



LE TEST DE PECHOMARO

(du nom de ses concepteurs. Pelayo, Chollet, Maillard, Rozier)

Les premiers résultats enregistrés auprès d'élèves de classes de CM2, s'appêtant à rentrer au collège sont riches d'indications et confortent notre hypothèse de départ ; l'absolue nécessité de réhabiliter et de promouvoir la transmission de ce savoir "minimal" et "sécuritaire".

Cette épreuve consiste en un ENCHAÎNEMENT de 7 tâches différentes, sur un parcours de 50 m, en eau profonde, en autonomie complète, sans aucune reprise d'appuis "solides" (murs, lignes d'eau)

Afin de faciliter chez les enfants la mémorisation des tâches à enchaîner, nous vous conseillons de présenter le test sous la forme d'un tournage de film d'aventures dont les scènes sont décrites ci-dessous.

Scénario du film

Scène 1 : Un bateau en flammes qu'il faut quitter précipitamment.

Scène 2 : Rejoindre au plus vite le canot de survie emmené par le courant.

Scène 3 : Attendre que les requins se découragent; s'assurer qu'ils soient partis avant d'abandonner le canot qui se dégonfle inexorablement.

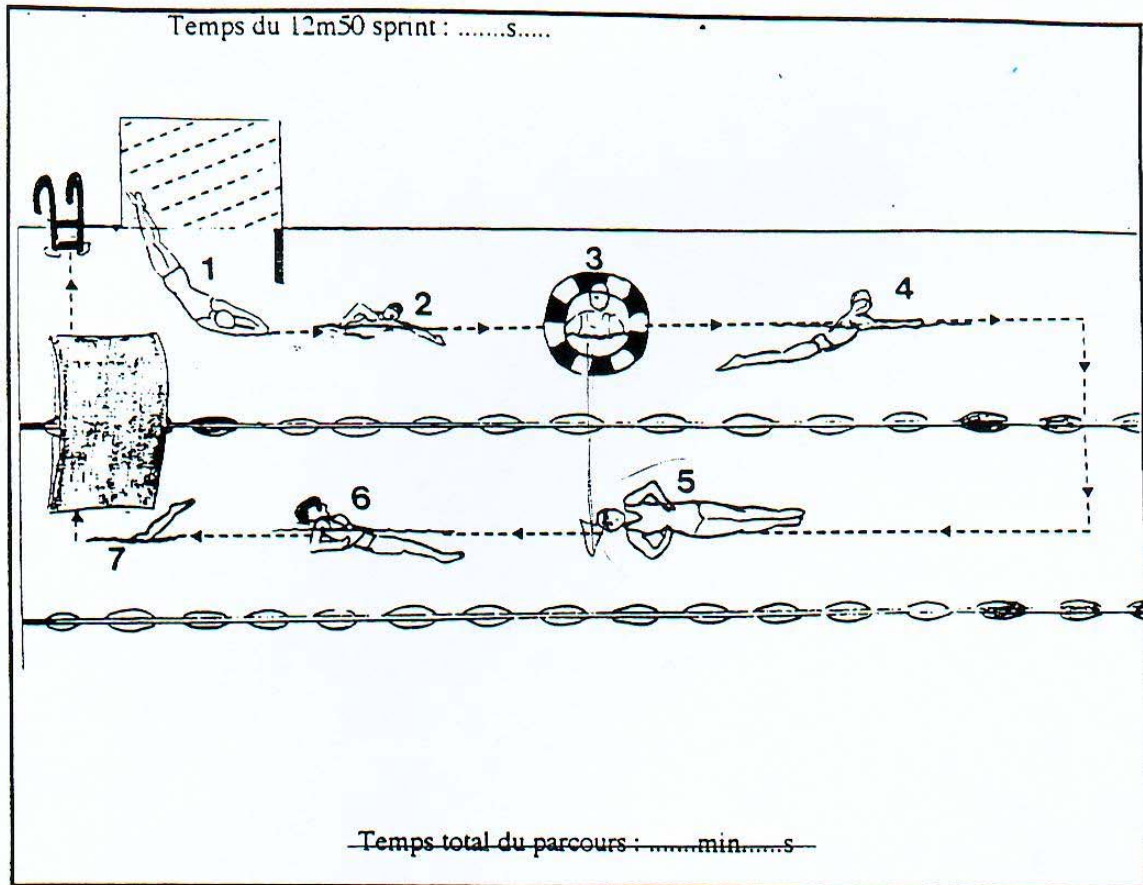
Scène 4 : Caresser le secret espoir d'apercevoir au loin un paquebot, d'autres survivants ou une île déserte

Scène 5 : Cocotiers en vue! Mais une crampe et un coup de soleil m'obligent à me reposer.

Scène 6 : Là tempête se lève et me pousse à affronter les vagues de dos.

Scène 7 : Enfin la plage de sable fin! Mais elle est protégée par des méduses venimeuses. Une seule solution : passer dessous sans les toucher, ne serait ce que d'un orteil.

Descriptif du test



Ce type de PRÉSENTATION, peut apparaître en première analyse, comme un pur gadget ou un gentil artifice d'animation".

Pourtant, les premières observations nous invitent à penser qu'elle déclenche chez le script, un haut degré de mobilisation de ses propres ressources, dans la poursuite d'un but CONCRET, pour lequel une RÉUSSITE reconnue est effectivement perçue comme réinvestissable.

Par ailleurs, ce détour par l'imaginaire facilite grandement la mémorisation de l'enchaînement des tâches à réaliser.



FEDERATION FRANÇAISE DE SAUVETAGE ET DE SECOURISME

DOCUMENT COMMISSION SPORTIVE

Le test consiste à enchaîner 7 taches sans reprise d'appuis.

Tache 1 :

Se lancer dans l'eau en plongeant ou sautant perpendiculairement à l'axe de déplacement.

Tache 2 :

Ce déplacer le plus vite possible jusqu'à la bouée située à 20 m en nage libre pour entrer dans la bouée sans la toucher.

Tache 3 :

Rester émerger dans la bouée tête hors de l'eau pendant 15 sec.

Tache 4 :

Nager tête hors de l'eau sur le ventre, passer sous la ligne jusqu'à la moitié de la seconde longueur.

Tache 5 :

Rester immobile sur le dos, épaule et bassin à la surface pendant 5 sec.

Tache 6 :

Ce déplacer en arrière.

Tache 7 :

Retourner au point de départ immergé sans revenir à la surface de l'eau.