

Rondelle de hockey pour aveugles

Depuis trois ans, un groupe d'aveugles d'Ottawa peut jouer au hockey régulièrement grâce à l'imagination de M. Jack Armstrong, membre de l'Association des pionniers du téléphone de Bell Canada.

Son invention, une rondelle de hockey qui fait du bruit comme un hochet est, en quelque sorte, le pendant hivernal de la balle de baseball sonore, également mise au point par les Pionniers.

L'Association des pionniers du téléphone regroupe 500 000 membres en Amérique du Nord; elle est formée d'employés de l'industrie du téléphone ayant au moins 18 ans d'ancienneté et dévoués à la cause des handicapés. M. Armstrong est l'un des 2 000 pionniers de la région d'Ottawa qui mettent leur temps et leur talent au profit de la collectivité.

La rondelle inventée par M. Armstrong est une sorte de coquille noire remplie de billes. Un cliquetis se fait entendre chaque fois qu'elle est frappée, passée ou tirée en direction des buts. Les joueurs peuvent ainsi suivre le match.

Parlant de son équipe, M. Armstrong explique que les joueurs s'en tiennent plutôt aux passes courtes mais qu'ils acquièrent néanmoins un bon sens du hockey et arrivent à jouer de beaux matches. Ce groupe d'Ottawa rencontre régulièrement d'autres équipes canadiennes formées aussi d'aveugles.

Bien que tous les joueurs soient considérés comme aveugles, la plupart ont cependant une vision suffisante pour se mouvoir sur la patinoire. Les deux gardiens, toutefois, souffrent de cécité complète et ne se fient qu'au seul bruit de la rondelle.

"Bien entendu, il se produit des collisions, déclare M. Armstrong, et si un joueur totalement aveugle reçoit la rondelle, il m'arrive de le prévenir ou de pousser la rondelle dans sa direction. Dans ce cas, les autres joueurs la lui laissent."

"Le secret du succès réside dans les passes courtes et le jeu de position", assure M. Armstrong.

L'aide apportée par les Pionniers s'est concrétisée de nombreuses façons. Citons, en particulier, l'adaptation du téléphone à différents handicaps (cécité, surdité, etc.), des cartes en trois dimensions et des ballons sonores pour jouer au basket-ball.

Tiré et traduit d'un article de Ian MacLeod publié dans *The Ottawa Citizen*.

Les ambassades restent en contact

Les ambassadeurs représentant le Canada dans plus de 100 pays doivent pouvoir communiquer facilement et vite avec l'administration centrale, à Ottawa, au moment de prendre certaines décisions.

A cette fin, le ministère des Affaires extérieures a instauré ce que l'on considère un système de commutation unique. Ce système lui permet de contrôler, via le réseau mondial de télécommunication, le flux et la distribution de messages entre 120 ambassades, les autres ministères et organismes du gouvernement canadien.

Le Service de télécommunication CNCP a mis au point le Nouveau commutateur automatique de messages du Centre des télécommunications d'Ottawa, couramment appelé NOCAMS. Parce qu'il lui fallait développer un logiciel plus complexe que celui exigé par la commutation des messages courants, le CNCP a inclus dans le système des dispositifs permettant le traitement des messages tant confidentiels que non confidentiels. Le système permet de mettre le message à transmettre en file d'attente, selon les priorités établies, et en assure la commutation via un réseau mondial de télécommunication.

Le système, qui fonctionne 24 heures par jour, sept jours par semaine, traite actuellement quelque 25 000 messages par jour en provenance ou en direction de 24 fuseaux horaires.

Une centrale à la baie James en 1929

Depuis plusieurs années, la baie James, dans le Nord du Québec, est le théâtre d'un chantier gigantesque d'où sortira la plus puissante centrale hydro-électrique de l'Amérique du Nord et l'une des plus puissantes du monde. (Voir *Hebdo Canada*, vol. 7, n. 46).

Cette centrale ne sera pas pour autant la première construite à la baie James.

En 1926, une mission de frères oblats s'installa dans cette région pour convertir la population autochtone. L'un d'eux, le frère Léo Beaudoin, construisit une petite centrale hydro-électrique avec des moyens très rudimentaires.

Trois missionnaires avaient bâti, en 1929 sur le lac Sainte-Anne, une digue permettant d'alimenter en eau une école construite deux ans auparavant. Le frère Léo Beaudoin construisit une deuxième

digue sur la décharge du même lac. De là, il fabriqua, avec des madriers, un canal de déviation enfoui à deux mètres environ sous terre, avec une chute d'eau de six mètres.

A l'aide d'une petite turbine donnée par le parent d'un oblat, il parvint à produire suffisamment de courant pour faire fonctionner un moteur de 18 CV.

La mini-centrale alimentait une scie et une planeuse pour produire des planches. Le soir, le surplus de l'électricité emmagasinée dans des batteries d'automobile servait à l'éclairage et au chauffage de la mission ainsi qu'à ceux des maisons voisines.

Comme l'oiseau...

Flotter dans l'air comme une mouette est un vieux rêve maintenant à la portée du commun des mortels, grâce à une nouvelle invention brevetée de M. Jean Saint-Germain: l'Aérodium.

Cet "Aérodium", situé à Saint-Simon (à 72 kilomètres à l'est de Montréal), est un ancien silo tronqué de sept mètres de haut où les clients, revêtus d'une combinaison de vol matelassée, se laissent flotter dans la soufflerie produite par une ancienne hélice de DC-3. Un filet de nylon renforcé, tendu à cinq mètres du sol, forme une sorte de plancher au-dessus de l'hélice, qui est actionnée par un moteur diesel.

Les amateurs dûment protégés (combinaison de parachutiste en chute libre, protège-coudes, protège-genoux, casque, lunettes et chaussures de tennis) se tiennent d'abord contre la paroi, écartent les bras et les jambes et sautent la tête en avant en recourbant leur corps comme une cuiller.

Peu de risques

Le sauteur se laisse aller comme s'il tombait sur le sol. Après quelques secondes, il flotte, monte, descend et rebondit à volonté. Les débutants peuvent mettre un certain temps à apprendre à se servir de leurs membres correctement sans tomber dans le filet.

Cependant, les risques sont minimes affirment les exploitants, car les moniteurs sont là pour amortir les chutes des débutants. Une seule personne peut "voler" à la fois, moyennant \$1 la minute en fin de semaine et \$0,50 en semaine. La location du costume coûte \$5.