шерекей, инф. 1967 г. р.), *кремат* (*концервйи атйи*) ‘консервная банка’ (д. Коптяково, инф. 1960 г. р.), *канцервы аты* с пометой «из-под конфет-драже» (д. Тяяново, инф. 1970 г. р.); *консервйатйи* ‘консервная банка’ (д. Большой Серманангер, д. Апшак-Пемяк, с. Кузнецово, инф. 1968 г. р., зап. А. А. Сибирёва) [ГЭ МГУ; МНИ, № 1634]. Также:

- (3) *шайбы ган'е техеньй йьйргешкй äтй <...> техень äтйжсьм ьшитеннй ландрин ьлын молнам техень äтйшитй* 'как шайба, такая круглая посудинка <...> такую посудинку делали, был раньше ландрин в такой посудинке' (д. Токари, инф. 1962 г. р., зап. А. Н. Закирова) [ГЭ МГУ; МНИ, № 1636];
- (4) *äтй техеньй, йьйргешкй äтй* 'такая посудинка, круглая посудинка'; *крем äтй* (д. Сарлатово, инф. 1948 г. р.) [МНИ, № 1632].

В описании игры на русском языке:

- (5) *Ногами пинали кремовой банку* (д. Ванюково, инф. 1949 г. р., зап. К. И. Ситников в 2016 г.) [МНИ, № 1635].

Данное название битки функционирует и как наименование игры в классики — *Керемäтлй* 'В классики', букв. 'в крем-банку' (д. Шерекей, инф. 1967 г. р., зап. в 2022 г.) [МНИ, № 1618]. (Здесь *керем* < *крем*, не путать с мар. *керем* 'веревка'.) Аналогично *Крема тла* 'В классики' (д. Коптяково, инф. 1960 г. р., анкетный опрос в 2024 г., сохранена оригинальная орфография).

Подбирая слово для наименования битки, луговые мари говорят также *ластик*, *шайбе*, *банычке* (д. Куршембал Волжского р-на РМЭ, инф. 1963 г. р., зап. в 2016 г.) [МНИ, № 1621], *калай банке* 'жестяная банка' (д. Кожлаер Моркинского р-на, инф. 1985 г. р., зап. в 2024 г.); горные — соответственно *шайбы*, *банычкы*, *банкы* [МНИ, № 1632], *консервы банкы* 'консервная банка', *драже оптымь банычкы* 'баночка, в которую кладут драже', *ляпцйкй консервы банкы* 'плоская консервная банка' [МНИ, № 1634], *консервнй банкы* [МНИ, № 1618] и т. п. От наименования битки *калай банке* 'жестяная банка' происходит, как было сказано выше, название игры в классики *Калай банке дене модаш* 'играть в жестяную банку'. Слово *калай* 'жесть' является в марийском языке заимствованием из татарского [Исанбаев 1994: 64].

Игра могла происходить и с кусочком битого фарфора. Отсюда одно из названий игры у луговых мари — *Талинга пудырго дене* 'В осколки от цветных блюдец' (перевод информанта, 1937 г. р.,

д. Верхний Регеж Куженерского р-на РМЭ, самозапись в 2013 г.) [МНИ, № 2562]. Слово *талинга* ‘блюдец’ восходит к рус. *тарелка* (< нем. < итал.), но в марийском языке является заимствованием из татарского [Исанбаев 1994: 142]. Ср. тат. *тэлинкэ* ‘тарелка, блюдо’, удм. диал. *талинка*. Слово *пудырго* ‘осколок’ — от мар. *пудыргаиш* ‘разбиваться’.

В 1980-е годы игра в классики систематически фиксируется А. Е. Китиковым в разных районах Марийской АССР, причем самым употребительным ее названием у луговых мари является *Черта* (*Чертала* ‘В черту’ — в Звениговском, Советском р-нах [МНИ, № 1615, 1616], *Черта дене* ‘Чертою’ — в Сернурском р-не) [МНИ, № 1617)]¹⁵. В более поздних наших полевых записях наименования *Чертала*, *Черта дене* игры в классики встречаются в Волжском, Моркинском, Куженерском, Ново-Торъяльском, Параньгинском, Сернурском р-нах РМЭ (инф. 1948–1990-х гг. р.) [Ключева 2014: 270–276; МНИ, № 1623, 1624, 1626–1931]. В одном случае наряду с *Чертала* информант произнесла название игры как *Чертитла* (д. Куршембал Волжского р-на РМЭ, инф. 1963 г. р., зап. в 2016 г.) [МНИ, № 1621]. Выше упоминалась также единственная фиксация наименования *Черта* игры в классики в словаре — [СМЯ, доп. том 2019: 490]. В крупных онлайн-корпусах марийского языка *Черта* встретилось только в корпусе Тимофея Архангельского (ВШЭ), источник — марийская молодежная газета «Кугарня» (‘Пятница’) от 15 июня 2017 года:

- (6) *Провой вел Нуктуж ялем, мый тыйым йӱратем, тыйын нергенет кугешнен муралтем. Ачам-авамын суртишо, ужар иудан изи урем — Метри арка, пошкудем-влак, чарайолын куржталме, чертала модын тӱршитълмӧ... Чыла тиде шарнаш веле кодын. ‘Моя деревня Нуктуж Звениговского района, я тебя люблю, о тебе с гордостью пою. Родительский дом, мой переулочок с зеленой травой — Дмитриев холм, мои соседи, беганье босиком, прыганье при игре в черту... Все это только вспоминать осталось’ [Корпус луговомарийского языка].*

¹⁵ О диалектных различиях в названиях марийских игр на уровне морфологии (*черта дене* ~ *чертала*) см. [Ключева 2023].

Таким образом, наименование *Черта* игры в классики можно считать общим для всего лугового наречия марийского языка¹⁶, а пришло оно, очевидно, из соседних русских диалектов: «В черту́. Игра в классы» [ЯОС 1982: 43]. Ср. упомянутые во вводной части статьи аналогичные наименования игр в классики в других языках Урало-Поволжья: коми *Черта*, *Чертаэн* ‘В черту’, *Чертан* ‘В черту’, *Гижтаён* ‘В черту’, тат. *Сызыклы* ‘В черту’, *Сызыкташ* ‘Черта-камень’, башк. *Гызык* ‘Черта’, мар. Г *Цикля* ‘В границу’ (о последнем подробнее ниже, в *Разделе 2.3*).

Достаточно необычными названиями игры в классики у луговых мари являются:

- *Окшак тага* ‘Хромой баран’, которое используется наряду с русским названием *Классики* (д. Шурга Моркинского р-на РМЭ, инф. 1987 г. р., зап. в 2024 г.); оба слова в марийском языке — тюркские заимствования, от чув. *уксак* и *така* с аналогичным значением [Федотов II: 273, 164];
- *Крапала* ‘В крапу’ (д. Большой Шургумбал Советского р-на РМЭ, инф. 1991 г. р., самозапись в 2013 г.) от слова *крапа* «так назывались квадраты, из которых состояла фигура» [МНИ, № 1622]. Вероятно, это слово происходит от рус. *крапать* ‘помечать или покрывать крапинами’ [Даль II: 508]. Ср. диал. (Нижегор. ~ Горьк.) *крапка* ‘расписывание деревянных ложек рисунками’, *крапить* ‘расписывать деревянные ложки’ [СРНГ XV: 170];
- *Тракла* ‘В трак’ (д. Мари-Шои Куженерского р-на Марийской АССР, зап. А. Е. Китиков в 1990 г.) [МНИ, № 1619].

Что же такое *трак*? В самом описании игры указывается, что *трак* — это баночка из-под зубного порошка, которую используют в качестве битки, т. е. это наименование предмета игры:

- (7) *Шошым мланде кошкен шумек тракым чумаш тўнгалына.*
Трак — зубной порошок, крем атыш рокым пыштыман банке.
Мландеш тоя дене квадратым ыштат, тудым лужашлан пайлат.

¹⁶ В *Разделе 2.1* также отмечено его бытование у восточных мари.

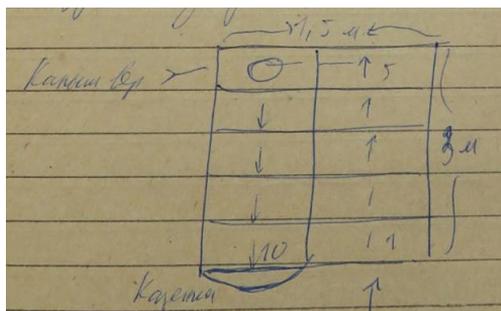


Рис. 4. Разметка классиков в д. Мари-Шои [МНИ, № 1619]

Fig. 4. Diagrams for hopscotch game, the village of Mari-Shoi [МНИ, № 1619]

Тракым, эркын чумен[,] 10-шо квадрат гыч луктыт. Ончыч 1-ше квадрат гыч, вара кокымшо гыч, вара — кумшо, нылымше... лумшо гыч. Вара, 1-ше квадрат вокте тупела шогалын, тракшым вуй гоч шуэн колта. Могой квадратмыш логалеш — тудо модшын пörтийö лиеш. Вес модшылан тракшым тиде пörт гоч чумал колтыман. Тушко тракше логалеш гын, черетишым йомдара.

Примечаний: Модмо годым трак казенка манмашке (лумшо клетка мучаште) логалеш, мо модын налалтын — чыла йомеш. Моло верлаште тиде модшыын классла модмаш, чертала модмаш маныт.

‘Весной, когда земля обсохнет, начинаем пинать трак. Трак — банка от зубного порошка, крема, в которую надо насыпать землю. На земле палкой делают квадрат [прямоугольник], его делят на десять частей.

Тихонько пиная [по всей разметке], трак выпинывают из десятого квадратика. Сначала из первого, потом из второго, потом из третьего, четвертого... десятого. Потом, встав спиной около первого квадрата, кидают трак через голову. В какой квадрат попадет — тот становится домом игрока. Другому игроку нужно пропинывать трак через эту клетку. Если трак попадет туда, он теряет ход.

Примечание: Если во время игры трак попадет в т. н. казенку (в конце десятой клетки), что выиграли — все пропадает [сгорает].

В других местах эту игру называют «в классы», «в черту»'. (Зап. А. Е. Китиков в 1990 г.) [МФЭ-90 № 172, л. 26–27, № 20.2; МНИ, № 1619].

Источник лексемы *трак* в марийской игре — очевидно, татарский, учитывая приведенные выше, во *Введении*, наименования игры в классики на татарском языке: *Тырак-тырак*, *Тырак-тырак*, *Тыракай*, *Тыркын*¹⁷. Этим словам соответствуют татарские глаголы *тыраклау*, *тыракайлау* [СЭФ], *тыракларга* [Ганиев (ред.) 2002: 338], означающие ‘прыгать на одной ноге’, ‘припадать на одну ногу, ковылять’. Считается, что эти слова имеют звукоподражательный характер, ср. тат. *тыр*, *тыр-р* ‘имитатив шуму трещотки, моторов, а также быстрому бегу мелкими шагами’ [Ахметьянов 2015: 334].

В приведенном выше описании марийской игры *Тракла* содержатся также локативные термины *пöрт* ‘дом’, *каныш вер* ‘место отдыха’ (клеточка, на которой можно отдохнуть)¹⁸ и *казенка* (<рус. *казёнка*¹⁹). Ср. коми *шойччанін* ‘место отдыха’ [Детский фольклор коми 2023: 364, № 677]. В горномарийских классиках отдельные клеточки также могут называться *пöрт* [МНИ, № 1637а] или *тома* ‘дом’

¹⁷ Расстояние от д. Мари-Шои, где игра называется *Трак*, до ближайших деревень с традиционно татарским населением в Параньгинском районе РМЭ (Портягур, Ирнур) — не более 15 км по дороге.

¹⁸ Слово *пöрт* ‘дом’ считается балтским (литов. *pirtis*) либо древнерусским (*пѣрть* ‘баня’) заимствованием в финно-угорских языках [Вершинин 2018: 427], *вер* ‘место’ — исконное слово финно-угорского происхождения [Rédei 1988: 569]; *каныш* ‘отдых’ от *канаиш* ‘отдыхать’ < чув. *кан* [Федотов I: 222].

¹⁹ «Казенка — каморка, клетушка; перегородка в избе, где нет топки, а иногда и в горенке, в летней половине; деревянный пристрой к печи, служащий приступом для лазанья на печь или лежанку и помещением для птицы и мелкого скота зимою; большой прилавок у дверей, при входе в избу (Нижегородская губерния)» [Брокгауз, Ефрон (изд.) 1894: 925].

[МНИ, № 1634]. Ср. *өй* ‘дом’ в классиках у татар и башкир. Это один из универсальных локативных терминов в классиках, например, в турецком ему соответствует *hâne* ‘дома’²⁰ [Brewster, Sebeok 1957: 24], в английском — *home* ‘дом’, *rest* ‘отдых’ [Hopscotch]. В марийских играх используются и наименования локусов на русском языке: *дом* (п. Мари-Турек) [Ключева 2014: 274; МНИ, № 1628], *отдых* (д. Малые Параты) [Ключева 2014: 277; МНИ, № 1624]; *огонь* (д. Большой Шургумбал) [МНИ, № 1622]. Ср. в башкирских классиках *утлык* ‘огонь’ [Гиляутдинов 2002: 219–221], в татарских — *ут* ‘огонь’ [Тыркын (уен)], в коми — *би* ‘огонь’ [Детский фольклор коми 2023: 364]. В п. Новый Торъял РМЭ «последний девятый этап в классиках называется *Москва*» [Ключева 2014: 276; МНИ, № 1625]. В д. Нижний Кугенер Новоторьяльского р-на РМЭ верхний (дальний) полукруг в разметке называется «солнцем» [Ключева 2014: 274; МНИ, № 1626]. Аналогичное название этого полукруга в классиках — *солнышко* (на русском языке) — зафиксировано в Эстонии, г. Кохтла-Ярве (инф. 1976 г. р., зап. в 2002 г.) [Ключева 2008: 354]. В стенограммах рассказов об игре в классики на марийском языке, как у луговых, так и у горных мари для наименования различных элементов разметки пространства используются также русские слова, выражающие геометрические фигуры: *квадрат*, *квадратный*, *күгä* ‘круг’, *полукруг* (и мар. Г *пелкүгä*), *прямоугольник* (также по-марийски *ныдугылан* ‘четырёхугольный’), *клетке* ~ мар. Г *клеткä* ‘клетка’, *угол* ~ *огъл* и т. п.

В [МНИ, № 1619] также упоминается наименование игры *Классла* ‘В классы’. У более молодого поколения луговых мари (1990-х г. р.) широко распространено и собственно русское наименование игры — *Классики* (не только на территории РМЭ, но и, например, в марийской д. Ешпаево Уржумского р-на Кировской обл.), а также с искажением (без плентизации) — *Классика* (д. Чодраял (Кабак-сола) Волжского р-на РМЭ; п. Мари-Турек РМЭ) [Ключева 2014: 274; МНИ, № 1623].

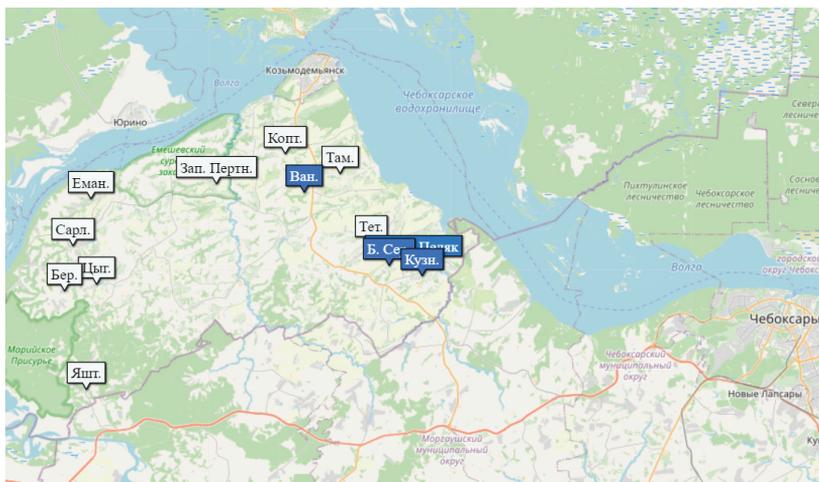
²⁰ Здесь сохранена орфография и перевод источника («houses») [Brewster, Sebeok 1957: 24], хотя, по современным словарям турецкого языка, точнее будет тур. *hane* ‘дом’.

Русское название *Классы*, *Классики* известно и восточным, и горным мари. Ср. чув. *Класла* ‘выляҫсӗ’ ‘Игра в классы’ [Кӛтес вӓййи / Г. Айхи].

2.3. Горное наречие

Достаточно своеобразна терминология игры в классики у **горных мари**. В единственном словарном мар. Г наименовании игры в классики — *Цикля* ‘В черту’ [Саваткова 1981: 185, 2008: 315; СМЯ VIII: 342; МНИ, 1633] — слово *цик* ‘предел, граница, пограничная черта’ происходит от чув. *чик / чике / чикӗ* ‘граница; рубеж; черта; межа; край’ (~ мар. Л *чек*, тат. *чик*, башк. *сик*) [Федотов II: 419]. Автор словаря, зафиксировавшего слово, Анна Андреевна Саваткова, сама является уроженкой д. Яштуга, 1925 г. р. Функционирование наименования *Цик* (*Цикля*) игры в классики у горных мари подтверждается нашими полевыми записями (д. Сарлатово (*Когосола*), Березово (*Кугилӓнсола*), Цыганово (*Цигӓнсола*), инф. 1948, 1957 и 1974 г. р. соответственно) [МНИ, № 1632, 1633, 1637а], данными анкетного опроса 2 апреля 2024 г. (д. Коптыково, инф. 1960 г. р., с. Емангаши, инф. 1969 г. р.; д. Тетьяново, инф. 1970 г. р.; д. Тамарайкино, инф. 1975 г. р.; д. Запольные Пергнуры, инф. 1993 г. р.), а также данными горномарийского корпуса Джереми Бредли, где содержится следующая запись (без указания места): *Пӓленӓ, шукынжок изинӓ годым цикля мадынна*. ‘Знаем, когда мы были маленькими, больше всего играли в классики (*цикля*)’ [KORP. Hill Mari texts]. Перечисленные населенные пункты, где, по имеющимся данным, игра в классики называется *Цикля*, отражены на *Карте 1* (с. 315). Здесь же указаны деревни, в которых игра называется *Тӓргӓм цикля* (в восточной части Горномарийского р-на, названия в темной цветовой рамке). Рассредоточенность этого игрового термина по всей территории Горномарийского р-на позволяет считать его общегорномарийским.

Хотя слово *цик* ‘граница’ является исходно локативным термином (от названия линий, через которые прыгают в игре), один информант из с. Емангаши указал, что словом *цик* они называли битку в игре, а по данным информанта из д. Тетьяново, «*цик* — пинки».



Карта 1. Циклә
Map 1. Tsiklä

У горных мари зафиксированы также названия игры в классики от глаголов (номинализированных причастий), выражающих прыганье:

- *Тёргём циклә* ‘В классики’ (д. Ванюково, инф. 1949 г. р., зап. К. И. Ситников в 2016 г. [МНИ, № 1635], д. Большой Серманангер, д. Апшак-Пеляк, с. Кузнецово, инф. 1968 г. р., зап. А. А. Сибирёва в 2017 г. [ГЭ МГУ; МНИ, № 1634], снова д. Апшак-Пеляк, другой инф. 1968 г. р., зап. в 2024 г.) < мар. Г *тёргәш* ‘скакать, прыгать’ ~ мар. ЛВ *төргаиш*;
- *Чымомла* (*Чымымла*) ‘В классики’ (д. Токари, инф. 1962 г. р., зап. А. Н. Закирова в 2017 г.) [ГЭ МГУ; МНИ, 1636] < мар. Г *чымаиш* ‘пинать’ ~ мар. ЛВ *чумаиш*.

Оба эти глагола (*тёргәш*, *чымаиш*) относятся к пласту собственно марийской лексики (не входят ни в фонд лексики марийского языка финно-угорского происхождения, ни в пласт заимствований из контактных языков) [Вершинин 2018: 620, 532].

В д. Коптяково (инф. 1960 г. р., зап. в 2024 г.) наряду с *Циклә*, *Классла*, *Кремагла* игра в классики называлась также *Пёрткутан*

< *nöрт* ‘дом’ + *кутан* ‘зад’²¹ ~ *nöртгутан* ‘место перед домом’, ‘палисадник’ [Саваткова 2008: 210]. Т. е. это наименование игры происходит от названия места, где происходила игра.

Несколько наименований игры в классики у горных мари происходит от названия битки, с которой прыгают:

- *Керемätлä* (об этой лексеме сказано выше, в *Разделе 2.2*);
- *Охоницäлä мадаш* ‘играть в классики (букв. в стеклышко)’ (д. Цыганово, инф. 1974 г. р., зап. в 2017 г.) < мар. Г *охоницä* ‘стекло’ < рус. разг. *оконница* ‘оконная рама со стеклами’ [МНИ, № 1637а, 2543];
- *Цäцик* ‘Классики’ (д. Наумово, Мямикеево, Цыганово; инф. 1992, 1982, 1974 г. р., зап. в 2012, 2022 и 2024 г. [МНИ, № 1637]; с. Виловатово, инф. 1970 г. р., зап. в 2024 г.; д. Малый Серманангер, инф. 1979 г. р., зап. в 2024 г.); *Цäцилä* ‘В классики’ (д. Цыганово, инф. 1974 г. р., зап. в 2017 г.) [МНИ, № 1637а]. Наименования игры *Цäцилä* и *Цäциклä*, наряду с *Циклä*, известны и в д. Березово (инф. 1957 г. р., зап. в 2024 г.);
- *Касилä* ‘В классики’ < *каси* ‘битка в игре’ (д. Эсяново, инф. 1969 г. р., зап. в 2024 г.). В словарях марийского языка слова *каси* нет, кроме «Словаря марийских личных имен», где *Касе*, *Каси*, *Касы* — мужское имя [Черных 1995: 202], ср. чув. имя *Каçси* [Ашмарин VI: 151 (163)]. Возможно, слово *каси* в марийских прятках — это какое-то чувашское заимствование, ср. чув. *суха касси*, *ака касси* ‘борозда, полоса’ < *кас-* ‘резать, пилить’ [Федотов I: 234]. Нельзя исключать и того, что *каси* — некое детское искажение от *цäци* или от *класси*.

Лексемы *цäци*, *цäцик* в названии игры и битки, с которой происходит игра — несловарные, по-видимому, являются уменьшительно-ласкательными формами от мар. Г дет. *цäцä* ‘все красивое, яркое’ [Саваткова 2008: 314] ~ *цäцä* ‘игрушка; вещь, служащая для игры; красивая вещь, что-л. красивое’ (дет.), ‘красивый, нарядный’ (дет.)

²¹ Мар. *кутан* < чув. *кут* ‘зад’, *кутана* ‘прямая кишка’ [Федотов I: 316].

[СМЯ VIII: 334]. Возможна также контаминация с *цик* ‘черта’. Соответствия к *цӱцӱ* в других марийских диалектах: мар. СЗ *цӱцӱ* ‘цветок’, ‘игрушка’, *цӱзӱ* ‘игрушки’ (дет.) [Иванов, Тужаров 1971: 258, 257; МНИ, № 2268, 2269] ~ мар. ЛВ *чача* ‘игрушка’, ‘цветок’ (дет.) [СМЯ VIII: 334], морк.-серн. *чача* ‘игрушка’ ~ волж. *чайзӱ* ~ йошк. *цаза* ~ урж. *чаза* ~ мар. Л и мар. В *чачай*, *чӱчӱй* ~ мар. В *тата(й)*, *тӱтӱ(й)* [Веке IV₉: 3047; Веке IV₈: 2703 и др.; МНИ, № 2264, 2265, 2266, 2267]. Известно это слово и во всех других языках Урало-Поволжья, причем наблюдается смешение регионального детского слова ‘игрушка’ и созвучного с ним слова тюркского происхождения со значением ‘цветок’ (> ‘оспа’), например: удм. *чача* ‘игрушка’, ‘цветок’, ‘оспа’, диал. ‘корюшка’ [БУРС]; коми *чача* ‘игрушка’, ‘безделушка’, ‘штучка’, ‘цветок’ [Лыткин, Гуляев 1999: 303], мокш. и эрз. *цеця* ‘цветок’ [Мокшанско-русский словарь 1949: 296; Кортатано эрзякс 2015: 135]), чув. *чечче*, *тетте*, *тетти* ‘игрушка’ (дет.) [Федотов II: 409], чув. *чече*, *чечче*, *чечек* ‘цветок’ и *чечек*, *чечче*, *чеччи* ‘оспа’ [Федотов II: 408], тат. *чӱчӱк* ‘цветок’, ‘оспа’ [Ганиев (ред.) 2002: 396], тат. *тӱтӱ* ‘нарядный, красивый, яркий, цветастый; разукрашенный; чистенький; хорошенький’ (дет.), *тӱтӱ*, диал. *тӱтӱй* ‘игрушка; безделушка, побрякушка, погремушка и т. п. (для игры детей)’, тат. диал. *тӱтӱй* ‘цветок, цветочек’ [СЭФ], тат. *тӱтӱ* ‘осколок фарфоровой посуды’ [Ганиев (ред.) 2002: 344], рус. *цаца*, *цяця*, *цацка* ‘детская игрушка’ (юж., зап., Калуж, Тамбов.), *цацки* — *цек* ‘обломки посуды’ (Смол.) [Даль IV: 1253], рус. диал. *чеча*, *чечя*, *чечка* (Волог., Перм., Сиб.), *чоча* (Оренб.) ‘детская игрушка’, *цаца*, *цацка* (юж.) ‘потешка, хорошенькая вещичка’ [Даль IV: 1335]. Таким образом, это слово входит в фонд общей игровой и детской лексики Волго-Камского языкового союза, есть в венгерском (венг. *csecse*, *csécs* ‘игрушка’ [Лыткин, Гуляев 1999: 303]), распространено и в славянских языках (рус. и белорус. *цаца* ‘игрушка’ ~ укр. *цяця* и др. [Фасмер 1987: 292]). В коми игровом фольклоре слово *чача* широко употребительно, используется в том числе и как наименование обломка керамической или стеклянной посуды — биты в играх в кости [Детский фольклор коми 2023: 136, № 225]. Ср. выше тат. *тӱтӱ* ‘осколок фарфоровой посуды’, рус. *цацки* — *цек* ‘обломки

посуды' и чув. *tette* 'игрушка' как наименование битки в игре в классики [Кётес вэйи / Г. Айхи]. Известно также, что в Ленинграде в 1940-е гг. битку в игре в классики русскоязычные дети называли (локально) *чечкой* [Ключева 2014: 275].

В качестве битки в игре *Цяцук* мог использоваться камень (*кјэр*) или деревяшка (*пумаклака*) (с. Виловатово, инф. 1970 г. р., зап. в 2024 г.)²². Ряд наименований битки и элементов разметки пространства в игре у горных мари приведен выше, в *Разделе 2.2 (керемът, консервы банки, рай* и т. п.). Здесь же дополним список локативных терминов, зафиксированных в горномарийских классиках.

В д. Тамарайкино (инф. 1975 г. р., зап. в 2024 г.) дальний полукруг в разметке, который обычно называется «раем», имеет оригинальное и очень поэтичное марийское название *Йылымбал* < *Йыл* 'Волга' + *ымбал* 'даль', что значит 'заволжская сторона (левый берег Волги)', 'север' [Саваткова 2008: 69]. Ср. у луговых мари, как указано выше, этот полукруг может называться по-русски — *Москва, солнце*. «Географические» наименования (*Йылымбал, Москва*), как и *рай, солнце* указывают на то, что этот сектор разметки наиболее удален от исходной позиции игрока.

В играх в классики, отмечая свой «дом», девочки рисуют особые знаки на отдельных клеточках. У горных мари это может быть *пелдыш* 'цветок'²³ [МНИ, № 1634].

В имеющихся описаниях марийских классиков практически отсутствуют какие-либо тексты, приговорки, которые могли звучать в игре (например, заговоры, чтобы соперница ошиблась, заговоры, чтобы битка не упала на запретный сектор разметки, черту и т. п.)²⁴.

²² Слова *кү* 'камень' и *пу* 'дерево' финно-угорского происхождения [Bereczki 2013: 98, 198], *маклака* ~ мар. Л *моклака*, видимо, собственно марийское [Вершинин 2017: 327] > чув. *моклака* 'круглый чурбан' [Федотов I: 360].

²³ Слово *пелдыш* ~ мар. Л *пелдыш* — собственно марийское, не относится ни к фонду слов финно-угорского происхождения, ни к заимствованиям [Вершинин 2018: 407].

²⁴ В коми материалах любопытен заговор, который произносят во время игры девочки, «чтобы у товарища стекло в клетку не попало»: *Шыр молитва рака*

Записаны лишь слова «Тут» — «Пырицут» (мар. Г), которые, как вопрос и ответ, говорят во время «экзамена», когда играющая шагает по клеточкам с закрытыми глазами до «рая» и обратно, стараясь не наступить на черту:

- (8) «Сделав шаг, „слепая“ говорит: „Тут?“ Если она не задела черту, ей отвечают: „Тут“, и она делает следующий шаг и снова спрашивает: „Тут?“ и т. д. Когда дойдет до отдыха, играющая может открыть глаза и осмотреться, после чего по клеточкам 6–10 так же вслепую возвращается назад с тем же вопросом: „Тут?“ на каждом шаге. Если же при слепом шагании играющая наступит на черту, ей на вопрос „Тут?“ отвечают: „Пырицут“, и играющая понимает, что сгорела» (д. Сарлатово, инф. 1948 г. р.) [Ключева 2014: 276; МНИ, № 1632].

Аналогично в Йошкар-Оле в начале 1980-х гг. русскоязычные дети при игре в классики вели диалог: «Мак? — Мак. — Мак? — Дурак» [Ключева 2014: 273]. Слова *тут* и *пырицут*, по словам информанта, рассказавшего об этой игре, «ничего не значат», используются только в игре. Вместе с тем мар. Г *пырицут* — звукоподражание выстрелу из ружья [СМЯ V: 479], мар. Г *пырицот* — подражание удару, например ладонью [СМЯ V: 478]. Слово *тут* отсутствует в марийских словарях; видимо, подобрано в рифму к *пырицут* из русского языка (рус. *тут* — наречие со значением места). Такова версия информанта, рассказавшего об игре. Вместе с тем не исключено, что *тут* — это модификация, вариант звукоподражания глухому стуку шагов: мар. Г *тун-тун* ‘с глухим топотом’, *тун-тун* — о глухих шагах проходящего по дороге человека, *тунке* — подражание глухому звуку удара, топота и т. д. [СМЯ VII: 268]; ср. также чув. *тут* — подражание бою в барабан [Ашмарин XIV: 181]. Таким образом, слова *тут* и *пырицут*, звучащие в виде диалога во время «экзамена» в игре в классики, можно считать звукоподражаниями.

крест, карсьыд локтігад эн пыр! ‘Мышь, молитва, ворона, крест! Возвращаясь с города, не попади!’ (зап. в 1935 г.) [Детский фольклор коми 2023: 363].

В заключение *Раздела 2.3* приведем одно из описаний игры в классики на горном наречии марийского языка (из наших полевых материалов 2017 года, инф. 1974 г. р., д. Цыганово):

- (9) *Охоницӓлӓ мадаш. Охоницӓ лаштыкым мо^ват, эче изирӓк-влӓжсӓ цӓцилӓ мадаш маньт, цӓцилӓ, циклӓ мадаш, потому што клеткӓвлӓэтишым рисуен шӓндет и чертажы цик лиэш, э, границӓ манмет. Тӓйшкӓ вӓрештеш г^сбӓньбӓ — охоницӓм шуэн колтет, тӓйшкӓ вӓрештеш г^сбӓньбӓ, вара ходым пропускает. Шке клеткӓшкет шуашлык ылат. И тӓйргештӓл геет. Махань клеткӓш шуэт, тӓйшецӓын тӓйргӓш тӓнгӓлӓт ик ял доно. Вара кынам цилӓ ваиш, цилӓ клеткӓм эртет, уже кок яла моло шагалаш лиэш, тӓйргӓымбӓ годым, ато гбӓнь, тенгежсӓ ик яла веле (...).*

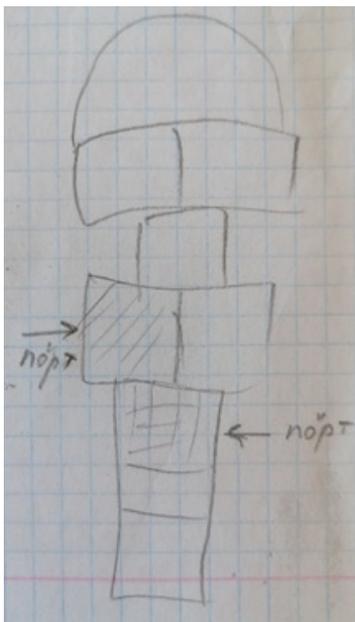


Рис. 5. Разметка классиков в д. Цыганово [МНИ, № 1637а]

Fig. 5. Diagrams for hopscotch game, the village of Tsyganovo [МНИ, № 1637а]

Вара эче мам, пöртём ёшитет ылыы. Кынам цилä ләк-тәйт, охоницәэтым нәләт и шайыкыла шуэт. Махань клеткәш вәрештеш, тидь тынъын пöртет. Тынъ тышкё пырет, шагал керд^мәт. А весбёвлә ты клеткәшкё^е ташкал ак керд^меп.

[рисует] *Ик клеткә, кок клеткә, пөтәри кым клеткә, вара кок клеткә, вара ик клеткә, вара кок клеткә. <...> А, тёрген кеет, каждый клеткәшкё, тиштё ик ял дон тёрген кеет, тиштё кок ял дон шагалат, тёргет, öпять кок ял дон шагалат и разворачиваешься, и тишкё шагалат. И мёнгеш тёрген толат, тёрген толмет годым, ти охоницәэтиём нәләт. Махань клеткәштё ылеш. А если иктәжён тиштё мол(ы), например, пöрт лиэш, вара тишкё ик ял дон вел шагал к^еердәт. А если, например, тиштё иктәжён пöрт, или тиштё, вара ти клеткәвләшкё шагал ат керд, вопше.*

<...> Охоницә — стёклышко. Охоницә — стекло. Охоницә лаштык. Даже вот не обязательно стекло ведь, да, иктәж-могай²⁵ битый посудын лин к^еердеш фарфоровый или ман.

‘Играть в классики. Найдешь кусочек стекла, еще те, кто помладше, говорят «играть в цацку, в цацку, в черту», потому что нарисуешь клетки — и будет черта-граница, э, так сказать, граница. Если туда попадет — бросишь стеклышко, если туда попадет, потом пропускаешь ход. Ты должен бросать в свою клетку. И идешь-прыгаешь. В какую клетку бросишь, с той клетки начинаешь прыгать на одной ноге. Потом, когда все полностью, все клетки пройдешь, уже на две ноги и т. п. вставать можно, а то если, когда прыгаешь, так-то только на одной ноге <...>.

Потом еще это, делали дом. Когда все пройдешь, берешь стеклышко и бросаешь назад. В какую клетку попадет, это будет

²⁵ Слово *иктәж-могай* ‘какой-нибудь’ информант случайно произнесла на луговом наречии ~ мар. Г *иктә-махань(ы)*.

твой дом. Ты тудаходишь, можешь вставать. А другие в твою клетку наступать не могут.

[рисует] Одна клетка, две клетки, сначала три клетки, потом две клетки, потом одна клетка, потом две клетки. <...> Прыгаешь в каждую клетку, сюда одной ногой прыгаешь, здесь двумя ногами встаешь, прыгаешь, опять встаешь двумя ногами и разворачиваешься, и сюда встаешь. И обратно возвращаешься-прыгаешь, когда допрыгаешь, берешь это стеклышко. На какой клетке находится. А если у кого-то здесь, например, дом, то сюда можешь вставать только одной ногой. А если, например, тут у кого-то дом, или здесь, то в эту клетку вставать не можешь вообще.

<...> Охони́ца — стёклышко. Охони́ца — стекло. Кусочек стекла. Даже вот не обязательно стекло ведь, да, может быть от какой-нибудь битой посуды, фарфоровой и т. п.' [МНИ, № 1637а].

Рассмотренная в *Разделе 2* лексика игры в классики сведена в следующую таблицу.

Табл. 1. Марийская именная лексика в играх в классики (мар. В, мар. Л, мар. Г)

Table 1. Mari nouns in hopscotch games (Eastern Mari, Meadow Mari, Hill Mari)

	мар. В	мар. Л	мар. Г
название игры	Пенашка (Пинажка) Черта Классики	Рай	Цикля
		Черта дене	Тыргым цикля
		Чертала	Цацिला
		Чертитла	Цацикля
		Крапала	Касила
		Тракла	Керематля (Креमतла)
		Калай банкы дене	Охоницала
		Окшак тага	Порткутан
		Талинга пудырго дене	Чымомла (Чымымла)
		Классики	Классла
Классика			

название битки	*кү	кү падраш панга она трак калай банке крем ате консерве ате шайбе банычке талинга пудырго	күэр äли пумаклака цик цäци цäцик каси керемät (кремат) охоницä канцервй äтй (кансервы äты, консервätй) шайбы банкы, банычкы консервы банкы консервный банкы драже опыто банычкы ляпцäкä консервы банкы
название локуса	*пöртвуй	центр крапа казенка пöрт каныш вер дом отдых огонь солнце *Москва клетке угол (огöл) квадрат квадратный полукрут прямоугольник (нылугылан)	рай ад пöрт тома отдых цик Йылымбал клеткä крүгä пелкрүгä
прочее	«3-3» в наказании	этапы игры: лягушка рай экзамен Москва	«Тут — Пурцут» на экзамене цик — пинки пеледйш — знак на клетке

3. Глагольная лексика игр в классики в марийском языке

Обзор в *Разделе 2* марийской лексики игры в классики (названий игры, битки, элементов разметки пространства) показал значительное преобладание в этом пласте лексики заимствований и проникновений из русского языка, в меньшей степени — из татарского и чувашского. Зато все числительные и большая часть глаголов в марийских описаниях игры в классики являются словами исконными.

В *Табл. 2* представлены глаголы, которые присутствуют в рассказе с описаниями игр в классики на марийском языке — «карандашных» записях фольклористов прошлого и в современных стенографированных аудиозаписях [МНИ, № 1614–1636]. Большая часть этих глаголов выражает совершаемые в игре движения, действия («прыгать», «бросать», «проходить» и т. п., № 1–35 в *Табл. 2*); часть из них отражает подготовительные действия к игре, например, «чертить» (глагольные леммы № 36–40); часть — самые частотные в марийском языке глаголы, которые употребительны в текстах любого содержания, например, «быть», «мочь», служебные глаголы и т. п. (№ 41–49)²⁶.

Табл. 2. Марийская глагольная лексика в нарративах с описаниями игры в классики (мар. Л, мар. Г)

Table 2. Mari verbs in hopscotch narratives (Meadow Mari, Hill Mari)

N	рус.	мар. Л	мар. Г	Этимология
1	прыгать	(тӱргаш)	тӱргӱаш	мар.
2	прыгать	тӱргӱштылаш, тӱргештылаш	тӱргештӱлӱаш	мар.
3	прыгнуть	тӱргешташ, диал. тӱргӱшташ	(тӱргештӱаш, тӱргештӱаш)	мар.

²⁶ Слова, данные в таблице в скобках, — это взаимные соответствия в диалектах, не встретившиеся непосредственно в корпусе текстов с описаниями классиков в [МНИ].

4	пинать	чумаш, чўмаш	чымаш	мар.
5	пнуть	(чумалаш)	чымалаш	мар.
6	бросать	шуаш	шуаш	ФУ
7	бросать	кышкаш	(кб̄шк̄аш)	?ФУ, ср. коми <i>киськавны</i> , удм. <i>киськаны</i> [Лыткин, Гуляев 1999: 124]
8	попадать	логалаш	—	мар.
9	попадать	(верешташ)	в̄арешт̄аш	ФУ
10	попадать	—	попазаш	рус.
11	попадать	—	чучаш	ФУ
12	задевать	(тўкнаш)	т̄б̄кн̄аш	ФУ
13	толкать	(шўкаш)	ш̄б̄к̄аш	от чув. <i>сёк</i> [Федотов II: 40]
14	толкнуть	(шўкалаш)	ш̄б̄к̄ал̄аш	чув.
15	выносить	(лукташ)	лыкташ	мар.
16	идти	каяш	ке̄аш	ФУ
17	ходить	кошташ	(кашташ)	мар.
18	выходить	лекташ	л̄акт̄аш	ФУ
19	входить	(пураш)	пыраш	ФУ
20	проходить	эрташ	эрташ	тат.
21	приходить	(толаш)	толаш	ФУ
22	переходить	вончаш	(ванжаш)	ФУ
23	встать	шогалаш	шагалаш	ФУ
24	стоять	шогаш	(шалгаш)	ФУ
25	наступить	тошкалаш	ташкалаш	?мар., ср. коми <i>тэчкасьны</i> , мокш. <i>токитыемс</i> [Лыткин, Гуляев 1999: 294]
26	поворачиваться	(савырнаш)	с̄арн̄ал̄аш	чув.

27	отдыхать	канаш	кәнәш	чув.
28	класть (землю в банку для игры)	опташ	опташ	?ФУ [Rédei 1988: 5]
29	класть (землю в банку для игры)	пышташ	(пѣштәш)	ФУ
30	играть	модаш	мадаш	мар.
31	пропадать	йомаш	(ямаш)	ФУ
32	терять	йомдараш	(ямдаш)	ФУ
33	кончатся	пыташ	(пѣтәш)	таг.
34	держать (экзамен)	кучаш	(кычаш)	ФУ
35	прибавляться (об очках)	—	приваялташ	рус.
36	чертить	чертитлаш	чертәш	рус.
37	чертить	кораш	—	ФУ
38	делить	пайлаш	(пайылаш)	таг.
39	рисовать	—	рисуяш	рус.
40	находить (баночку для игры)	(муаш)	моаш	ФУ
41	быть	улаш	ылаш	ФУ
42	становиться	лияш	лиәш	ФУ
43	мочь	керташ	кердәш	ФУ
44	начинать	түналаш	түнгәләш	ФУ
45	делать	ышташ	ѣштәш	ФУ
46	называть	манаш	манаш	ФУ
47	называться	(маналташ)	маналташ	ФУ
48	посылать	колташ	(колташ)	ФУ
49	достигать	шуаш	(шоаш)	ФУ

Этимология глаголов, указанная в последнем столбце таблицы в виде кратких помет, основывается на фундаментальных источниках [Rédei 1988; Bereczki 2013; Räsänen 1920, 1923], с учетом данных [Лыткин, Гуляев 1999; Федотов 1996], на которые в таблице есть дополнительные ссылки. Помета «мар.» в столбце этимологий (8 случаев и 1–2 под вопросом) указывает, что слово отсутствует в базах финно-угорской лексики и не имеет когнатов в контактных языках, т. е. не считается заимствованием. Этот пласт лексики можно считать «собственно марийским» (по определению А. Н. Куклина).

Как видим, доля заимствований в пласте игровой глагольной лексики в рассказах о классиках незначительная. Из 49 глагольных лемм 26 — надежно финно-угорские²⁷, 78 — тюркского происхождения; 4 — заимствования из русского. Последние — все в горном наречии, и лишь одно слово имеет соответствие в луговом наречии (мар. Л *чертитлаш* ‘чертить’ ~ мар. Г *чертйиш*). Таким образом, данные нарративов на марийском языке о классиках и — шире — о народных подвижных играх²⁸ подтверждают известный факт, что глаголы в языке более консервативны и устойчивы к заимствованиям, чем имена [Haspelmath, Tadmor 2009: 61]. Вместе с тем нельзя не отметить, что, по данным современных полевых аудиозаписей, в речи носителей языка (билингвов) достаточно часто происходит т. н. переключение кодов — некоторые слова, в том числе глаголы, произносятся по-русски, хотя часто с марийскими

²⁷ Дифференциация по пластам финно-угорской лексики (уральский, финно-пермский, финно-волжский и т. п.) в данной статье не проводится.

²⁸ Ранее в статье «Корпусное исследование глагольной лексики в марийских народных играх: частотность, ключевость» были рассмотрены сто самых частотных глаголов в корпусе нарративов о народных подвижных играх на марийском языке [Ключева 2024: 26–27]. В представленном там списке абсолютно преобладает исконная лексика, совершенно незначительна доля тюркизмов, и единственный глагол является заимствованием из русского языка — *шотлалташ* ‘считаться’ < *шотлаш* ‘считать’ < *шот* ‘счет’, хотя не исключено, что и это слово пришло в марийский через посредство чувашского языка. Ср. чув. *иутла* ‘считать’ (< рус. *счет*).

окончаниями, например, *ходым пропускает* ‘пропускаешь ход’, *разворачиваешься* [МНИ, № 1637а], *украшаен шб̄нден̄* ‘украсим’ [МНИ, № 1634] и т. п.

4. Выводы

По рассмотренным источникам, игры в классики появились в марийской деревне не позднее 1920–1930-х гг. Вероятно, эта игра является относительно поздним привнесением в марийскую игровую культуру. На примере игры в классики наблюдаются определенные языковые процессы — как язык реагирует на некую инновацию в традиционной культуре и как формируется связанный с нею специфический лексикон. Естественна ситуация, когда язык игровой субкультуры пополняется из общего фонда языка или диалекта, например, для наименования битки в «новой» игре используется традиционный игровой предметный термин *панга* (мар. Л) либо буквальное наименование предмета игры — *кү* ‘камень’, *охоница* ‘стеклышко’ (мар. Г), *крем ате* ~ *керем а̄т̄и* ‘посудинка из-под крема’ и т. п. Вне зависимости от генезиса этих слов в языке, важно, что в игру они «спускаются» именно из общего лексикона марийского языка, а не напрямую из русской (татарской, чувашской) игровой субкультуры вместе с заимствованием игры. Закономерно, что наиболее сохранным пластом игровой лексики оказались глаголы. В системе марийских глаголов, связанных с подвижными играми, меньше всего заимствований и безусловно преобладает исконная лексика финно-угорского происхождения. О хорошей сохранности языка говорит и имеющее место калькирование игровой терминологии из языка-донора в язык-реципиент, например, мар. Г название *Цикля* ‘В границу’ игры в классики является переводом из рус. диал. *В черту*, локативный термин *пöрт* ‘дом’ соответствует русскому «дом», татарскому *өй* ‘дом’. Но игровые субкультуры соседних народов характеризуются и весьма развитыми «горизонтальными» связями, когда при заимствовании игры из другого языка наследуется и ее лексика, причем узко локально,

не попадая в общий словарный фонд языка-реципиента, что создает дополнительные трудности для обнаружения и фиксации языкового материала. Конкретная семантика заимствованной лексемы может претерпеть существенные изменения. Так, татарское название игры в классики *Тырак*, денотативное значение которого — звукоподражание прыжкам на одной ноге, в марийской игре становится названием битки в игре (баночки из-под зубного порошка). Как правило, при заимствовании происходят и фонетические изменения в слове, и подчинение его грамматическим нормам языка-реципиента. На протяжении XX — первых десятилетий XXI века усиливаются процессы проникновения русской лексики в марийский язык. При наличии собственной соответствующей лексики в игре используются русские слова, например, сектор в классиках называется по-русски *огонь*, но не *тул* ~ *тыл* ‘огонь’ (мар.), *ад* — но не *тамык*. Подобные явления — маркеры билингвизма и «переключения кода» как симптомов языковой ассимиляции. Таким образом, языковые процессы, сопровождающие культурные заимствования, представлены в марийском игровом фольклоре в достаточно широком спектре и во всей сложной многовекторности, характерной для полиэтнических регионов, таких как Урало-Поволжье.

Список условных сокращений

англ. — английский; АССР — Автономная Советская Социалистическая Республика; Астрах. — Астраханская губ.; башк. — башкирский; Белорус. — Белоруссия; букв. — буквально; венг. — венгерский; Влад. — Владимирская губ.; Волог. — Вологодская губ. (обл.); Вят. — Вятская губ.; г. — год/город; г. р. — год рождения; Горьк. — Горьковская обл.; губ. — губерния; д. — деревня; диал. — диалектное; др.-греч. — древнегреческий; зап. — западный/записал; инф. — информант; итал. — итальянский; Казан. — Казанская губ.; Калуж. — Калужская губ. (обл.); Кубан. — Кубанская обл.; Курган. — Курганский уезд (обл.); лат. — латинский; литер. — литературное, мн. — множественное число; мар. — марийский; мар. В — восточное наречие; мар. Г — горное наречие; мар. Л — луговое наречие, мар. СЗ — северо-западное наречие мар. языка; мокш. — мокшанский; нем. — немецкий; нен. — ненецкий; Нижегород. — Нижегородская губ. (обл.);

обл. — область; Олон. — Олонецкая губ.; Оренб. — Оренбургская губ.; ОЮо — общетюркский; п. — поселок; Перм. — Пермская губ. (обл.); разг. — разговорное; рис. — рисунок; РМЭ — Республика Марий Эл; р-н — район; рус. — русский; с. — село; с/п — сельское поселение; Свердлов. — Свердловская обл.; Сиб. — Сибирь; см. — смотри(те); Смол. — Смоленская обл.; ср. — сравни(те); СССР — Союз Советских Социалистических Республик; Тамб. — Тамбовская губ. (обл.); тат. — татарский; Тул. — Тульская губ.; тур. — турецкий; Тюмен. — Тюменская обл.; удм. — удмуртский; укр. — украинский; франц. — французский; ФУ — финно-угорский; Херс. — Херсонская губ.; чув. — чувашский, эрз. — эрзянский; юж. — южный.

Литература

- Ахметьянов 2015 — Р. Г. Ахметьянов. Татар теленең этимологик сүзлеге = Этимологический словарь татарского языка. В 2 т. Т. 2. Казань: Магариф — Вақыт, 2015.
- Борисов 2002 — С. Б. Борисов. Мир русского девичества: 70–90 годы XX века. М.: Ладомир, 2002.
- Вершинин 2018 — В. И. Вершинин. Марий мут-влакын кушеч лиймышт (этимологий мутер) = Происхождение слов марийского языка (этимологический словарь). В 2 т. Т. 2. Йошкар-Ола: Стринг, 2018.
- Иванов 1981 — И. Г. Иванов. Марий диалектологий. Университетысе студент-влаклан тунемме книга = Марийская диалектология. Учебник для студентов университета. Йошкар-Ола: Марийский государственный университет, 1981.
- Исанбаев 1994 — Н. И. Исанбаев. Марийско-тюркские языковые контакты. Ч. 2. Словарь татарских и башкирских заимствований. Йошкар-Ола: МарНИИ, 1994.
- Ключева 2015 — М. А. Ключева. К этимологии марийской игры митули // Вопросы языкознания. 2015. № 4. С. 37–59.
- Ключева 2023 — М. А. Ключева. Морфологические модели названий игр в марийском языке // Финно-угроведение. 2023. № 64. С. 12–30. DOI: 10.51254/2312-0312-2023-64-12-30.
- Ключева 2024 — М. А. Ключева. Корпусное исследование глагольной лексики в марийских народных играх: частотность, ключевость // Финно-угроведение. 2024. № 1 (65). С. 21–51. DOI: 10.51254/2312-0312-2024-65(1)-21-51.
- Лыткин, Гуляев 1999 — В. И. Лыткин, Е. С. Гуляев. Краткий этимологический словарь коми языка. М.: Наука, 1999.

- Севортян 1978 — Э. В. Севортян. Этимологический словарь тюркских языков. Общетюркские и межтюркские основы на букву «Б». М.: Наука, 1978.
- Фасмер 1987 — М. Фасмер. Этимологический словарь русского языка. В 4 т. Т. 4. (Т—Я). М.: Прогресс, 1987.
- Федотов I — М. Р. Федотов. Этимологический словарь чувашского языка. В 2 т. Т. 1. Чебоксары: Чувашский государственный институт гуманитарных наук, 1996.
- Федотов II — М. Р. Федотов. Этимологический словарь чувашского языка. В 2 т. Т. 2. Чебоксары: Чувашский государственный институт гуманитарных наук, 1996.
- Bereczki 1994 — G. Bereczki. Grundzüge der tscheremissischen Sprachgeschichte I. (Studia Uralo-Altaica, 35). Szeged: Attila József University, 1994.
- Bereczki 2013 — G. Bereczki. Etymologisches Wörterbuch des Tscheremissischen (Mari). Der einheimische Wortschatz. Weisbaden: Harrassowitz Verlag, 2013.
- Haspelmath, Tadmor 2009 — M. Haspelmath, U. Tadmor (eds.). Loanwords in the World's Languages: A Comparative Handbook. Berlin: De Gruyter Mouton, 2009.
- Itkonen, Joki 1962 — E. Itkonen, A. J. Joki. Suomen kielen etymologinen sanakirja. III. Helsinki: Suomalais-ugrilainen Seura, 1962.
- Räsänen 1920 — M. Räsänen. Die tschuvassischen Lehnwörter im Tscheremissischen. (Suomalais-ugrilaisen Seuran Toimituksia. Bd. XLVIII). Helsinki: Société Finno-Ougrienne, 1920.
- Räsänen 1923 — M. Räsänen. Die Tatarischen Lehnwörter im Tscheremissischen. (Suomalais-ugrilaisen Seuran Toimituksia. Bd. L). Helsinki: Société Finno-Ougrienne, 1923.
- Rédei 1988 — K. Rédei. Uralisches etymologisches Wörterbuch. Bd. I. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1988.
- Sebeok, Brewster 1958 — T. A. Sebeok, P. G. Brewster. Studies in Cheremis: Games. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1958.

Источники

- Ашмарин VI — Н. И. Ашмарин. Словарь чувашского языка. В 17 т. (Репринт издания 1928–1950). Т. 6. Чебоксары: Руссика, 1994.
- Ашмарин IX–X — Н. И. Ашмарин. Словарь чувашского языка. В 17 т. (Репринт издания 1928–1950). Т. 9–10. Чебоксары: Руссика, 1999.
- Ашмарин XIII–XIV — Н. И. Ашмарин. Словарь чувашского языка. В 17 т. (Репринт издания 1928–1950). Т. 13–14. Чебоксары: Руссика, 2000.
- БДСТЯ — Ф. С. Баязитова, Д. Б. Рамазанова, З. Р. Садыкова, Т. Х. Хайрутдинова (сост.). Большой диалектологический словарь татарского языка = Татар

- теленез зур диалектологик сүзлеге. Казань: Татарское книжное издательство, 2009.
- Брокгауз, Ефрон (изд.) 1895 — Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон (изд.). Энциклопедический словарь. Том XIII^A. СПб.: Типолиграфия И. А. Ефрона, 1894.
- Брыжинский 2009 — В. С. Брыжинский. Мордовские народные игры. Саранск: Мордовское книжное издательство, 2009.
- БУРС — Большой удмуртско-русский словарь (электронный ресурс). URL: <https://dict.fu-lab.ru/dict?id=129449> (дата обращения: 27.02.2024).
- Вершинин 2011 — В. И. Вершинин. Словарь марийских говоров Татарстана и Удмуртии. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 2011.
- Ганиев (ред.) 2002 — Ф. А. Ганиев (ред.). Татарско-русский словарь. Казань: Татарское книжное издательство, 2002.
- Галаяудинов 2022 — И. Г. Галаяудинов. Башкирские народные детские игры (на русском и башкирском языках). Книга первая. Уфа: Китап, 2022.
- ГЭ МГУ — Горномарийская экспедиция МГУ. Корпус (электронный ресурс). URL: <https://cloud.ruslang.ru/s/XcPQKM5NKXEZAtj> (дата обращения 4.03.2024).
- Даль II — В. И. Даль. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. Т. 2. И—О. СПб.; М.: Издание т-ва М. О. Вольфа, 1905.
- Даль IV — В. И. Даль. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. Т. 4. С—У. СПб.; М.: Издание т-ва М. О. Вольфа, 1909.
- Детский фольклор коми 2023 — А. Н. Рассыхаев (авт.-сост.). Детский фольклор коми: игры. Сыктывкар: ФИЦ Коми НЦ УрО РАН, 2023.
- Долганова, Морозов 2002 — Л. С. Долганова, И. А. Морозов. Традиционные игры и развлечения удмуртов. Ижевск: Удмуртский институт истории, языка и литературы УрО РАН, 2002.
- Иванов, Тужаров 1971 — И. Г. Иванов, Г. М. Тужаров. Словарь северо-западного наречия марийского языка. Йошкар-Ола: МарНИИ, 1971.
- Каччамаш — Каччамаш = Классики // Википеди. Ирёлкэ энциклопеди = Википедия. Свободная энциклопедия (электронный ресурс). URL: <https://sv.wikipedia.org/wiki/Каччамаш> (дата обращения: 20.02.2024).
- Кётес ваййи /Г. Айхи — Кётес ваййи /Г. Айхи = Игра в угол /Г. Айги // Электронлă вулавăш = Электронная библиотека (электронный ресурс). URL: <https://ru.chuvash.org/lib/haylav/6601.html> (дата обращения: 20.02.2024).
- Китиков 1990 — А. Е. Китиков (сост.). Марий калык модыш = Марийские народные игры. Йошкар-Ола: МарНИИ, 1990.
- Китиков 1993 — А. Е. Китиков. Модыш — уш погыш: марий калык модыш-влак = Марийские народные игры. Йошкар-Ола: Марийское книжное издательство, 1993.

- Ключева 2008 — М. А. Ключева. Словарь русской игровой лексики (Приложение № 3) // Народные подвижные игры: опыт типологии. Дисс. ... канд. искусств. СПб.: РИИИ, 2008. С. 315–364.
- Ключева 2014 — М. А. Ключева. Народные подвижные детские игры: современный фольклорный сборник. Изд. 2-е, испр. и доп. М.: Форум; Неолит, 2014.
- Коми ворсӧм да гаж 2007 — Л. Н. Камбалова, А. Н. Рассыхаев (сост.). Коми ворсӧм да гаж: тӧрыт да талун = Коми игры и веселье: вчера и сегодня. Сыктывкар: ООО «Издательство «Кола», 2007.
- Корпус марийского языка — А. В. Чемышев; МарНИИЯЛИ. Корпус марийского языка (электронный ресурс). URL: <https://corp.marnii.ru> (дата обращения: 17.02.2023).
- Корпус луговомарийского языка — Т. А. Архангельский; ВШЭ. Корпус луговомарийского языка (электронный ресурс). URL: <http://meadow-mari.webcorpora.net> (дата обращения: 17.02.2023).
- Кортатано эрзякс 2015 — Кортатано эрзякс. Поговорим по-эрзянски: учебное пособие. Тарту: Tartu ülikooli Paul Ariste Soome-ugri põlisrahvaste keskus, 2015.
- Марий калык модыш-влак 2012 — С. Д. Архипова (сост.). Марий калык модыш-влак = Марийские народные игры. Йошкар-Ола: Сельские вести, 2012.
- МНИ — М. А. Ключева (автор-сост.). Марийские народные игры = Марий калык модыш. Йошкар-Ола, МарНИИЯЛИ, 2016–2024 // Архив МарНИИЯЛИ, оп. 3, д. 449.
- Мокшанско-русский словарь 1949 — С. Г. Потапкин, А. К. Имяреков (сост.), Д. В. Бубрих (ред.). Мокшанско-русский словарь. М.: Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1949.
- МФЭ — Материалы фольклорных экспедиций // Архив МарНИИЯЛИ (Йошкар-Ола).
- Народные жемчужины 2002 — Р. Ф. Ягафаров (сост.) Народные жемчужины: татарские народные игры. Казань: Магариф, 2002.
- Нечаев 1894 — И. В. Нечаев. Игры деревенских детей Лаишевского уезда // Известия Общества археологии, истории и этнографии при Императорском Казанском университете. 1893. Т. XI. Вып. 1–6. С. 495–510.
- Никифоровский 1897 — Н. Я. Никифоровский. Очерки Витебской Белоруссии. Ч. 4. Игры и игроки // Этнографическое обозрение. 1897. № 3. С. 21–66.
- НРФ — Научный рукописный фонд // Архив МарНИИЯЛИ (Йошкар-Ола).
- О детских играх в Западной Сибири 1886 — О детских играх в Западной Сибири // Тобольские губернские ведомости. 1886. № 3.
- Петров 1863 — К. Петров. Детские игры в Олонецкой губернии // Учитель. 1863. №№ 1–24 (Смесь). С. 241–244, 395–398, 732–734, 785–786, 1109–1110.

- Покровский 1895 — Е. А. Покровский. Детские игры преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной). М.: Типолитография В. Ф. Рихтер, 1895 = Репринт. СПб.: Историческое наследие, 1994.
- Саваткова 1981 — А. А. Саваткова. Словарь горного наречия марийского языка. Йошкар-Ола: Марийское книжное издательство, 1981.
- Саваткова 2008 — А. А. Саваткова. Словарь горномарийского языка. Йошкар-Ола: Марийское книжное издательство, 2008.
- СМЯ I — И. С. Галкин (гл. ред.). Словарь марийского языка. В 10 т. Т. I. Йошкар-Ола: Марийское книжное издательство, 1990.
- СМЯ V — И. С. Галкин (гл. ред.). Словарь марийского языка. В 10 т. Т. V. Йошкар-Ола: Марийское книжное издательство, 2000.
- СМЯ VII — И. С. Галкин (гл. ред.). Словарь марийского языка. В 10 т. Т. VII. Йошкар-Ола: Марийское книжное издательство, 2002.
- СМЯ VIII — И. С. Галкин (гл. ред.). Словарь марийского языка. В 10 т. Т. VIII. Йошкар-Ола: Марийское книжное издательство, 2003.
- СМЯ, доп. том — С. С. Сибатрова (гл. ред.). Словарь марийского языка. Дополнительный том: А—Я. Йошкар-Ола: МарНИИЯЛИ, 2019.
- СРНГ XV — Ф. П. Филин (гл. ред.). Словарь русских народных говоров. Вып. 15. Л.: Наука, 1979.
- СРНГ XXIX — Ф. П. Сороколетов (гл. ред.). Словарь русских народных говоров. Вып. 29. СПб.: Наука, 1995.
- СЭФ — Сүзлекләрнең электрон фонды = Электронный фонд словарей (электронный ресурс). URL: <https://suzlek.antat.ru/index.php> (дата обращения: 5.03.2024).
- Тыркин (уен) — Тыркин (уен) = Классики (игра) // Википедия. Ирекле энциклопедия = Википедия. Свободная энциклопедия (электронный ресурс). URL: [https://tt.wikipedia.org/wiki/Тыркин_\(уен\)](https://tt.wikipedia.org/wiki/Тыркин_(уен)) (дата обращения: 5.03.2024).
- Цейтлин 1911 — Г. Цейтлин. Народные игры в Поморье // Известия Архангельского общества изучения Русского Севера. 1911. № 13. С. 7–20.
- Черных 1995 — С. Я. Черных. Словарь марийских личных имен. Йошкар-Ола: МарГУ, 1995.
- Ягодова, Махалова 2005 — Л. Г. Ягодова, И. В. Махалова. Чувашские детские игры: методическое пособие для воспитателей дошкольных образовательных учреждений. Чебоксары: Новое время, 2005.
- ЯОС 1982 — Г. Г. Мельниченко (отв. ред.). Ярославский областной словарь. Бововки — вертушок. Учебное пособие. Ярославль: ЯГПИ, 1982.
- Ястребов 1894 — В. Н. Ястребов. Материалы для этнографии Новороссийского края, собранные в Елисаветградском и Александрийском уездах Херсонской губернии. Одесса: Тип. шт. Одесского военного округа, 1894.

- Beke IV₈ — Ö. Веке. Mari Nyelvjárási szótár (Tscheremissisches Dialektwörterbuch). (Bibliotheca Ceremissica 4). T. IV₈. Savariae: Berzsényi Dániel Főiskola, 2001.
- Beke IV₉ — Ö. Веке. Mari Nyelvjárási szótár (Tscheremissisches Dialektwörterbuch). (Bibliotheca Ceremissica 4). T. IV₉. Savariae: Berzsényi Dániel Főiskola, 2001.
- Hopscotch — Hopscotch // Wikipedia. The Free Encyclopedia. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hopscotch> (дата обращения: 11.03.2024).
- KORP. Hill Mari texts — KORP. Hill Mari texts / J. Bredly; University of Vienna, University of Tromsø — The Arctic University of Norway (electronic resource). URL: https://gtweb.uit.no/u_korp/?mode=mrj#?lang=en&stats_reduce=word&cqr=%5B%5D (дата обращения: 17.02.2023).
- KORP. Meadow Mari texts — KORP. Meadow Mari texts / J. Bredly; University of Vienna, University of Tromsø — The Arctic University of Norway (electronic resource). URL: https://gtweb.uit.no/u_korp/?mode=mhr#?lang=en&stats_reduce=word&cqr=%5B%5D (дата обращения: 17.02.2023).

References

- Akhmetyanov 2015 — R. G. Akhmetyanov. *Tatar telenej etimologik svzlege*. V 2 t. T. 2 [Etymological dictionary of the Tatar language]. In 2 vol. Vol. 2. Kazan: Magarif — Vakyt, 2015.
- Bereczki 1994 — G. Bereczki. *Grundzüge der tscheremissischen Sprachgeschichte I*. (Studia Uralo-Altaica, 35). Szeged: Attila József University, 1994.
- Bereczki 2013 — G. Bereczki. *Etymologisches Wörterbuch des Tscheremissischen (Mari). Der einheimische Wortschatz*. Weisbaden: Harrassowitz Verlag, 2013.
- Borisov 2002 — S. B. Borisov. *Mir russkogo devichestva: 70–90 gody XX veka* [The world of Russian girlhood: 70-90s of the 20th century]. Moscow: Lodomir, 2002.
- Fedotov I — M. R. Fedotov. *Etimologičeskij slovar čuvashskogo jazyka*. V 2 t. T. 1 [Etymological dictionary of the Chuvash language. In 2 vol. Vol. 1]. Cheboksary: Chuvash State Institute of Humanities Press, 1996.
- Fedotov II — M. R. Fedotov. *Etimologičeskij slovar čuvashskogo jazyka*. V 2 t. T. 2 [Etymological dictionary of the Chuvash language. In 2 vol. Vol. 2]. Cheboksary: Chuvash State Institute of Humanities Press, 1996.
- Haspelmath, Tadmor 2009 — M. Haspelmath, U. Tadmor (eds.). *Loanwords in the World's Languages: A Comparative Handbook*. Berlin: De Gruyter Mouton, 2009.
- Isanbayev 1994 — N. I. Isanbayev. *Marijsko-tyurkskiye jazykovyye kontakty. Ch. 2. Slovar tatarskikh i bashkirskikh zaimstvovaniy* [Mari-Turkic language contacts. Pt. 2. Dictionary of Tatar and Bashkir borrowings]. Yoshkar-Ola: Mari Research Institute of Language Literature and History Press, 1994.

- Ivanov 1981 — I. G. Ivanov. *Mariy dialektologiy. Universitetiyse student-vlaklan tunemme kniga = Mariyskaya dialektologiya. Uchebnik dlya studentov universiteta* [Mari dialectology. Textbook for university students]. Yoshkar-Ola: Mari State University Press, 1981.
- Klyucheva 2015 — M. A. Klyucheva. K etimologii mariyskoy igry mituli [To wards the etymology of a Mari game mituli]. *Voprosy Jazykoznanija*. 2015. No. 4. P. 37–59.
- Klyucheva 2023 — M. A. Klyucheva. Morfologicheskiye modeli nazvaniy igr v mariyskom yazyke [Morphological models of game names in Mari]. *Finno-Ugrovedeniye*. 2023. Vol. 64. P. 12–30. DOI: 10.51254/2312-0312-2023-64-12-30.
- Klyucheva 2024 — M. A. Klyucheva. Korpusnoye issledovaniye glagolnoy leksiki v mariyskikh narodnykh igrakh: chastotnost, klyuchevost [A corpus-based analysis of the verb vocabulary in Mari folk games: frequency, keyness]. *Finno-Ugrovedeniye*. 2024. No 1 (65). P. 21–51. DOI: 10.51254/2312-0312-2024-65(1)-21-51.
- Lytkin, Gulyaev 1999 — V. I. Lytkin, E. S. Gulyaev. *Kratkiy etimologicheskiy slovar komi yazyka* [A concise etymological dictionary of the Komi language]. Moscow: Nauka, 1970.
- Räsänen 1920 — M. Räsänen. *Die tschuvassischen Lehnwörter im Tscheremissischen*. (Suomalais-ugrilaisen Seuran Toimituksia. Bd. XLVIII). Helsinki: Société Finno-Ougrienne, 1920.
- Räsänen 1923 — M. Räsänen. *Die Tatarischen Lehnwörter im Tscheremissischen*. (Suomalais-ugrilaisen Seuran Toimituksia Bd. L). Helsinki: Société Finno-Ougrienne, 1923.
- Rédei 1988 — K. Rédei. *Uralisches etymologisches Wörterbuch*. Bd. I. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1988.
- Sebeok, Brewster 1958 — T. A. Sebeok, P. G. Brewster. *Studies in Cheremis: Games*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1958.
- Sevortyan 1978 — E. V. Sevortyan. *Etimologicheskiy slovar tyurkskikh yazykov. Obshchetyurkskiye i mezhtyurkskiye osnovy na bukvu «B»* [Etymological dictionary of Turkic languages. Common Turkic and inter-Turkic stems starting with the letter “B”]. Moscow: Nauka, 1978.
- Vasmer IV — M. Vasmer. *Etimologicheskiy slovar russkogo yazyka*. V 4 t. T. 4. (T—Я) [Etymological dictionary of the Russian language. In 4 vol. Vol. 4. (T—Ya)]. Moscow: Progress, 1987.
- Vershinin 2018 — V. I. Vershinin. *Mariy mut-vlakyn kushech liymysht (etimologiy muter) = Proiskhozheniye slov mariyskogo yazyka (etimologicheskiy slovar)*. V 2 t. T. 2. [The origins of words in the Mari language (etymological dictionary). In 2 vols. Vol. 2]. Yoshkar-Ola: String, 2018.