

АЙСБЕРГИ НЕ ТОНУТ



Откуда же берутся айсберги

Огромные куски льда откалываются от ледников, которые покрывают материки и пускаются в свободное плавание. Например, северные айсберги откалываются от ледникового покрова Гренландии, а южные от Антарктиды, причем южные айсберги, по своим размерам намного превышают северные. Не только от свойств айсберга зависит длительность существования и дальность его плавания, это также зависит и от таких факторов, как направление и скорость течения в океане.



Самые крупные по своим размерам и промороженные вплоть до -60 C , айсберги Антарктиды «живут» по многу лет, бывает даже более десятилетия. Тогда, как Гренландские айсберги немного меньших размеров и температура их глубокого промерзания достигает -30C . Живут они гораздо меньше, и срок их таяния составляет 2-3 года.



Лед намного легче воды, этим то и объясняется почему, даже самые глубокие водоемы не замерзают зимой полностью. Если бы было наоборот, то, в самом деле, лед падающий на дно вытеснял бы на поверхность нижние слои воды, и постепенно вся вода в водоеме просто бы замерзла.

Но, при замерзании воды совершается совсем обратное. В момент преобразования воды в лёд, ее объём увеличивается примерно на десять процентов, и в итоге плотность льда оказывается намного меньше чем у воды. Этим-то и объясняется, почему лед плавает на поверхности.

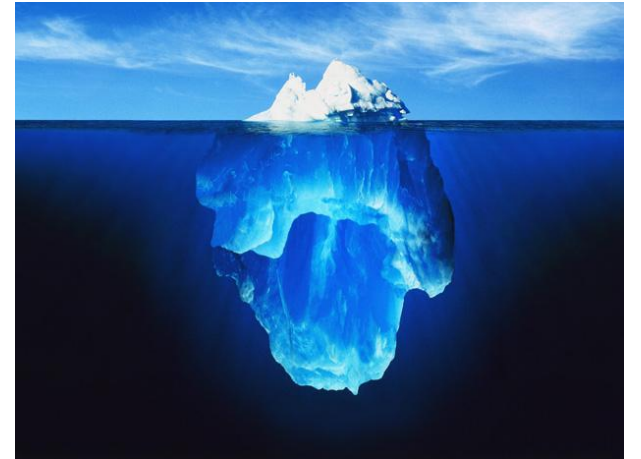


Так почему же айсберги не тонут?

Впервые на вопрос, почему айсберги не тонут, ответил Михаил Ломоносов. Плотность айсберга — 920 кг/м^3 . Кроме того, айсберг или глыба льда состоит из пресной воды и, отделяется от шельфовых ледников.

Из-за того, что морская вода плотнее айсберг и не тонет полностью. И потом важно знать, что на поверхности воды плавает только его десятая часть — макушка, все остальное — 90% этой глыбы льда спрятано под водой.

Встреча с ним для судов в открытом море весьма опасна. Если корабль вовремя не заметит движущейся айсберг, то при столкновении он может получить очень серьёзные повреждения или даже погибнуть.



Михаил
Ломоносов