

Entraînement aux tests d'aptitude logique, d'organisation et d'attention

**Concours Infirmier, Ergothérapeute,
Auxiliaire de puériculture,
Orthophoniste, Psychomotricien**

Tout le catalogue sur
www.dunod.com



ÉDITEUR DE SAVOIRS

Entraînement aux tests d'aptitude logique, d'organisation et d'attention

**Concours Infirmier, Ergothérapeute,
Auxiliaire de puériculture,
Orthophoniste, Psychomotricien**

Bernard Myers

DUNOD

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée. Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du

Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Dunod, Paris, 2014
ISBN 978-2-10-070499-6

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Table des matières

Avant-propos 1

Entraînement 3

Chapitre 1 Les matrices 5

Chapitre 2 Les dominos 12

Chapitre 3 Les cartes à jouer 19

Chapitre 4 Les intrus 25

Chapitre 5 Les carrés logiques 31

Chapitre 6 Logique numérique 38

Chapitre 7 Les correspondances 49

Chapitre 8 Les séries 56

Chapitre 9 Les imprévus 72

Chapitre 10 Les tests d'attention 114

Chapitre 11 Les tests d'organisation 125

Concours blancs 139

Boîte à outils détachable 193

Avant-propos

Si vous affrontez une épreuve de logique pour la première fois, vous risquez d'être désorienté. Face à une multitude de petits dessins géométriques et de consignes obscures telles que « compléter la matrice », ou « poursuivre la séquence », vous pouvez être pris d'un sentiment de découragement. Avec de l'entraînement, en revanche, vous êtes en terrain connu et ne perdez pas de temps à comprendre les questions ; par ailleurs, être accoutumé à un certain type d'épreuve vous permettra de prendre des décisions de façon quasi instinctive (dès le premier coup d'œil, vous pourrez placer une question dans une catégorie ou une autre). Avec de l'entraînement, vous disposerez de toute une batterie de stratégies pour trouver rapidement la solution.

Si les épreuves de logique sont pour vous une discipline nouvelle, sachez que l'entraînement permet de faire des progrès spectaculaires. En faisant les exercices de ce volume, un candidat novice pourra atteindre un niveau tout à fait satisfaisant. Les premiers pas sont des pas de géants.

Les épreuves des concours de santé évoluent avec le temps, mais les principes des tests de logique demeurent. Les exercices qui suivent vous permettront de découvrir ces principes et d'élaborer des stratégies personnelles pour trouver les solutions avec la plus grande efficacité. Ainsi, même si les concours changent, vous êtes armé pour y répondre.

Un dernier conseil : prenez ces exercices comme des divertissements, des défis ludiques. Dès lors que vous les abordez avec plaisir et appétit, plutôt qu'avec crainte, votre imagination sera libérée et disponible pour trouver les solutions... et réussir les concours à venir.

Entraînement

1. Les matrices	5
2. Les dominos	12
3. Les cartes à jouer	19
4. Les intrus	25
5. Les carrés logiques	31
6. Logique numérique	38
7. Les correspondances	49
8. Les séries	56
9. Les imprévus	72
10. Les tests d'attention	114
11. Les tests d'organisation	125

Les matrices



L'essentiel à retenir

La « matrice » est une grille divisée en 9 cases, où 8 d'entre elles contiennent des figures graphiques disposées selon une logique précise. Il faut découvrir quelle est cette logique pour choisir, ensuite, parmi plusieurs propositions, celle qui peut s'inscrire dans la case vide.

Cette démarche s'apparente à celle des séries graphiques avec la différence notable que la progression peut se dérouler horizontalement et/ou verticalement.

Comment s'y prendre ?

Ouvrez l'œil pour trouver le principe qui sous-tend la matrice. On retrouve cinq catégories principales :

- **Les déplacements** : des séries où des éléments tournent autour de la case, progressent dans une direction ou une autre, etc.
- **Les transformations** : des transformations où des éléments augmentent en nombre, changent de couleur, deviennent plus ou moins complexes, etc.
- **Les répartitions** : les éléments graphiques sont répartis dans la matrice de façon à éviter qu'un même élément n'apparaisse plus d'une fois dans une colonne ou une rangée. Cela peut s'appliquer aux formes, aux couleurs, à l'orientation, aux dimensions...
- **Les superpositions** : le raisonnement s'applique comme si les diverses figures étaient dessinées sur du verre puis posées les unes sur les autres. On doit imaginer le résultat de telles superpositions en y appliquant des modifications systématiques. Celles-ci retiennent ou gommant des éléments selon des critères à découvrir tels que : on ne retient que les traits en commun ou les traits différents; quand deux couleurs identiques se superposent, elles s'annulent, ou elles se transforment, etc.
- **Les découpes** : un dessin géométrique recouvre toute la grille et une section est retirée. Il faut retrouver cette partie, comme un morceau de puzzle qui manque.

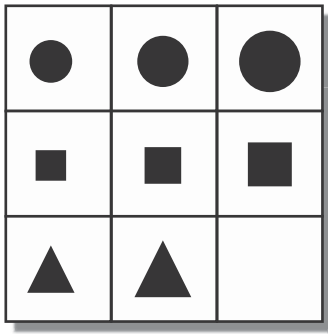
Une fois la logique de l'ensemble établi, vous devez appliquer cette logique pour choisir la case qui manque.

Exercices d'entraînement

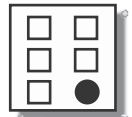
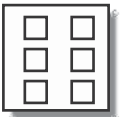
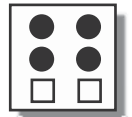
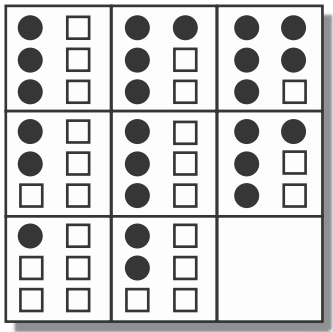
Une même consigne pour toutes ces questions : quelle case numérotée complète logiquement la matrice ?

Niveau 1

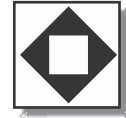
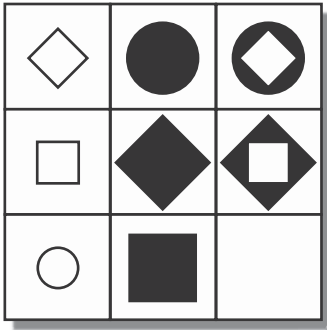
1.



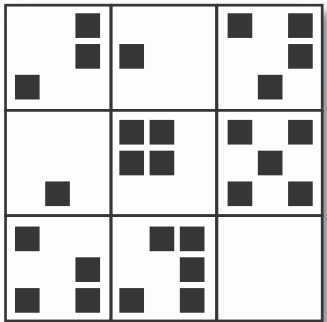
2.



3.



4.

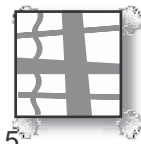
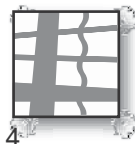
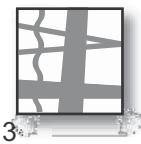
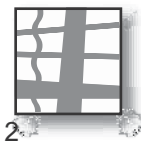
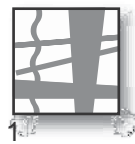
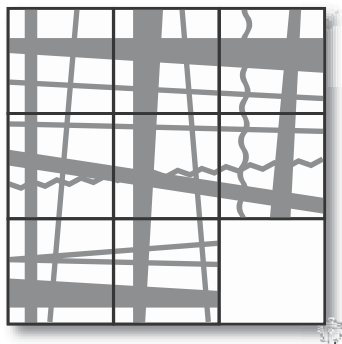


Entraînement

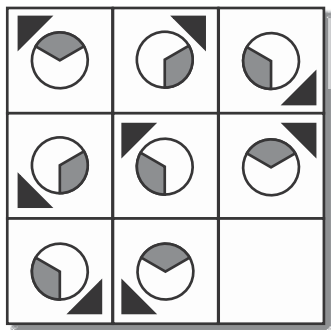
© Dunod - Toute reproduction non autorisée est un délit.

Niveau 2

5.



6.



1



2



3



4

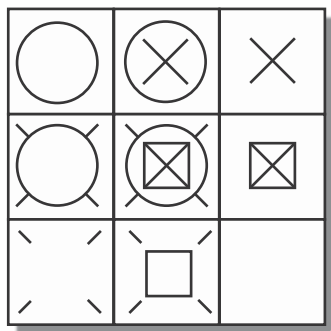


5



6

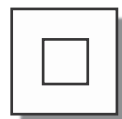
7.



1



2



3



4

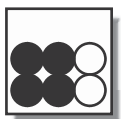
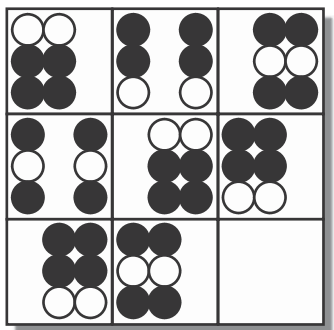


5

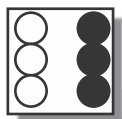


6

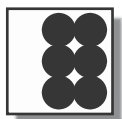
8.



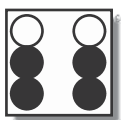
1



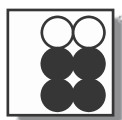
2



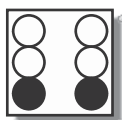
3



4



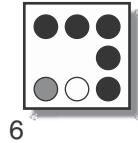
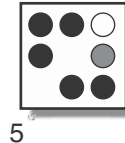
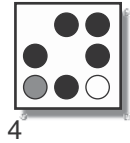
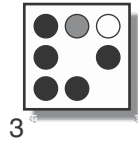
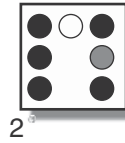
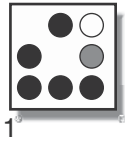
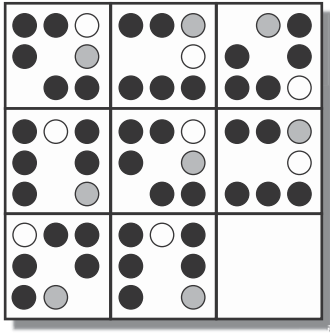
5



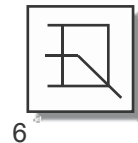
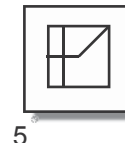
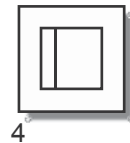
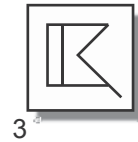
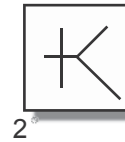
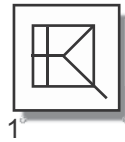
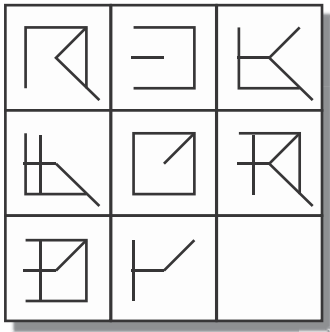
6

Niveau 3

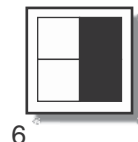
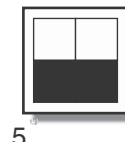
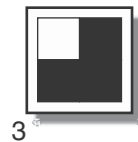
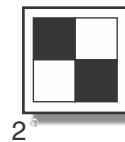
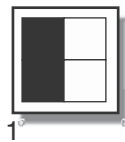
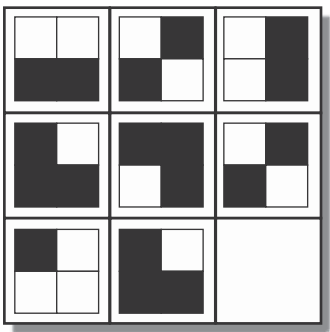
9.



10.



11.




© Dunod - Toute reproduction non autorisée est un délit.


Entraînement


Corrigés des exercices


Quand nous mettons « horizontalement » ou « verticalement », il s'agit du sens de la lecture des cases. Dans certaines matrices, les deux sens sont possibles ; dans d'autres, il ne faut tenir compte que d'un sens de lecture.

Niveau 1

- 


N° 3. **Transformation.** Uniquement en lecture horizontale, la forme augmente de taille en progressant vers la droite, sans changer de couleur ou d'orientation.
- 


N° 2. **Déplacement.** Horizontalement un rond de plus et un carré de moins. Verticalement un carré de plus et un rond de moins.
- 

N° 3. **Superposition.** Uniquement en lecture horizontale. La troisième case est le résultat de la superposition de la première case sur la seconde.
- 

N° 3. **Transformation.** Que ce soit horizontalement ou verticalement, la troisième case contient autant de petits carrés que les deux précédentes réunies.

Niveau 2

- 

N° 2. **Découpe.** La case 2 est la seule à avoir une continuité dans les traits horizontalement et verticalement
- 

N° 1. **Déplacement et répartition.** Deux interprétations pour la figure ronde : soit une répartition pour qu'elle n'apparaisse jamais deux fois dans la même position dans un même alignement, ou rotation d'un tiers de tour (h et v). Le triangle tourne autour de la case. Horizontalement : dans le sens des aiguilles d'une montre, verticalement, dans le sens inverse.