

Шагапова Г.Р.,

кандидат исторических наук,

доцент кафедры истории, истории государства и права

Нефтекамского филиала Башкирского государственного университета,

Российская Федерация

КАЛЕНДАРНЫЕ ОБРЯДЫ В ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЕ БАШКИР

Аннотация. В статье на примере двух башкирских игр «Жмурка» (или «Слепой») показан евразийский характер игр. Выявляется их семантика, связь с древнейшими магическими обрядами и ритуалами, делается вывод о ностратических корнях обрядов воскрешения и плодородия, дошедшие до нас в игровой культуре.

Ключевые слова: башкирские игры, семантика, обряд, ритуал, магия плодородия.

Культура башкирского этноса чрезвычайно неоднородна, и на это обстоятельство исследователи уже давно обратили внимание. Такая неоднородность является результатом сложных процессов этногенеза: основу башкирского народа составили древнетюркские племена, связанные своим происхождением с Саяно-Алтайским нагорьем, Центральной Азией, Южной Сибирью и Средней Азией. В Приуралье и на Южном Урале, где они живут и поныне, древние башкиры застали оседлое финно-угорское и ираноязычное сармато-аланское население, часть которого была ассимилирована, а часть вытеснена. В XI-XIII веках древнебашкирские племена имели тесные контакты с булгарами и кыпчаками. Последние оказали особо сильное влияние на культуру и язык башкир.

Поэтому абсолютно не случайно, что в культуре башкир четко выделяются, с одной стороны, традиционный скотоводческий уклад и, с другой — элементы земледельческой культуры. В игровой культуре, которая является отражением образа жизни народа, такое деление ощущается более чем явно, поскольку закономерна тесная связь игр с хозяйством и занятиями населения. Любопытно, что смена занятий нередко приводит к исчезновению целого пласта игр, например, в XX веке почти полностью у башкир исчезли игры, связанные с коневодством. В то же время, часть игр при таких же условиях «консервируется», сохраняясь, порой не одно тысячелетие. Все это позволяет рассматривать ее как одну из наиболее консервативных составляющих элементов культуры. Полагая, что игра сопровождает человека с глубокой древности, можно также предположить наличие реликтовых элементов культуры дописьменной истории человеческого общества.

В игровой культуре башкирского этноса есть игра с легкоузнаваемым и простым мотивом. В ней участвуют как минимум два человека, один из которых ловит другого с завязанными глазами. Наиболее распространенными ее названиями являются *Kuz beilesh*, *Hepelek*, *Hukyr teke* (глазки-завязки, жмурки, слепой козел).

В национальной башкирской литературе игра неоднократно очень подробно описывалась, имеет большое число публикаций с различными вариантами игры. Четыре примера из полевых записей, а также еще два из опубликованных источников приводит А.М. Сулейманов [11, 168-170, 177-179]; четыре варианта имеется в работах И.Г. Галляутдинова [5]; ее описание есть у Ф.Ш. Абсаликовой [1, 123-124] и у А.Ф. и Ф.Ф. Илимбетовых [6, 168]. Такое изобилие материала лишний раз свидетельствует о необходимости от описательных действий переходить к анализу внутреннего содержания игровой культуры. Но, к сожалению, исследователи эту игру относили к категории игр по выбору партнера, или же видели ритуал, призванный обеспечить процветание хозяев дома.

Игра в «Слепого» неоднократно привлекала внимание не только исследователей этнографии и фольклора, но и литературы, искусства и живописи, к примеру, можно назвать полотно Ф. Гойя, изображающая игру в жмурки. Анализу игры «Жмурка» посвящена обширная статья К.А. Богданова, насыщенная наблюдениями, обобщениями и любопытными деталями [3]. Проведенные изыскания К.А. Богданова приводят его к следующим выводам: игра известна многим народам Европы с глубокой древности — Богданов насчитывает более 10 вариантов — начиная с древних греков; в названии игры всегда присутствует термин «слепой». Поскольку известно, что тема слепоты связана со смертью, то водящий, который и является «жмуркой», «слепым», не является существом живого мира. Исходя из этого, К.А. Богданов трактует эту игру как древний обряд, первоначальная суть которого состояла в том, чтобы уйти от встречи с судьбой или смертью. Все сказанное, безусловно, верно, но автор оставляет в стороне материалы по народам к востоку от Волги, тем самым, существенно обедняя свои выводы.

Как видим, игру в «Слепого» рассматривают либо как ориентированную на выбор партнера, либо в ней видели ритуал избегания от судьбы. На наш взгляд, идеи, лежащие в ее основе, намного шире и глубже.

Постараемся вскрыть семантику игры, опираясь на наши полевые материалы по башкирам и опубликованные материалы по народам Азии, Сибири, Дальнего Востока и Севера.

Мотив игры, описанный выше, в наиболее полном виде выглядит следующим образом. Игра имеет зачин, когда по считалке определяется ведущий. Первоначально он представляется живым человеком, участвуя на равных со всеми в выборе ведущего. Но затем ведущий становится явным представителем потустороннего мира: ему завязывают глаза, то есть он слеп — отсюда и название игры; с ним не разговаривают, не только не вступают в контакт, но и избегают его; в какой-то степени он пространственно ограничен: кругом, организованным игроками. Ритуал, совершаемый игроками, типичен во всех вариантах игры: водящий должен поймать кого-либо из игроков и поймав, угадать его имя. Если имя отгадано правильно, то игроки меняются ролями. Игра отличается особым шумом и весельем. Смеялись и над неудачными попытками поймать игрока, и над неправильными отгадками водящего, строили ужимки друг другу сами участники-игроки, веселые козни были в адрес «слепого». Смех в обряде имеет ритуальный характер [8, 203]. Особая роль принадлежала смеху перед лицом представителя потустороннего мира. В данном случае снимается оппозиция «жизнь — смерть», что и представляло собой ритуальное воскрешение умершего.

Четко прослеживается культовое отношение к огню. У башкирских детей в некоторых ее вариантах игра имеет нетипичный зачин: считалка для выбора ведущего не используется. Но один из потенциальных участников мажет палец сажей из печи и сжимает руку в кулак. Остальные игроки по очереди разжимают его: кому выпадет запачканный палец, тому и водить. Другими словами говоря, ему выпал жребий ухода в мир иной, он умер. Водящему завязывают глаза, подводят к двери. У двери его три раза поворачивают вокруг своей оси и дают подержаться за дверную ручку. В этот момент произносят считалку. *(Здесь и далее мы не приводим текст оригинала, даем только подстрочный перевод.)*

Слепой дядя, подожди,
Подержи дверную ручку,
Держи ее крепко,
Гоняй солдат!

Или такой вариант:

— Бабушка печет блины,
Дед все съедает.
Корова мычит,
Телята кричат,
Козы скачут!

Шыбыр-р-р-р (непереводимо).

После этого «ритуала», и начинается собственно игра.

В научной литературе имеется описание аналогичной игры у эвенков, где водящего перед игрой обводят вокруг земляного очага три раза [4, 33]. Определенная связь игры с очагом отмечается в играх казахов и киргизов. Троекратный оборот вокруг своей оси символизирует тот же самый обвод вокруг очага. Но можно расценивать обвод и как пограничное состояние личности водящего. Не случаен факт того, что водящий держится за дверную ручку только после троекратного поворота, да и само действие в башкирском варианте всегда происходит около двери. Дверь (а точнее, порог) ассоциируется с границей «свое-чужое», «безопасность-опасность», «изведенное-неизведенное». Водящий связан с потусторонним миром, в который он попадает после очистительной процедуры огнем, но он имеет связь и с миром живых. Существовала также вера в сверхъестественную благодатную силу: от костров земледельцы ждали хорошего урожая. Таким образом, костру приписывали продуцирующую и очистительную силу.

В литературе, посвященной тюркоязычным скотоводческим этносам, в том числе и башкирам, есть устоявшееся мнение, что игра с названием «Слепой козел» возникла в скотоводческой среде и имела силу очистительной магии, направленной против эпизоотий. Действительно, у башкир сохранился обряд, описанный С. Руденко: «Для предотвращения падежа скота, да и жителей от болезни (например, от сибирской язвы, чумы) башкиры добывали огонь при помощи трения и подкуривали им скот. При добывании огня трением тушили все огни... Добытый огонь принимали на трут и подкуривали им скот. Этим добытым трением огнем зажигали огни в очагах и печах» [9, 325-326]. Аналогичный обряд добывания «чистого огня» известен чувашам, казахам, удмуртам.

Любопытно, в приведенной выше считалке упоминаются совместная трапеза и ритуальное блюдо — блины. И хотя у башкир, как и у многих других кочевых народов Евразии, в прошлом было распространено кочевое земледелие, обеспечивавшее исключительно внутренние потребности, все же здесь проглядывается, скорее всего, очень ранняя земледельческая традиция. Совместный прием пищи, в данном случае ритуальных блинов,

всеми членами семьи (общиной — ранее?) во время обряда был призван способствовать увеличению ее богатства и достатка.

Можно определить время проведения обряда. Во-первых, перед нами одна из немногих игр, которые проводились в помещении, да к тому же в холодное время года. У башкирской молодежи еще в начале XX века на зимних вечерних посиделках подобное развлечение было одним из самых любимых. Во-вторых, идея отмирания и возрождения наиболее ярко выражена в праздниках весеннего (то есть календарного) цикла, которое можно ассоциировать с весенним солнцестоянием. С учетом всего сказанного можно сделать вывод, что обряд, скорее всего, проводился в зимнее время — в феврале-марте. Продуцирующий характер обряда скотоводов позволяет также предположить привязку обряда к февралю, т.к. в это время начинается массовый окот мелкого рогатого скота.

Судя по материалам опубликованных монографий и статей, можно назвать более двух десятков народов, у которых подобная игра получила распространение. Несмотря на то, что данные постоянно пополняются, мы уже можем утверждать ее евразийский характер (см. табл.). Название игры дано в латинской транскрипции. В иных случаях, когда собственное название не известно, дан только русский перевод.

К.А. Богданов обращает внимание на эротическую составляющую игры в жмурки. Приведем цитату из его статьи: «Эротический характер игры в жмурки подчеркивался авторами уже с первых ее упоминаний в европейской литературе. Большинство сведений этого рода восходит к началу XVIII века... Правила игры варьируют: обычно в нее играют юноши и девушки, при этом пойманная «слепцом» девушка должна поцеловать того, кто ее поймал. Иногда она выступает чем-то вроде преферанса, гадания: быть пойманным в этом случае — значит, быть обманутым...

В отечественной науке первым, кто уделил игре в жмурки просвещенное внимание, был, по-видимому, И.П. Сахаров. Сахаров описывает эту игру (в «Сказаниях русского народа», 1837) как русскую, хотя и очевидно, что в своем описании он близок не столько к народной традиции, сколько к традиции галантных забав «высшего света»: «Жмурки, или Слепой козел, есть игра домашняя, игра девушек и молодых мужчин, в долгие зимние вечера. Девушки с завязанными глазами, как бы лишённые зрения, стараются более поддаваться в руки любезных молодых мужчин, а о мужчинах и говорить нечего. Влюбленные, под видом оплошности, только одни и играют весь вечер в эту игру, тогда как другие только посмеиваются их незнанию прятаться от происков Козла».

Далее К.А. Богданов пишет: «Восприятие игры в жмурки как игры любовной, эротической, «предсвадебной» очень популярно (так же, например, изображается игра в жмурки современником И.П. Сахарова — художником В. Штейнбергом («Игра в жмурки в усадьбе Г.С. Тарановского»), позднее — скульптором М.А. Чижевым (мраморная группа «Игра в жмурки», 1873); те же значения обыгрываются в сюжетных и музыкальных перипетиях одноименной оперетты Иоганна Штрауса «Blindekuh», 1878), и вместе с тем достаточно символично, дополняясь и усложняясь мотивами смерти/рождения, узнавания и т. д.» [3, 143-144].

Отметим, что в христианской культуре эротизм игры выражен более явно; в мусульманской — имеет сдержанный оттенок, но все равно ее наличие трудно отрицать, ведь в игре «слепой» наощупь должен отгадать пойманного. Более того, крупный специалист по киргизам Г.Н. Симakov утверждал, что данная игра ранее была обязательной на свадебных вечерах киргизской молодежи, в то самое время, когда уединялись молодые, и имела откровенно эротический характер [10]. При этом, право на фривольность имел только водящий как представитель мира мертвых.

Данный факт наводит на несколько другие мысли. Выше мы писали о связи игры со скотоводческим обрядом. Традиционно эротическую составляющую ритуала соотносят с идеей плодородия. Ее целью было «магическое воздействие на природу, стремление повысить плодородие почвы, увеличить урожай, приплод скота; здесь эротика выступает как нечто не самодовлеющее, а подчиненное другим, чисто хозяйственным задачам; она выполняет как бы служебную функцию» [12, 99]. Принимали участие в культовых действиях подобного рода неженатая молодежь и молодожены, а потому возраст участников игры до недавнего времени был исключительно молодежным, а не детским. (В наши дни игра демонстрирует типичный пример отмирания с переходом в более младшую возрастную группу.)

По-видимому, в культовых действиях, из которых в последующем возникла рассматриваемая игра, со временем произошли изменения. Следовательно, речь идет не столько об избегании от судьбы и смерти, как пишет об этом К.А. Богданов, и не только о скотоводческом культе, направленном против эпизоотий, как утверждает тюркская историография, сколько о возрождении природы и человека через сумму ритуалов земледельческого характера. Различия в вариациях игры у тюркских народов, ряда народов Севера и Дальнего Востока, с одной стороны, и Европы — с другой стороны, появляются позже. В Европе скотоводческие мотивы не прослеживаются.

И это, несмотря на то, что разведение мелкого рогатого скота на рубеже веков было известно населению Британских островов, овцеводство широко практиковалось и в это время, да и позднее, в I-II тыс. н.э. В Испании, Франции, Центральной Европе, в Югославии до недавнего времени сохранялся скотоводческий праздник Юрьев день [7, 264].

На наш взгляд, можно дать следующее объяснение. Обряд возник и существовал в земледельческой среде в неолитическую эпоху, до расселения человечества в Евразии. Поэтому именно блины или каша, а не что-либо другое, фигуриру-

ют как ритуальная пища. Народы, впоследствии перешедшие к скотоводству, дали обряду новый импульс, связав его с очищением, обновлением и преумножением скота. Именно тогда слово «слепой» стало упоминаться в контексте с животными (слепой козел, слепой баран). Следовательно, в игре у народов Центральной Азии, Урала, Сибири, Дальнего Востока мы имеем дело с любопытным явлением: в игре обнаруживаются следы двух обрядов двух культур — древнейшего земледельческого и более позднего, скотоводческого.

Суммируя вышесказанное, можно сделать следующие выводы. Дошедший в игре обряд имеет

Таблица

№	Этнос	Собственное название игры	Перевод названия на русский язык	Диалектные варианты названия игры
1.	Древние греки		«Медная муха»	
2.	Англичане		«Толчок слепца»	
3.	Немцы	«Blindekuh»	«Слепая корова»	
4.	Голландцы		«Слепая корова»	
5.	Итальянцы		«Слепая муха»	
6.	Испанцы		«Слепая курица»	
7.	Чехи	«Slepa baba»	«Слепая баба»	
8.	Словены	«Slepa baba»	«Слепая баба»	
9.	Поляки	«Slepa babka»	«Слепая баба»	
10.	Румыны	«Baba daba»	«Слепая баба»	
11.	Болгары	«Слепа кокошката»	«Слепая курица»	
12.	Украинцы	«Жмурка»		
13.	Русские	«Жмурка»		«Глазки-завязки», «Слепой козел» (по Сахарову), «Слепушка» (русские Сибири)
14.	Удмурты	«Һуқыр теке»	«Слепой козел»	«Пучеглазая лягушка»
15.	Башкиры	«Һуыр тәкә»	«Слепой козел»	«Хепелек» (непереводимо), «Глазки-завязки», «Кто пришел?», «Слепая крыса» «Слепая денежка»
16.	Татары	«Суқыр тәкә»	«Слепой козел»	«Глазки-завязки»
17.	Казахи	«Суқыр теке»	«Слепой козел»	
18.	Киргизы	«Карангада доп кузем юк»	«В темноте нет глаз»	«Коз тонмай» («Глаза не видят»)
19.	Таджики		«Ночной слепец»	
20.	Эвенки	«Balikat»	«Слепой»	
21.	Хакасы		«Слепой черт»	«Слепая кошка»
22.	Якуты	«Хаарах симсиите»	«Жмурки»	
23.	Нивхи	Слепой		Составной частью игры служит игра «в колечко».
24.	Турки	Сюйген	Влюбленный	

очень древние корни, можно даже утверждать ее ностратический и неолитический характер. Объединение материалов Запада и Востока позволяет понять ее семантику. Обряд начинался с того, что водящий уходил в другой мир: очищался огнем и направлялся в мир мертвых. Возвращаясь и подойдя к границе «свой-чужой», водящий становится слеп, что лишний раз доказывает его отчужденность от жизни. Для возврата в мир живых (возрождения) он должен был совершить ряд действий: поймать участника игры, желательно противоположного пола, назвать его имя и, вступив с ним в связь, обеспечить себе возрождение. Смех участников игры также обеспечивает ему ритуальное воскрешение. То есть речь идет не только о возрождении, но и о продуцирующей магии. Подобные действия символизировали вечное обновление: жизнь — смерть — жизнь — и должны были обеспечить плодородие и достаток. Обряд, связанный с земледельческой магией плодородия, возник в эпоху перехода к присваивающему хозяйству и носил характер племенного культа, в котором принимали участие молодые члены общества. Можно предположить, что обряд проводился либо в конце зимы, либо весной, когда начинались посевные работы. Скотоводческие народы добавили в него пожелания в преумножении стада, связали с очищением огнем во время эпизоотий и не только. Поэтому появляется в названии игры имя животного. Таким образом, в игре налицо два обряда — древнейшего ностратического, земледельческого, и более позднего, скотоводческого.

Предположительно, аналогичный обряд дошел до нас в башкирской игре *Ugez jozek, kumer jozek* (Бычье колечко, Угольное колечко). Игра имеет множество диалектных названий: Колечко, У кого кольцо и пр.. Видимо, самое древнее — *Ugez jozek* (Бычье колечко) и *Kumer jozek* (Угольное колечко).

Еще относительно недавно, в начале XX века, ведущий, как и в игре в «Слепого», мазал палец сажей и закрывал руку в кулак. Остальные игроки по очереди «открывали» пальцы. Кому достанется запачканный палец, тот будет «быком». Он отходит в сторонку. Ведущий, иногда его именовали *ася*, то есть матерью, вкладывает в сомкнутые ладони сидящим в ряд игрокам какой-либо предмет. Ранее это был уголек или колечко. Обойдя всех, *есе (мать)* спрашивает «быка»: «У кого колечко?» Если «бык» отгадает правильно, то он живет, при этом набирает очки — «жизни». У «быка» «в запасе» 10 лет жизни, по другим вариантам — 1, 3, 5 лет. Пожалуй, цифра десять не случайна, так как приблизительно десятью годами ограничивается продуктивный период жизни крупного рогатого скота. Если «бык» отгадает

неправильно, то число его лет уменьшается, и по достижении им 3-х лет — иногда 1 года — его «режут». Вероятно, первоначально у «быка» было три года «жизни», в большинстве известных нам вариантов игрок имеет три попытки на отгадку. В то же время нельзя забывать, что число «три» является сакральным, выше мы приводили цитату В.Я. Проппа.

Возможно, это был не только обряд, но и гадание. Многое зависело от «быка», который, угадывая местонахождение кольца, тем самым определял, удачным ли будет следующий год. Возможно также, что древние скотоводы с отгадками «быка» связывали здоровье скотины, свое благополучие на год. Тогда ведущий играет роль жреца, а «бык» — злого рока. Ведь отношение к нему первоначально дружелюбно, но если он не угадает, его режут, то есть уничтожают.

У народов Сибири, Дальнего Востока, Азии аналогичная по сюжету игра распространена среди тех же этносов, которым известна игра в «Слепого». У бурят и калмыков в конце XIX века предмет вкладывали не в руки, а в рот. Любопытен нивхский вариант. Нивхи для выявления водящего поручают кому-либо из игроков спрятать в руке предмет, а остальные должны угадать, в какой он руке. Угадавшему завязывают глаза, и он ловит игроков [2]. То есть, у нивхов это были две составные части одной игры. Можно предположить, что эти две ныне самостоятельные игры в далеком прошлом были частью единого обряда, и не случаен тот факт, что общими являются способы жеребьевки, следы культового отношения к огню. Таким образом, некогда древний обряд ныне существует в форме двух самостоятельных игр. В наиболее полных вариантах «Колечко» и «Слепой» распространен у народов, в хозяйстве которых большое значение имело или имеет скотоводство.

В то же время заслуживает внимание сообщение Г.Н. Симакова о ритуальном характере игры в колечко на свадьбе у киргизов. В нее играет молодежь именно в то время, когда у новобрачных наступает брачная ночь. Главным условием игры были остроты и шутки на тему любви. Аналогичный обычай зафиксирован у турок и в караево-балкарской диаспоре в Турции. Другое ее название *Сюйген*, то есть влюбленный. Символика кольца достаточно проста: оно — символ неба, женского начала, обручальное кольцо, означает соединение мужчины и женщины, брак. Тогда, с учетом места и времени ее проведения семантика игры «Колечко» представляется как обряд, призванный увеличивать жизненную силу и плодovitость молодой пары. Но игра «Слепой» так же означала вечный цикл обновления,

возрождения, а потому перед нами составные части единого ритуала, призванного обеспечить благополучие и процветание общине. В любом случае одно другому не противоречит. И там и тут наблюдается обряд, конечной целью которого было стремление повлиять магическими действиями на увеличение плодovitости, благополучия. Брак никогда не являлся частным делом, он задевал жизненные интересы общины. Потому и многодетность, то есть плодovitость женщины, имела важное значение в процветании общины в целом. В свете сказанного включение в свадебную обрядность магических ритуалов плодородия становится понятным и вполне очевидным.

Таким образом, в играх «Слепой», «Колечко» нужно видеть обрядовую игру с определенной календарной привязкой — весенней. Их важность для общества и первоначальный смысл действий, заключающийся в магическом воздействии на плодородие, плодovitость утеряны. Игрокам не понятны регламентация правил, тем не менее, обряд сохраняется в наши дни в игровой шуточной форме.

Литература:

1. Абсаликова Ф. Ш. Игры и развлечения башкир / Ф. Ш. Абсаликова. — Уфа : Гилем, 2000.
2. Базанов А.Г. Игры детей народов Крайнего Севера / А.Г. Базанов, Л.В. Певгова. — Л., 1949.
3. Богданов К. А. Игра в жмурки: сюжет, контекст, метафора / К. А. Богданов // Богданов К. А. Повседневность и мифология: Исследования по семиотике фольклорной действительности. — СПб : Искусство-СПб, 2001. — С. 109-180.
4. Василевич Г. Игры тунгусов / Г. Василевич // Этнограф-исследователь. — Л., 1927. — №1.
5. Галяутдинов И. Г. Башкирские народные детские игры (на русском и башкирском языках) / И. Г. Галяутдинов. — Книга первая. — Уфа : Китап, 2002. — 245 с.; Галяутдинов И. Г. Белый тополь, синий тополь! (на башк. яз.) / И. Г. Галяутдинов. — Уфа : Китап, 1991. — 32 с.
6. Илимбетова А. Ф. Культ животных у башкир: история и современность / А. Ф. Илимбетова, Ф.Ф. Илимбетов. — Уфа : ИИЯЛ УНЦ РАН, 2009. — 358 с.
7. Кашуба М. С. Народы Югославии / М. С. Кашуба // Календарные обычаи и обряды в странах Зарубежной Европы (конец XIX — начало XX вв.). Весенние праздники. — М. : Наука, 1977. — С. 262-264.
8. Пропп В. Я. Ритуальный смех в фольклоре / В. Я. Пропп // Пропп В. Я. Фольклор и действительность. — М., 1976. — С. 174-204.
9. Руденко С. И. Башкиры. Историко-этнографические очерки / С. И. Руденко. — М.-Л., 1955. — 393 с.
10. Симаков Г. Н. Общественные функции киргизских народных развлечений в конце XIX — нач. XX вв. / Г. Н. Симаков. — М. : Наука, 1984. — 229 с.
11. Сулейманов А. М. Детский игровой фольклор (на баш. яз.) / А. М. Сулейманов. — Уфа : Китап, 2007. — 420 с.
12. Токарев С. А. Эротические обычаи / С. А. Токарев // Календарные обычаи и обряды в странах Зарубежной Европы. Исторические корни и развитие обычаев. — М. : Наука, 1983. — С. 98-104.

Шагапова Г.Р. Календарні обряди в ігровій культурі башкір. — Стаття.

Анотація. В статті на прикладі двох башкірських ігор «Жмурка» (чи «Сліпий») показаний євразійський характер ігор. Виявляється їх семантика, зв'язок з найдавнішими магічними обрядами і ритуалами, робиться висновок про ностратичні корені обрядів воскресіння та родючості, які дійшли до нас в ігровій культурі.

Ключові слова: башкірські ігри, семантика, обряд, ритуал, магія родючості.

Shagapova G.R. Calendar rites in the gaming culture of the Bashkirs. — Article.

By the example of Bashkir games «Blind man's buff» and «Ringlet» the Eurasian character has is shown in this article. Their semantics and connection with ancient magic ceremonies and rituals are revealed. The conclusion about prototypical roots of ceremonies of revival and fertility, reached to us in game culture, is made.

Key words: Bashkir games, semantics, ceremony, ritual, magic fertility.