



Игры будущего – инновационный международный турнир из 21 дисциплины, который прошёл в Казани с 21 февраля по 3 марта 2024 года. В соревнованиях принимали участие более 2 000 атлетов из 107 стран мира.

Игры будущего проводились по новым дисциплинам с использованием современных технологий, цифровой среды и физической активности. Формат соревнований подразумевал использование последних разработок в области киберспорта, робототехники, дополненной и виртуальной реальности, информационных технологий и искусственного интеллекта. Все дисциплины Игр будущего объединили множество человек как в офлайн, так и в онлайн-пространстве. Этот турнир, безусловно, стал незабываемым и интересным событием для зрителей. Все спортсмены, включая иностранцев, остались под впечатлением от организации.

Проект «Спорт — это друзья и победы!» реализуется при поддержке Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации

Туриада «Европа-Азия»



С 8 по 10 марта в п. Исеть прошёл традиционный слёт туристов-лыжников «Туриада «Европа-Азия»». Впервые турклуб «Романтик» представляли две команды:

«Женская сборная» в составе: Лобанова Анна, Кладько Анастасия, Чеглакова Евгения, Азанова Вера, Одайкина Елизавета, Сидорова Юлия.

«Команда А» в составе: Кирпичиков Александр, Янютин Евгений, Юрчаев Дмитрий, Стрижакова Дарья, Беляев Павел, Ермаков Владислав.

...За три дня мы действительно пережили настоящий мини-поход. Ощущения просто невероятные. Все эти дни мы были полностью автономны, проходили этапы, которые реально могут встретиться в лыжном походе: переправлялись через овраг с помощью навесной переправы, переходили тонкий лёд, поднимались и спускались с горы, дюльферяли с рюкзаками и лыжами за спиной, карабкались на лыжах по скалам (так один опытный лыжник из команды попробовал скалолазание), искали КП, просто очень много ходили на лыжах. Организовывали свой быт в лагере: ставили шатёр и печь, заготавливали дрова, дежурили ночью у этой печки, разводили костёр и топили на нём снег для готовки.

Спорт спортом, но куда же без творчества! Мы подготавливали музыкальные представления команд и исполняли их на общем костре, кстати, подготовка представления – отдельное удовольствие и сближение команды, учились вязать пожарные обвязки, просто проявляли креатив и активно участвовали в различных конкурсах. А ещё много болтали, смеялись, узнавали друг друга, раскрывались, поддерживали в сложные минуты и, правда, наслаждались этой Туриадой, отчего она становилась такой значимой, душевной, особенной.

Ещё один момент, который хочется отметить, – это то, что Туриада – постоянное обучение чему-то новому, даже если участвуешь в ней не первый раз. Серьезно, невозможно приехать и не научиться чему-то, а где-то и не столкнуться со своими страхами, неумениями и переживаниями, которые, к слову, очень быстро реабилитируются. Это круто! И это – одна из причин, почему хочется принимать участие снова и снова.

Новости спорта

Тяжелая атлетика



В ЦСП «Атлант» (ХМАО-Югра, Сургутский р-н, с. п. Солнечный) состоялся XXIV Всероссийский турнир по тяжелой атлетике, посвященный памяти ЗТ РСФСР Шесталюка Б.А. В соревнованиях приняли участие более 270 спортсменов из 10 субъектов РФ. Спортсмены СШ «Виктория» показали отличные результаты. 2 место – Шотт Артем (в/к до 55 кг) среди юношей 10–12 лет; 2 место – Байнов Иван (в/к до 73 кг) и 3 место – Евсеев Федор (в/к до 67 кг) среди юношей 13–17 лет.

новации приняли участие более 270 спортсменов из 10 субъектов РФ. Спортсмены СШ «Виктория» показали отличные результаты. 2 место – Шотт Артем (в/к до 55 кг) среди юношей 10–12 лет; 2 место – Байнов Иван (в/к до 73 кг) и 3 место – Евсеев Федор (в/к до 67 кг) среди юношей 13–17 лет.

Конькобежный спорт



с соревнований. На старты были заявлены 73 сильнейших конькобежца из 22 субъектов РФ. Екатерина Кошелева, воспитанница СШОР «Юность», по сумме очков всех этапов Кубка завоевала две золотые медали: на дистанции 1500 м и её коронной 3000 м. Также наша спортсменка стала бронзовым призёром на дистанции 1000 м.

С 15 по 17 марта в подмосковной Коломне прошли финальные забеги Кубка России, по итогам которых определились обладатели главных наград всероссийских соревнований.

Фигурное катание



В столице Мордовии прошли соревнования по синхронному фигурному катанию на коньках. На льду «Огарёв Арены» в Саранске наши девушки стали лучшими среди юниоров КМС: «Юность» – победители Первенства России-2024. В упорной борьбе наши фигуристки обошли команду «Санрайз-1», занимающую первое место после короткой программы. Поздравляем наших звездочек с победой! Браво тренерскому составу команды «Юность-юниоры»: Наталье Михайловне Санниковой, Дарье Дмитриевне Санниковой и Михаилу Даниловичу Павлюченко. В 21-й раз синхронистки «Юности» поднялись на высшую ступень пьедестала почёта на первенстве страны.

победители Первенства России-2024. В упорной борьбе наши фигуристки обошли команду «Санрайз-1», занимающую первое место после короткой программы. Поздравляем наших звездочек с победой! Браво тренерскому составу команды «Юность-юниоры»: Наталье Михайловне Санниковой, Дарье Дмитриевне Санниковой и Михаилу Даниловичу Павлюченко. В 21-й раз синхронистки «Юности» поднялись на высшую ступень пьедестала почёта на первенстве страны.

Человек-легенда и мозг команды

9 марта 2024 года не стало легендарного уральского хоккеиста, «Короля бенди» Николая Александровича Дуракова.

Семикратный чемпион мира, обладатель Кубка европейских чемпионов, девятикратный чемпион СССР, семикратный серебряный и пятикратный бронзовый призер чемпионата СССР. Николай Дураков — истинная легенда русского хоккея с мячом. Его мастерству аплодировали в Норвегии и Финляндии, Казахстане и Швеции. «Король бенди», «Уральский левша», «Человек-гол», «Пеле русского хоккея» — таковы были отзывы зарубежной и советской прессы.

Николай Дураков родился в декабре 1934 года в Донецкой области. В 1941-м завод, на котором работал отец будущего хоккеиста, эвакуировали с Украины на Урал. Переезд был

непростым, до Нижнего Тагила семья Дураковых добиралась почти полгода. Там и прошло детство мальчика. В те годы Коля со сверстниками целыми днями гонял самодельными клюшками мяч, а чаще замерзшую картофелину. Друзья по двору записались в секцию русского хоккея, на стадионе «Металлург», а Дуракова не приняли. Сказали: ростом не вышел, посоветовали подрасти. Но он продолжал играть и забивать голы в ворота дворовых соперников. Однажды приглянулся тренеру детской команды Нижнетагильского металлургического комбината Александру Петреневу паренек, который неплохо владеет коньками, прекрасно использует скоростные качества и мастерски орудует клюшкой. Тренер не ошибся в выборе.

Игрок небольшого для хоккея роста (168 см), однако ловкий, он виртуозно бегал на коньках, блестяще



4 ноября 2022 года в Екатеринбурге прошло торжественное открытие скульптурной композиции «Эпоха», посвященной семикратному чемпиону мира по хоккею с мячом Николаю Дуракову и команде «СКА-Свердловск».

Николай Александрович внес большой вклад в развитие хоккея с мячом в Свердловске. Удостоен званий «Почетный гражданин Свердловска» (1973 год), «Почетный гражданин Свердловской области» (2004 год). Награжден орденом «Знак Почета» (1968 год), орденом Мужества (1994 год) и орденом Почета (1998 год), знаком отличия Свердловской области «Спортивная доблесть». Николая Александровича Дуракова не стало 9 марта 2024 года. Легенда мирового хоккея с мячом скончался на 90-м году жизни.



владел всеми техническими приемами. По мнению специалистов, Дураков практически до совершенства довел искусство паса и точного удара с любых положений.

Титул «Короля бенди» Дураков получил от короля Швеции Густава VI. В 1969 году награждение проходило в Королевском дворце, но Густав на награждение не приехал. Причину отсутствия объяснил так: «Двум королям под одной крышей делать нечего», имея в виду Николая Дуракова. А через два года Густав VI Адольф лично встретился с Николаем и уважительно пожал ему руку.

После победного чемпионата мира

в Швеции журналист на пресс-конференции спросил Николая:

— Что обозначает ваша фамилия?

Дураков хотел рассказать шведу русскую сказку про Иванушку-дурачка, про его врожденную смекалку... Но растерялся перед микрофонами, вспышками фотокамер. Только и нашелся, что покрутил пальцем возле виска.

На следующий день местная газета вышла с заголовком: «Дураков — мозг команды!». Иногда жест понятнее слов.

Сорокин Илья,
ДМО Организация юнкоров
Свердловской области



Спортивное программирование

Спортивное программирование — это форма соревновательной деятельности, в которой участники решают алгоритмические задачи за ограниченное время, обычно соревнуясь друг с другом на онлайн-платформах или в офлайн-соревнованиях.

Участники решают задачи, используя различные алгоритмы и структуры данных, с целью найти оптимальное решение за минимальное время и/или с минимальным объемом кода. Это популярное занятие среди программистов, которые стремятся улучшить свои навыки и соревноваться с другими.

Соревнования проводятся по следующим правилам:

Ограниченное время: Участникам предоставляется ограниченное количество времени для решения каждой задачи, обычно от нескольких минут до нескольких часов, в зависимости от формата соревнования.

Ограниченные ресурсы: Задачи решаются в условиях ограниченных ресурсов, таких как ограниченное количество доступной памяти или времени на выполнение.

Онлайн оценка: решения участников отправляются на онлайн-платформу, которая автоматически проверяет их на корректность и эффективность.

Рейтинговая система: участники получают баллы в зависимости от успешности их решений. На основе этих баллов формируется рейтинг, отображающий их успех в соревнованиях.

Алгоритмические задачи: задачи, предлагаемые в соревнованиях, обычно требуют применения алгоритмов и структур данных для эффективного решения.

Запрет на использование внешних ресурсов: во время соревнования участникам запрещено использовать какие-либо внешние ресурсы, за исключением документации по языкам программирования.

Эти правила обеспечивают честную и адекватную среду для соревнования и оценки участников в спортивном программировании.

Что даёт участие в спортивных соревнованиях?

Главное — совершенствование навыков. Кроме того, это возможность



профессионального роста, а также получения приза, порой весьма немаленького. Также можно получить и вакансию в крупной компании с отличной зарплатой.

Если постоянно участвовать в соревнованиях, то мышление человека начинает работать гораздо более четко, структурно, если так можно выразиться. Развиваются и другие навыки:

- **Алгоритмическое мышление:** участники учатся разрабатывать и применять эффективные алгоритмы для решения разнообразных задач.
- **Навыки программирования:** участники совершенствуют свои навыки программирования на различных языках, таких как C++, Java, Python и другие.
- **Структуры данных:** Спортивное программирование помогает понять и применять различные структуры данных, такие как массивы, списки, деревья, хеш-таблицы и т.д.
- **Управление временем и ресурсами:** участники учатся работать в условиях ограниченного времени и ресурсов, что развивает навыки управления временем и стрессоустойчивость.
- **Командная работа:** в некоторых случаях спортивное программирование может проводиться в командном формате, что способствует развитию навыков командной работы и коллаборации.
- **Логическое мышление и решение проблем:** участники учатся анализировать задачи, выявлять логические связи и находить оптимальные решения.
- **Уверенность в собственных способностях:** успехи в спортивном программировании могут повысить уверенность в своих способностях и мотивацию к дальнейшему совершенствованию.

Кто может участвовать в состязаниях?

Участвовать в спортивном программировании могут люди всех возрастов и уровней подготовки, от новичков до опытных програм-



мистов. Возраст участников может варьироваться от школьного возраста до взрослых. Также нет строгих ограничений по образованию или профессиональному опыту. Любой, кто интересуется программированием и решением алгоритмических задач, может попробовать свои силы в спортивном программировании.

Существуют различные уровни соревнований: от начинающих до профессиональных. Некоторые соревнования ориентированы на широкую аудиторию и предлагают задачи разной сложности, тогда как другие могут быть более технически сложными и ориентированы на опытных участников.

Некоторые участники могут участвовать индивидуально, а некоторые предпочитают соревноваться в командном формате. В целом, спортивное программирование открыто для всех, кто готов принять вызов и развивать свои навыки в области программирования и алгоритмов.

Перспективы развития?

Перспективы развития спортивного программирования обширны и захватывающи. Вот несколько направлений, которые могут оказаться перспективными:

- **Рост популярности:** спортивное программирование продолжит набирать обороты и станет более широко распространенным, привлекая новых участников из различных возрастных групп и стран.
- **Игровые платформы:** создание специализированных игровых платформ и онлайн-сервисов, где участники смогут соревноваться и улучшать свои навыки в программировании на основе игровых сценариев.
- **Образование:** больше образовательных учреждений и онлайн-курсов начнут предлагать обучение спортивному программированию, что

способствует распространению этой практики и помогает развивать навыки учащихся.

- **Специализация и разнообразие:** появление различных форматов и специализаций в спортивном программировании, таких как соревнования по искусственному интеллекту, разработке игровых приложений и других технических областях.
- **Интеграция в общественные мероприятия:** спортивное программирование будет все больше вливаться в общественные мероприятия, включая игровые конвенты, фестивали и соревнования, что сделает его более доступным и интересным для широкой аудитории.
- **Профессиональный уровень:** развитие профессиональных лиг и соревнований в области спортивного программирования, а также возможность для участников получать призы, спонсорские контракты и карьерные возможности в этой области.

Этапы развития Федерации спортивного программирования России

- 19 октября 2021 — дата основания Федерации спортивного программирования.
- 12 апреля 2022 — спортивное программирование было официально признано видом спорта.
- 16 июня 2022 — Минспорта и Минцифры подписали меморандум о сотрудничестве в целях развития и популяризации нового вида спорта «спортивное программирование».
- 6 февраля 2023 — спортивное программирование признано и включено во второй раздел Всероссийского реестра видов спорта (ВРВС).
- 17 февраля 2023 — ФСП получила статус Общероссийской спортивной федерации по виду спорта «спортивное программирование».

Результаты Игр будущего в Казани — победители и призёры

С 19 февраля по 3 марта в Казани прошел большой мультиспортивный турнир Игры будущего. Всего в программе 21 дисциплина по фиджитал-спорту, киберспортивным играм и технологическим видам, за победу в которых в Россию боролись участники из 107 стран мира.

1. Финальный матч по фиджитал-футболу.

Победитель Игр — команда из Уругвая, которая в финале все же победила «Локомотив» со счетом 6:5. Другая российская команда, Phoenix (за неё выступают Роман Шишкин и Александр Шешуков), в матче за «бронзу» уступила гостям из Мексики.



1 место — Penarol (Уругвай);
2 место — FC Lokomotiv (Россия);
3 место — Mexico Quetzales (Мексика).

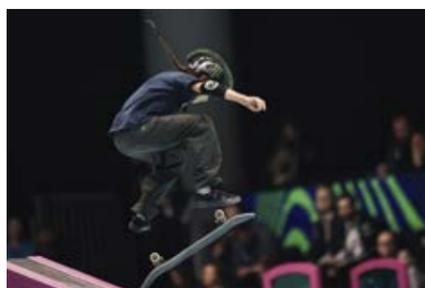
2. Чемпион Игр будущего по фиджитал-гонкам — SMP Racing (Россия)

В Сочи завершились гонки — сначала пилоты соревновались на симуляторе, а затем продолжили борьбу на реальном автодроме на болидах «Формулы-4». Победу одержала отечественная SMP Racing (Александр Несов и Александр Смоляр).



1 место — SMP Racing (Россия);
2 место — Formula Team (Узбекистан);
3 место — BR Engineering (Россия).

3. Чемпион Игр будущего по фиджитал-скейтбордингу — Latino Gang (Аргентина)



Сильнейшими на турнире оказались скейтбордисты из Южной Америки, а перуанец Анхело Каро вдобавок к командной победе получил ещё и приз за лучший трюк.

Второе место занял квартет участников из Бельгии, Дании и Болгарии, а сильнейшие из российских скейтеров остановились на третьей строчке.

1 место — Latino Gang (Аргентина);
2 место — Hustlers (Европа);
3 место — Slugs (Россия).

4. Победитель турнира по Standoff 2 + лазертаг — команда Absolute

В финальном поединке Absolute обыграла SaiNts со счетом 2:0, поэтому заключительную карту в формате лазертага проводить не стали. То же самое произошло в матче за третье место, где forZe оказалась сильнее Necessary.

1 место — Absolute (Россия);
2 место — SaiNts (Россия);
3 место — forZe Esports (Россия).

5. Победитель в VR-ритм-симуляторе — Иван Косников

Турнир по VR-игре Beat Saber выиграл, победив в четырёх треках, Иван Косников — он прошёл в финальную часть через квалификации.

1 место — Иван IlluminatiSalad Косников;
2 место — Эрик kip Нуязов;
3 место — Михаил DRO3D_RUS Степанюк.

6. Чемпион турнира по Mobile Legends Bang Bang — AP.Bren (Филиппины)



Один из важнейших киберспортивных турниров на Играх завершился победой действующих чемпионов мира. Филиппинская AP.Bren подтвердила статус сильнейшей пятёрки по Mobile Legends в мире, вновь переиграв ONIC в финале (3:1) и забрав главный приз в размере \$350 тыс.

1 место — AP.Bren (Филиппины);
2 место — ONIC (Индонезия);
3 место — Fire Flux Esports (Турция).

7. Победитель в танцевальном симуляторе — Иван Власов

1 место — Иван Власов;
2 место — Мария Зверева;
3 место — Артём Симонов.

8. Победители турнира по спидрану — команда SpeedRussians

Победителями Игр будущего в скоростном прохождении видеоигр стало трио Дмитрия Waifuconfirmed Ми-

трофанова, Вальдемара valdemarka Школы и Наиля st4nzzz Бопежанова. Вторым стал международный микс с игроками из России, Латвии и Беларуси, третье место — ещё один коллектив из России.

1 место — SpeedRussians (Россия);
2 место — Moonshiners (Международная);
3 место — The Cheaters (Россия).

9. Чемпион Игр будущего по гонкам на дронах — Team Min's Korea (Южная Корея)

Наиболее искусными пилотами по итогам турнира по управлению дронами стали братья Мин из Южной Кореи. «Серебро» получил дуэт из Болгарии, сильнейшая из наших команд — третья.

1 место — Team Min's Korea (Южная Корея);
2 место — Flat-Out (Болгария);
3 место — DRD (Россия).

10. Победитель турнира по фиджитал-баскетболу — Liga Pro Team (Россия)



В соревновании на стыке видеоигр NBA 2K и стритбола 2x2 выиграла российская команда. В ярком финале наш коллектив оказался немно-

го сильнее американской R10 Team — 34:32.

- 1 место — Liga Pro Team (Россия);
- 2 место — R10 Team USA (США);
- 3 место — MDMX (Китай).



11. Чемпион Игр по спортивному программированию — Фёдор Ромашов (Россия)

В ИТ-Парке завершились соревнования по спортивному программированию. Участие в турнире приняли представители 27 стран, но удачнее всего с задачами справился россиянин Фёдор Ромашов. Он получил главный приз в размере \$51 тыс.

- 1 место — Фёдор Ромашов (Россия);
- 2 место — Александр Бабин (Россия);
- 3 место — Кирилл Кудряшов (Россия).

12. Чемпионы по CS 2 и лазертагу — XGod, команда Dosia и mou



Победителем турнира по Counter-Strike 2 + лазертагу стала XGod — команда, созданная двумя чемпионами мира. В 2017 году Михаил Dosia Столяров и Рустем mou Телепов выиграли мэйджор в Кракове, а сегодня взяли верх над Looking For Org и забрали главный приз в размере \$175 тыс.

- 1 место — XGod (Казахстан);
- 2 место — Looking for Org (Россия);
- 3 место — NOTU (Россия).

13. Победитель Битвы роботов — Ds Robotics (Индия)



В зрелищном финальном противостоянии индийский робот смог поджечь машину от Daddy Boys из Санкт-Петербурга. А в матче за третье место «Путевой-23» одо-

лел «Барракуду» от женской команды Energy Girls.

- 1 место — DS ROBOTICS (Индия);
- 2 место — Daddy Boys (Россия);
- 3 место — ТурбоМеХатроники (Россия).

14. Победитель турнира по Миру танков — Beyond (Россия)



В турнире по компьютерной игре Мир танков участвовали только представители России и Беларуси. Победу одержала Beyond с легендарным TheAnatolich, а лучшим игроком был признан Дмитрий Diffynder Кулаков.

- 1 место — Beyond;
- 2 место — ENEMY;
- 3 место — SOLNCE.

Как и дотеры, на следующий день после финала две команды встретились в футбольном шоу-матче за дополнительные \$50 тыс. По сумме этапов ENEMY взяла реванш у Beyond за поражение в основном турнире — 7:6.

15. Чемпион Игр Будущего по Dota 2 — Xtreme Gaming (Китай)

Побороться за призовой в размере \$1 млн приехали все лучшие команды Поднебесной, и именно китайские гранды заняли весь топ. Триумфатором Игр стал коллектив легендарного Ame и XinQ, в финале переигравший подопечных xiao8.

- 1 место — Xtreme Gaming (Китай)
- 2 место — LGD Gaming (Китай)
- 3 место — Invictus Gaming (Китай)



16. Победитель в турнире по Warface + лазертаг — Young (Россия)

В соревнованиях по российскому шутеру принимали участие только отечественные команды, и лучшими в «стрелялке» от Astrum Entertainment стали парни из Young — коллектив, в состав которого в том числе вошли игроки Virtus.pro.

- 1 место — Young (Россия)
- 2 место — HLS (Россия)
- 3 место — Winstrike (Россия)

17. Победитель в фиджитал-единоборствах — Kuznya (Россия)



Сильнейшими в двоеборье формата «Mortal Kombat + MMA» оказалась российская четвёрка, в которой любители боёв могут, например, знать имя Владислава Сукаленко.

Второе место заняла интернациональная GOR Union с участниками из Бразилии, третья — MMA Fighters.

- 1 место — Kuznya (Россия);
- 2 место — GOR Union (Международная);
- 3 место — MMA Fighters (Армения).

18. Победитель в кибатлетике — Russian Cyborgs (Россия)



Физическую полосу препятствий успешнее всего прошли участники из России. Всего на турнире выступили команды из 10 стран мира, которые уже договорились о создании полноценной лиги по новому виду спорта.

Напомним, кибатлетика — соревнования для людей с ограниченными возможностями, которые при прохождении физической полосы препятствий могут использовать инновационные протезы и другие инструменты помощи.

- 1 место — Russian Cyborgs (Россия);
- 2 место — Water Buffalos (Вьетнам);
- 3 место — Pharaohs (Египет).

19. Победитель фиджитал-хоккея — Liga Pro Team (Россия)



Несмотря на широкую географию турнира, соперникам из Казахстана, Латвии и Мексики не удалось сместить российские команды из тройки призёров.

В финале Liga Pro Team обеспечила преимущество в цифровом этапе (3:0 в игре NHL 24), а затем смогла удержать его на хоккейной площадке. Итоговый счёт — 4:3.

- 1 место — Liga Pro Team (Россия);
- 2 место — COSMOS X17 (Россия);
- 3 место — Ak Bars (Россия).

20. Победитель виртуальной велогонки — Minsk (Беларусь)



Чемпионом Игр будущего стала команда из Беларуси. Соревнования проходили 22 февраля в компьютерной игре, но спортсмены крутили педали на реальных тренажёрах — лучше всего с этим справилась четвёрка опытных Евгения Соболя и Анны Терех.

- 1 место — Minsk (Беларусь)
- 2 место — Marathon-Tula (Россия), 469 очков
- 3 место — Italian Espresso (Италия), 425 очков

АКТИВНЫЕ ВЫХОДНЫЕ

Сегодня мы предлагаем вам интересные и доступные маршруты выходного дня. Их семь. Каждую неделю – новое путешествие, и вы сможете уверенно сказать, что теперь-то вы хоть немного знаете родной край. По этим маршрутам можно отправиться в пешие походы, можно на велосипедах. Кое-где придется скомбинировать: часть пути на автомобиле или электричке, часть – пешком. Главное – скучно не будет! Ждём от вас фотографий и рассказов, как прошло ваше путешествие. Авторы самых интересных отчетов получают призы от газеты «Физкульт-привет!»

1. Верх-Исетский пруд

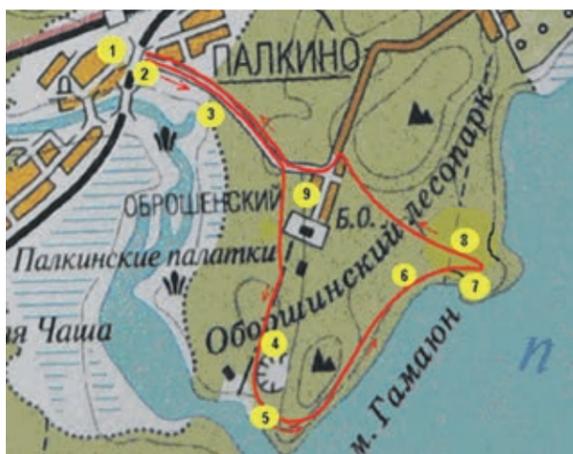


Самый большой водоем в городе – Верх-Исетский пруд. Это искусственное водохранилище. Он создан в 1725 году как резерв для нижней плотины Екатеринбургского железодельного завода. Длина его 12 километров, ширина – от 2 до 2,5 километров. Площадь водного зеркала 16 квадратных километров, средняя глубина – 2,5 метра, наибольшая – 4,5.

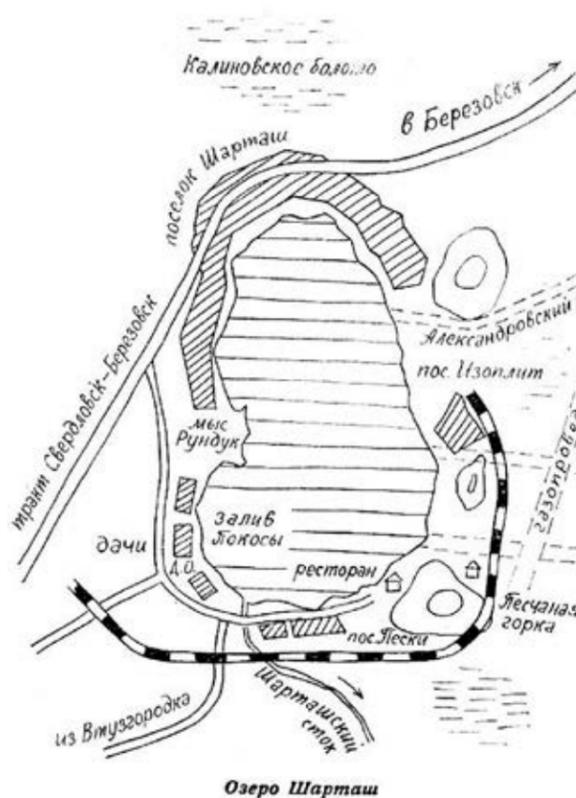
Остров Баран расположен в 2,5 километрах от водной станции – высокий, каменистый, с кустарниками на северном склоне. Против Барана – Большой Конный полуостров с построенной на нем в 1927 году городской электростанцией имени В.В.Куйбышева (сейчас не работает). Высокий, Шабур, Плоский, Каменный, Липовый, Веселко. Можно взять напрокат лодку и осмотреть островки.

Советуем посетить полуостров Гамаюн на западном берегу озера и берега пруда у станции Сортирочная. До него можно добраться пешком или на велосипедах.

На мысе Гамаюн красивые гранитные скалы. На берегу несколько родников с чистой ключевой водой. С мыса Гамаюн открывается отличный вид на весь пруд. Вблизи Гамаюна в лесу находится небольшой поселок Оброшино, а рядом – Оброшинский карьер, где много лет добывали мраморизованный известняк, используемый в качестве флюса. Здесь можно найти образцы серого, белого, полосчатого оброшинского мрамора для коллекции.



2. Озеро Шарташ и Каменные Палатки



Шарташ находится на окраине Екатеринбурга, это ближайший к городу естественный водоем. Озеро невелико, наибольшая длина 4 километра, ширина – 2,5, длина по окружности около 12 километров. Средняя глубина водоема – 2,5–3 метра, наибольшая – 4,5 метра.

Озеро Шарташ образовалось около 1 млн лет назад. В котловине озера находится большое количество отложений сапропеля, который в значительной степени загрязнен тяжелыми металлами, попавшими сюда с водами, откачивавшимися из гранитного карьера.

На берегах сохранились следы присутствия человека, начиная с эпохи позднего неолита.

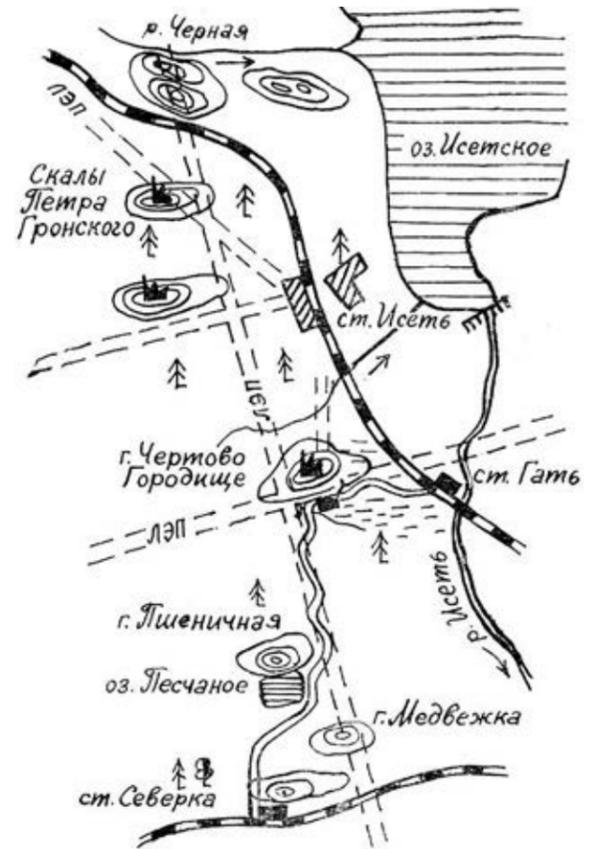
Шарташ лежит в зоне гранитных пород. Особенно интересны выходы гранита на восточном и юго-западном берегах – большие гряды валунов.

А в километре от озера находятся гранитные скалы высотой около 12 метров, Каменные Палатки. Их отличает матрацевидная форма, возникшая в результате действия ветра, воды, температуры. Каменные Палатки являются природным памятником областного значения.

До Великой Октябрьской революции тут проводились нелегальные рабочие собрания, мавки.

О том, что здесь «царство гранита», говорят установленные перед Каменными Палатками две огромные глыбы серого уральского гранита, добытого в Шарташском карьере.

3. Чертово городище



Чертово Городище. Скалы Петра Гронского

25–30 километров от Екатеринбурга, и перед вами оригинальные нагромождения камней, образующие с одной стороны ступени некоей лестницы, с другой стороны – стену, прозваны народом «Чертовым Городищем». Как будто какая-то противоестественная сила выстроила свои сооружения. Происхождение «каменных городов» относится к далекому прошлому Уральских гор. Граниты, которыми сложены скалы, имеют вулканическое происхождение и образовались около 300 млн лет назад. За это солидное время гора подверглась сильному разрушению под действием перепадов температур, воды и ветра. В результате появилось такое причудливое природное образование.

Южная часть Городища интенсивно разрушается. Об этом свидетельствуют каменные россыпи по южному склону горы. Это обусловлено резкими температурными колебаниями на хорошо освещаемом солнцем южном склоне. На самую верхнюю точку скалы помогает подняться установленная там деревянная лестница. С вершины видна широкая панорама окрестных гор, лесов, и озер. Городище имеет матрацевидную структуру, создающую ложное впечатление, что оно сложено из плоских плит.

Чертово городище – самый посещаемый скальный массив (347 м над уровнем моря) в окрестностях Екатеринбурга, одно из любимых мест туристов-горников, отличный тренировочный лагерь для скалолазов и парк для всех, кто хочет подышать свежим сосновым воздухом.

4. Волчиха



Волчихинское водохранилище

В 40км от Екатеринбурга находится гора Волчиха. Название горы появилось с тех времен, когда существовали Демидовские заводы. Через эту гору «волочили» срубленный лес до завода.

Еще по преданию в позапрошлом веке на этой территории обитала большая стая волков, вот и прозвали место волчьим. Через гору Волчиха проходит граница «Европа-Азия» по хребту Уральских гор, которая отмечена обелисками «Европа-Азия». У подножия горы Волчиха течет река Чусовая, которая прорезает Уральские горы и с восточных склонов уходит на западные. С вершины горы видны сразу три города Свердловской области: Ревда, Первоуральск, Екатеринбург. Отправляясь на Волчиху, вы не минуете обелиск «Европа-Азия».



5. Северские скалы



В 30км от Екатеринбурга, возле поселка Северка, находятся Северские скалы. Скалы Южной (или Малой) гряды начинаются сразу же за станцией и переходят в более возвышенную Северную (Большую) гряду. Высота Малых Северских гряд достигает 12–15м, Больших гряд – 20–25м. Среди скал протекает русло реки Решетки. Гигантские каменные глыбы нависают над водой. Скалы на юго-западе похожи на столбы и башни.

Если пойти в обход Северских Палаток к озеру Песчаному, а через два километра повернуть влево по широкой лесной дороге, что проходит по левому берегу речки Северки, то вы доберетесь до Соколиного Камня. Это гранитная пирамида из огромных, хаотично наваленных валунов общей высотой несколько десятков метров. На вершине – отличная обзорная площадка.

6. Тальков камень



В 58км от Екатеринбурга находится одно из красивейших уральских озер с прозрачной водой и сверкающими на солнце скалистыми берегами. Озеро возникло на месте карьера, в котором добывали тальк, откуда и получило своё название – Тальков камень. Работы в то время велись вручную, открытым способом, поэтому к началу XX века здесь образовался глубокий карьер. В ходе работ был задет водоносный слой и на дне карьера стали просачиваться грунтовые воды. После прекращения добычи талька затопленный карьер и его окрестности стали пользоваться среди окрестных жителей дурной славой. Появились легенды о возникающей здесь ниоткуда женщине в белом. Так что до поры до времени сюда осмеливались ходить разве что единицы.

Озеро до 60–70 метров в поперечнике. Глубина озера 20–32м.

Идти к озеру нужно будет по красивому парку. Вход платный.

А добравшись до места, обязательно совершите «кругосветку» по высоким живописным берегам вокруг озера. На озере проводятся тренировки аквалангистов. Именно они рассказывают, что у восточной стены водоема находится сохранившаяся до сих пор старинная деревянная крепь рудника. На глубине же шести метров начинается завал из упавших стволов и веток деревьев, так что дальнейшее погружение становится весьма опасным и рискованным предприятием.

7. Азов-гора



Азов-гора, Белый и Соколий камни, Глубоченский пруд

В 60км от Екатеринбурга располагается Азов-гора – одно из тех мест, где происходит действие сказов П.П.Бажова, место таинственное и красивое. Рядом гора Весёлая, на которую тоже интересно подняться. Где-то здесь и обитает Хозяйка медной горы. Тут находится Синюшкин колодец... Правда, вскоре бажовские места могут исчезнуть, уже сейчас в Зюзелке начинается добыча камня, лес вырубает. Местные власти не позаботились о том, чтобы сделать здесь парк местного значения. Быстрее можно получить прибыль, выгребая из земли всё, что можно, чем сохраняя естественный ландшафт, места, где можно собирать грибы, ягоды и отдыхать. Так что торопитесь посетить Азов-гору, пока все окрестности не превратились в карьеры. Загляните и в краеведческий музей г. Полевского, чтобы узнать побольше интересно об этих сказочных местах.



При работе над материалом использованы карты с сайтов: <http://gotoural.com/tourist>, http://www.skitalets.ru/books/sverd_l_mas/_attractions/302

ЮМОР В ПОХОДЕ

Идет группа туристов. Новичок думает:

– Сейчас сдохну.

Разрядник:

– Сейчас дойду до камня и сдохну.

КМС:

– Сейчас дойду до поворота за камнем и там сдохну.

Инструктор идет и думает:

– Если сейчас кто-нибудь из них не сдохнет, то я сдохну...

Сорвался турист в пропасть. Его товарищи подбежали к краю, заглядывают вниз:

– Петров! Ты жив?

– Жи-и-ив!

– Ноги целы?

– Це-е-елы!

– Руки целы?

– Це-е-елы!

– А что ты делаешь?

– Лечу-у-у!

Сидят туристы, варят кашку. Только каша сварилась, выбегает бородатый мужик из леса, все съедает и убегает обратно. Переглянулись туристы – делать нечего, давай опять варить. Только сварили, опять выбежал мужик и все съел. Удивились туристы – делать нечего, давай опять варить, опять выбежал мужик, все сожрал и ломится обратно в лес. «Мужик,

тебя как звать-то?». «А зачем меня звать, я сам приду!»

Два туриста спрашивают у пастуха:

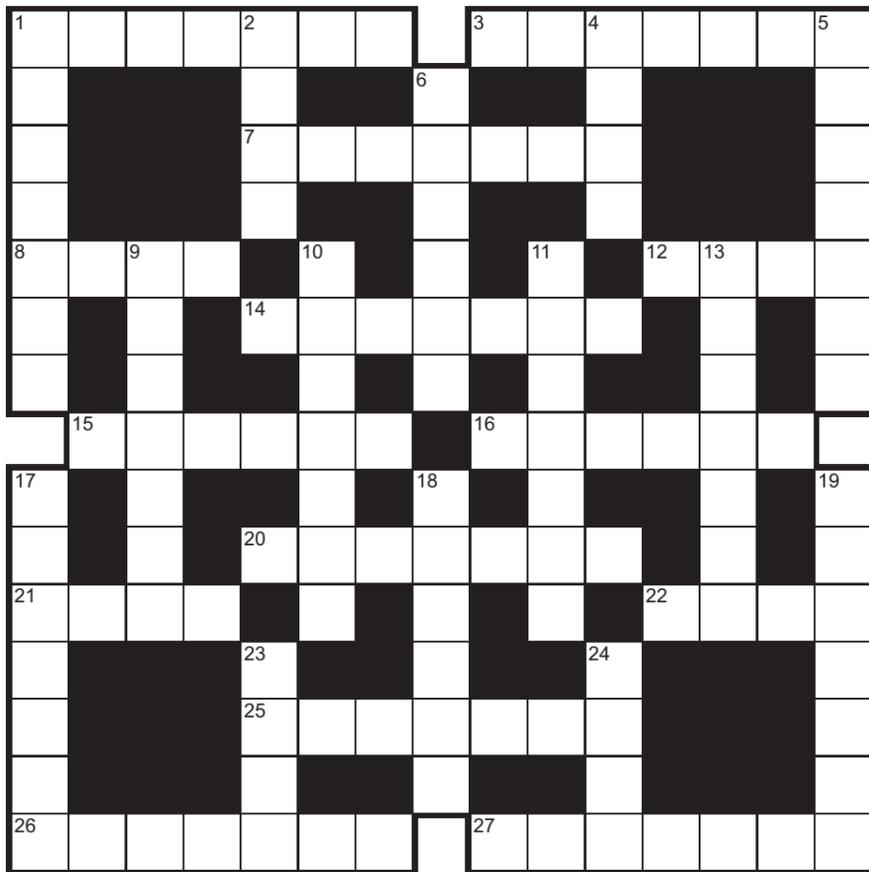
– Дедушка, сколько километров до ближайшей турбазы?

– Три километра с гаком, – отвечает пастух.

– А что такое гак?

– А гак это еще полтора километра, – отвечает пастух.

СПОРТИВНЫЙ КРОССВОРД



По горизонтали:

1. Переносной дом туриста.
3. Спортсменка, участница легкоатлетических соревнований.
7. Советский хоккеист, трехкратный Олимпийский чемпион, многократный чемпион мира и Европы.
8. Явление, не объяснимое с точки зрения рациональной науки, но дающее возможность аутсайдерам победить в турнирах.
12. Состязание между двумя или несколькими спортсменами, командами.
14. Расположение фигур на шахматной доске.
15. Стоянка войск под открытым небом для отдыха или ночлега.
16. Транспортное средство для пингвина.
20. Металл для изготовления медалей.
21. Спортивная команда.
22. Спортивная обувь.
25. Набор приемов, которыми владеет тот или иной борец.
26. Участник Паралимпийских игр.
27. Основатель Екатеринбурга.

По вертикали:

1. Предмет передачи в эстафетах.
2. Туловище человека.
4. Ударный музыкальный инструмент, звучащий при проведении боксерских поединков.
5. Разговорное название центра мишени.
6. Пенальти в хоккее.
9. Человек, управляющий оркестром или хором.
10. Российский хоккеист. Олимпийский чемпион 1992 года. Обладатель кубка Стэнли 1994 года.
11. Настольная игра с шарами.
13. Жители столицы Первых Олимпиад.
17. Высочайшая горная система.
18. Советский лыжник. Олимпийский чемпион XIII и призер XII Зимних Олимпийских игр.
19. Советский шахматист. Чемпион мира.
23. Цифровая оценка выступления спортсмена на состязаниях (в гимнастике, фигурном катании).
24. Плавающее средство для путешествий по рекам.

О СПОРТЕ С УЛЫБКОЙ



У спортсмена спрашивают:

- Вам, наверное, нравится заниматься везде первые места?
- Да, конечно! С первого ряда всегда лучше видно!



Похоже, что во всём мире студенты умные, а в России – спортивные!



Олимпиада. В финал выходят американец и русский. Тут появляется джинн и предлагает исполнить по одному желанию на будущий забег. По жребию первым загадывает американец:

- Хочу прийти первым, а русский чтоб пришел вторым.

Джинн:

- Будет исполнено. Ты придешь первым, русский – вторым.

Русский, почесав затылок:

- А я хочу прийти на финиш за спортсменом, которого дисквалифицируют за допинг



- Пойдешь сегодня на роликах кататься?

- Не, не хочу, и так всё тело в синяках и пятнах.

- Что случилось?

- Да, видимо, аллергия на роликоньки!



- Так вы парашютист? Знаете, а я никогда бы не прыгнул с парашютом.

- А я никогда не прыгнул бы без парашюта.



Мне повезло, я поймал золотую рыбку, и она пообещала исполнить любое мое желание.

- Сделай так, чтоб я жил вечно.

- Прости, но я не вправе выполнить подобное желание.

- Тогда пусть я умру, когда Россия станет чемпионом мира по футболу.



В кустах нашли скелет. Это был скелет чемпиона мира по пряткам.



Один пилот говорит другому:

- Ну скажи ты этим парашютистам, чтобы перестали прыгать. Мы еще не взлетели.



Это пас кому-то из родных или близких на трибунах.



К тренеру сборной команды по фигурному катанию приходит девочка и говорит:

- Вы должны меня взять в команду!

- А что ты можешь?

- Я могу на большой скорости написать на льду восьмерку.

- Это все могут!

- Я римскими цифрами пишу!



После проигрыша тренер говорит игрокам:

- Я просил вас играть, как вы никогда не играли, а не так, будто вы вообще никогда не играли.



Зубной врач обращается к пациенту, сидящему в кресле:

- Как только я начну сверлить вам зуб, кричите, пожалуйста, погромче.

- Зачем?!

- Там в приемной ожидает целая толпа больных, а через десять минут начинается матч на кубок по футболу.

СПОРТИВНЫЕ РЕБУСЫ



Газета «Физкульт-привет» зарегистрирована в Управлении Федеральной службы по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций по Свердловской области 12 апреля 2011 года
Свидетельство ПИ №ТУ66-00658

Учредитель и издатель:
ИП Семенов Михаил Геннадьевич
Адрес редакции и издателя:
620086, Екатеринбург, ул. Белореченская, 7-213
тел.(343)213-47-78, факс (343)235-81-06, 8-91224-81459
e-mail: mir@k96.ru,
Сайт: www.urulucheba.ru

Главный редактор: Семёнов М.Г.
Отпечатано в типографии ЗАО «Прайм Принт Екатеринбург», г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 18.
Заказ № 5243
Тираж 5000 экз. Номер подписан в печать:
по графику в 17-00, фактически в 17-00 21.03.2024
Выход в свет 21.03.2024.
Распространяется бесплатно.

Номер подготовлен при поддержке Детско-молодежной общественной организации юных корреспондентов Свердловской области