

Concours Blanc

1^{ère} épreuve



Durée de l'épreuve :

2h

Les séries graphiques

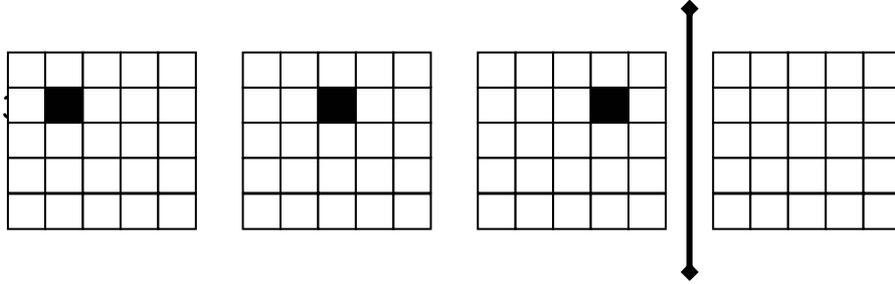
Pour ce premier exercice, il convient d'apprécier le nombre de cases franchies par chaque item, ainsi que leur sens de déplacement.



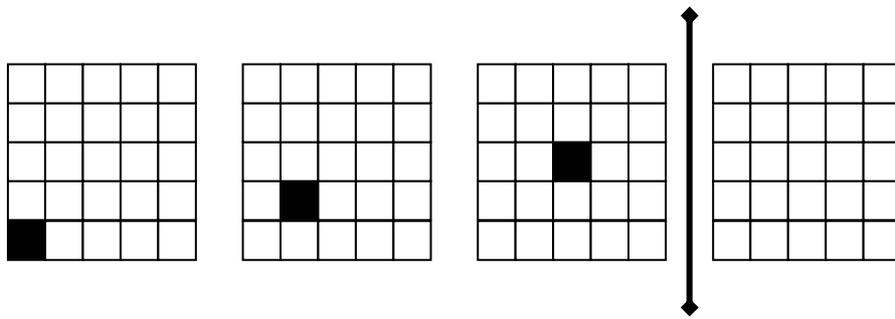
Piqûre de rappel

Ce test nécessite beaucoup d'attention. Il faut garder à l'esprit qu'un carré *noir* peut très bien masquer d'autres items et donner l'illusion que la suite proposée n'obéit pas à une progression logique. Il est recommandé par conséquent de prêter attention à une telle éventualité. Il convient également de se souvenir qu'un même item peut changer de couleur au cours de son déplacement dans le but de provoquer ce même type d'illusion.

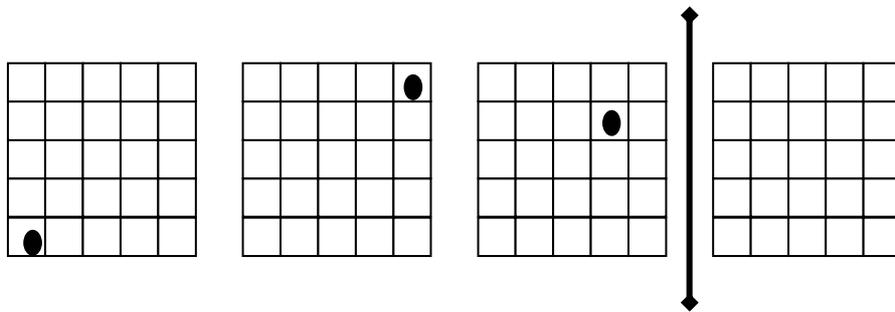
1)



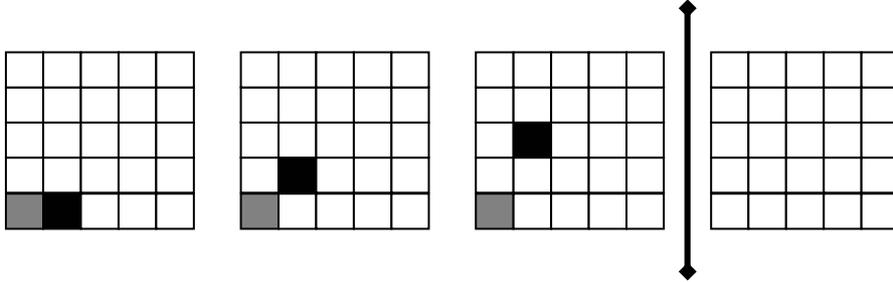
2)



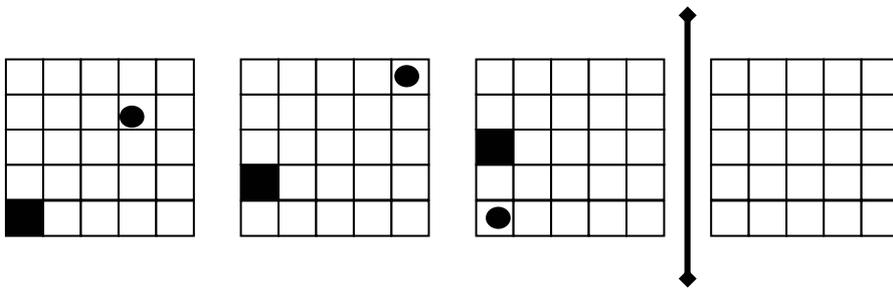
3)



4)



5)



Les cartes à jouer

Le principe est simple. Il convient de déterminer la valeur de la carte marquée d'un point d'interrogation. Les cartes Valet, Dame et Roi valent respectivement 11, 12 et 13. Ces valeurs ne sont pas utilisées dans le test dit *MGM* dont le nôtre s'inspire, mais certaines variantes peuvent les intégrer.



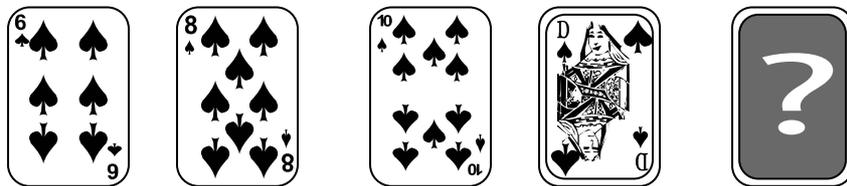
Piqûre de rappel

Ce test nécessite également beaucoup d'attention. Il y a en l'occurrence deux points qu'il faut assimiler avant de se lancer. En premier lieu, il convient de garder à l'esprit que la règle qui préside à l'organisation des cartes peut relever aussi bien de la logique que de rapports mathématiques. En second lieu, il est fortement recommandé de prêter attention à la couleur des cartes (cœur, pique, carreau et cœur) pour déterminer la règle d'organisation de la suite proposée.

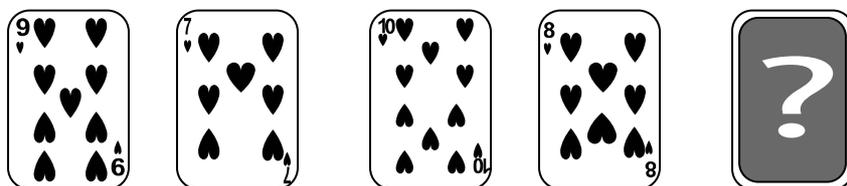
6)



7)



8)



9)



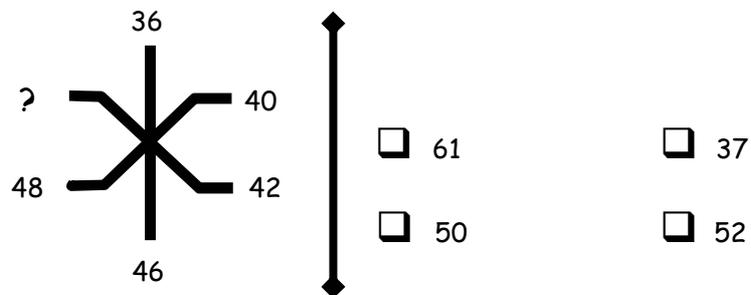
10)



Les croix numériques

Il convient de choisir parmi les quatre propositions celle qui remplace le point d'interrogation.

11)



12)

