

**MINISTERE D'ETAT, MINISTERE DE
LA FONCTION PUBLIQUE ET DE LA
MODERNISATION DE
L'ADMINISTRATION**

**DIRECTION GÉNÉRALE DE LA
FONCTION PUBLIQUE**

DIRECTION DES CONCOURS

RÉPUBLIQUE DE COTE D'IVOIRE

Union – Discipline – Travail



Ce document est la propriété exclusive du Ministère d'Etat Ministère de la Fonction Publique et de la Modernisation de l'administration. Il est gracieusement destiné aux candidats en vue de leur préparation aux concours administratifs. Toute reproduction totale ou partielle à des fins commerciales est passible de poursuites pénales

SOMMAIRE

<u>PREMIÈRE PARTIE : Aptitude logique</u>	2
Les Séries	3
Les Matrices	7
Les Dominos	9
Les Cartes à jouer	11
Les Intrus	13
Les Carrés logiques	15
Logique numérique	18
Les Cases à noircir	19
Les Tests de déplacement dans une grille	21
<u>DEUXIÈME PARTIE : aptitude numérique</u>	22
<u>TROISIÈME PARTIE : aptitude verbale</u>	26
Les anagrammes	27
Les déductions	29

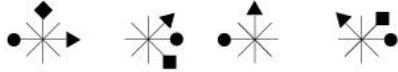
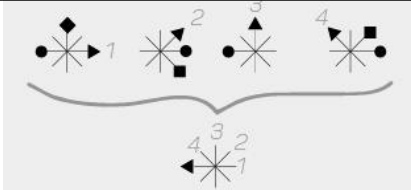
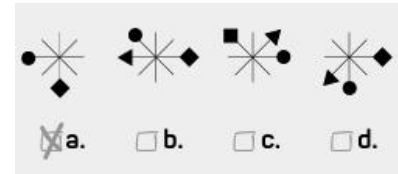
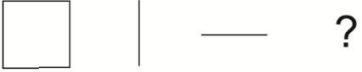
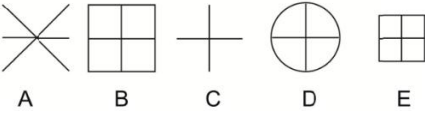
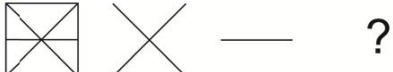
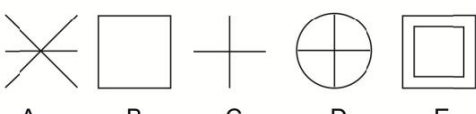
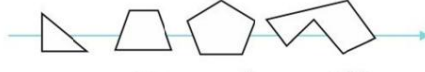
PREMIÈRE PARTIE : APTITUDE LOGIQUE

LES SÉRIES

Les séries (on dit également suite ou séquence) consistent en un nombre de figures qui changent de façon régulière selon un principe. Le but de l'exercice est de trouver ce principe pour ensuite choisir la figure qui prolonge la série.

I- LES SÉRIES GRAPHIQUES

Dans un premier temps, examinez la première figure afin d'identifier les différents éléments qui la composent. Puis recherchez ce que devient chaque élément d'une figure à l'autre. Déterminez les principes logiques mis en œuvre puis appliquez la à la dernière figure pour trouver la solution.

DÉPLACEMENTS	 	 
SUPERPOSITIONS	 	 
TRANSFORMATIONS	 	

II-LES SÉRIES NUMÉRIQUES

Il s'agit de suites de nombres à compléter à partir d'un lien basé sur des calculs simples.

Exemples :

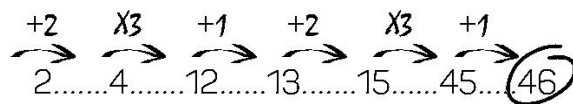
1) Un opérateur se répète

$$\begin{array}{ccccccccc}
 +2 & +2 & +2 & +2 & +2 & & & & \\
 \rightarrow & \rightarrow & \rightarrow & \rightarrow & \rightarrow & & & & \\
 1 & \dots & 3 & \dots & 5 & \dots & 7 & \dots & 9 & \dots & 11
 \end{array}$$

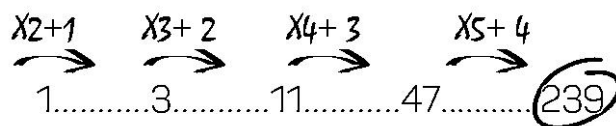
2) Deux opérateurs se répètent

$$\begin{array}{ccccccccc}
 +2 & +3 & +2 & +3 & +2 & & & & \\
 \rightarrow & \rightarrow & \rightarrow & \rightarrow & \rightarrow & & & & \\
 1 & \dots & 3 & \dots & 6 & \dots & 8 & \dots & 11 & \dots & 13
 \end{array}$$

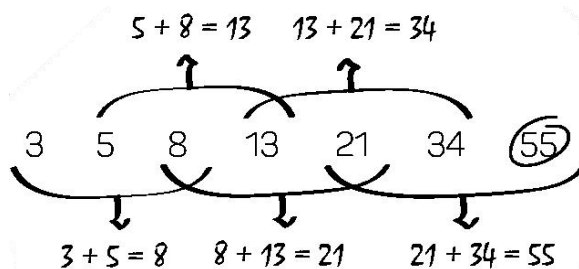
3) Trois opérateurs se répètent



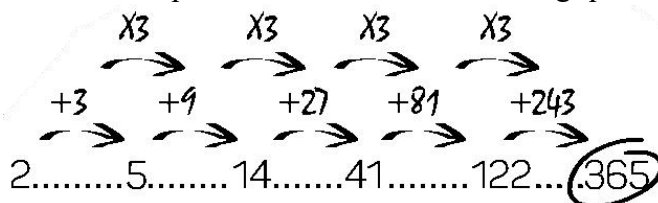
4) Des opérations complexes se répètent



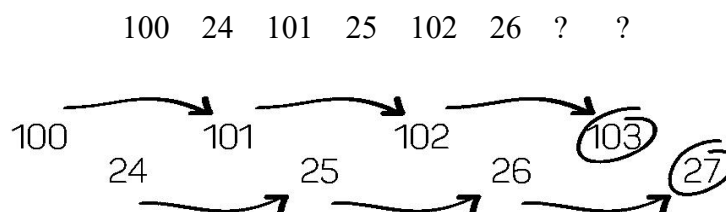
5) Les opérations entre les termes de la série constituent la suite



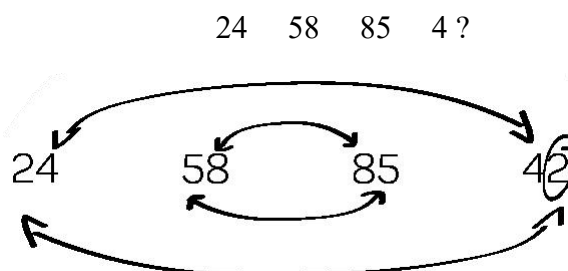
6) Les opérations à effectuer entre chaque terme forment une suite logique



7) Une série double



8) La série présente une symétrie



III-LES SÉRIES ALPHABÉTIQUES

Il s'agit de suites de lettres à compléter à partir d'un lien. L'important est de découvrir le lien existant entre les différents termes de la suite. Un réflexe bien utile quand vous êtes face à une telle suite est d'écrire l'alphabet dans un coin de votre feuille.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Exemples

1) Position des lettres dans l'alphabet

Une suite vous est proposée. Il s'agit de comprendre la logique par rapport à la place des lettres dans l'alphabet. Pour cela il est fortement conseillé d'écrire l'alphabet :

Quelle lettre continue cette suite : A H N S W ?



2) Rang des lettres dans l'alphabet

Les lettres de la série proposée devront être associées à leur rang dans l'alphabet (sens normal ou sens inverse).

Trouvez la lettre manquante : C E = H J L = V F I = O P B = ?

En remplaçant les lettres par leur rang dans l'alphabet, nous observons que le 3^e terme est l'addition des 2 premiers :

C	E	=	H	J	L	=	V	F	I	=	O	P	B	=	R
3	5	=	8	10	12	=	22	6	9	=	15	16	2	=	18

3) Mots : nombre de lettres, voyelles, consonnes etc.

La série de mots proposés présente une logique en lien avec le nombre de lettres dans chaque mot, le nombre de voyelles, le nombre de consonnes. La logique peut également être en lien avec les premières lettres de chaque mot, les dernières lettres, premières et dernières syllabes, les doubles lettres, etc.

Quel mot continue cette suite logique : Libre Escroc Placard Donation ?

1) Mangouste	2) Ennemi	3) Delta	4) Nuage
5 lettres	6 lettres	7 lettres	8 lettres
Libre	Escroc	Placard	Donation
			9 lettres
			Mangouste

4) Série de référence

La série de lettres proposées fait référence aux initiales d'une série connue.

Complétez la série : J A S O N ?

Dans cet exemple, il fallait reconnaître les initiales des mois de l'année.

Juillet Août Septembre Octobre Novembre **D**écembre

IV- LES SÉRIES ALPHANUMÉRIQUES

C'est l'association des lettres et des nombres pour former des suites à compléter à partir d'un lien.

Exemples :

1) Lettres et rang alphabétique

Il existe un lien entre la lettre et son rang dans l'alphabet. C 3 H 8 M 13 R ?

C	3	H	8	M	13	R	18																		
																									
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Correspondance des lettres avec leur rang dans l'alphabet

2) Mots et rang alphabétique

Il existe un lien entre le rang d'une ou plusieurs lettres du mot et le nombre associé

CAR 1 DOUTE 41 CRI 9 VOLET ?

Dans cet exemple, il faut additionner le rang des voyelles.

C	A	R	1
3	1	18	
			

D	O	U	T	E	41
4	15	21	20	5	
					

C	R	I	9
3	18	9	
			

V	O	L	E	T	20
22	15	12	5	20	
					

3) Mots et nombre de lettres, voyelles, consonnes, etc

TROU 8 SAC 6 DU 4 LAMPE ?

nb de lettres x 2	nb de lettres x 2	nb de lettres x 2	nb de lettres x 2
2	1	1	2
4	3	2	5
T	S	D	L
R	A	U	A
O	C		M
U			P
8	6	4	10
2	2	1	3

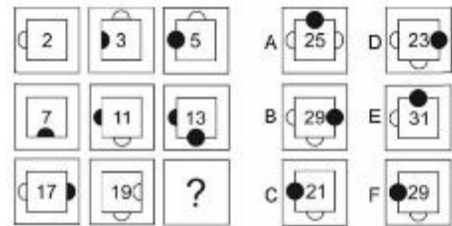
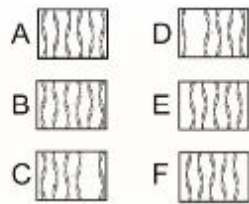
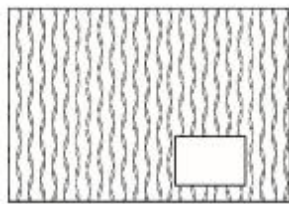
4) L'écriture des nombres

1 U 2 D 3 T 4 ?

1	-	U	-	2	-	D	-	3	-	T	-	4	-	Q
Un				Deux				Trois				Quatre		

LES MATRICES

La « matrice » est (en générale) 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.



Dans un premier temps, examinez la matrice dans son ensemble (nombre d'éléments, formes, couleurs, etc.) puis les diagonales.

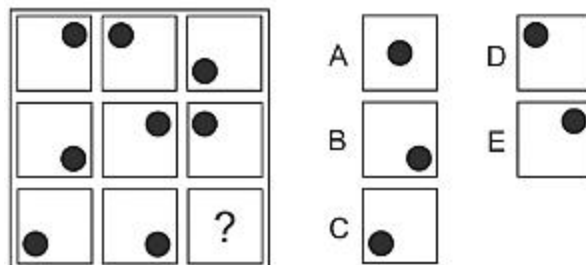
Déterminez le sens de lecture des cases de la matrice (horizontalement ou verticalement, horizontalement et verticalement).

Identifiez les mécanismes mis en jeu (déplacements, répartitions, transformations ou superpositions).

I- LES DÉPLACEMENTS

Ils ressemblent souvent à des séries, où des éléments tournent autour de la case, progressent dans une direction ou une autre, etc. les mouvements peuvent être horizontaux, verticaux, circulaires...

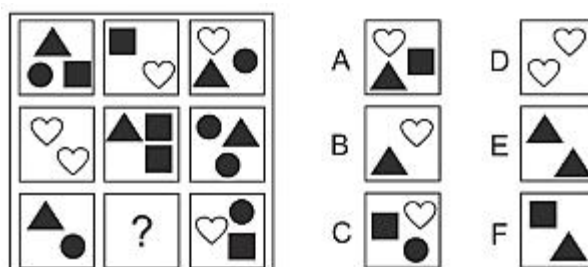
Par ailleurs, plusieurs éléments peuvent être concernés par ces mouvements.



II- LES RÉPARTITIONS

Ici, 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...

Il est en général, suffisant de bien observer les lignes ou les colonnes. Parfois, la présence de 3 éléments identiques sur une diagonale est un bon signe annonciateur d'une logique de répartition.

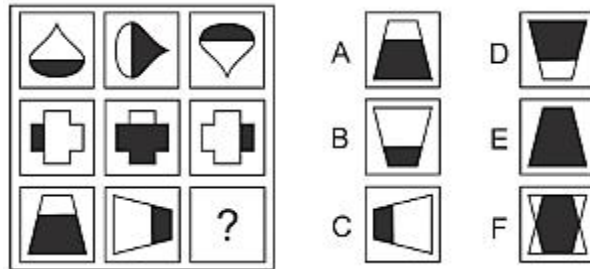


III- LES TRANSFORMATIONS

Elles sont proches des séries graphiques, où des éléments augmentent en nombre, changent de couleur, deviennent plus ou moins complexes.

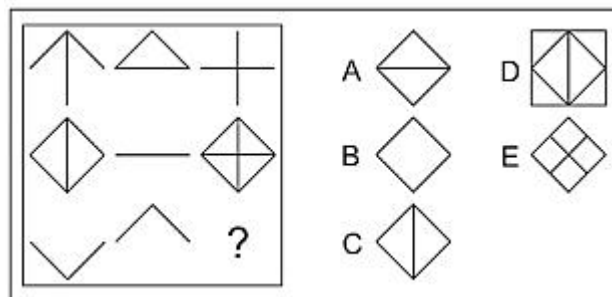
Les transformations peuvent prendre diverses formes : rotations, symétries, changement de couleurs, ajout ou suppression d'éléments graphiques.

Dans le cas d'ajout ou de suppression d'éléments, les transformations peuvent parfois être basées sur des opérations arithmétiques.



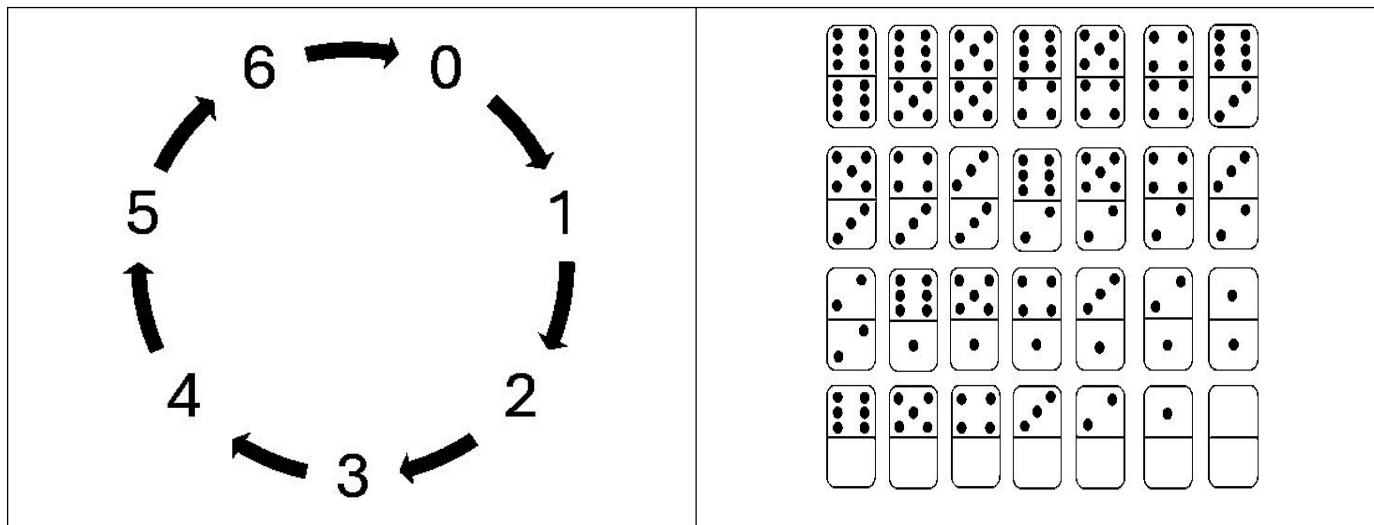
IV- LES SUPERPOSITIONS

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. Ces modifications peuvent être diverses et variées suivant les éléments qui se superposent : changement de forme, de couleur, suppression de traits communs, conservation de traits communs etc.



LES DOMINOS

Il existe 28 dominos différents. Chaque domino est scindé en 2 moitiés. Chaque moitié peut prendre une valeur comprise entre 0 et 6, figurée par un nombre de points noirs. Une moitié blanche correspond à la valeur 0.



Au cours des tests de dominos, chaque exercice comprend 1 nombre variable de dominos disposés selon une certaine logique, et un dernier dont la valeur n'est pas précisée. Le but de l'exercice est de déterminer la valeur de ce dernier domino en découvrant la logique qui gouverne la disposition des autres dominos.

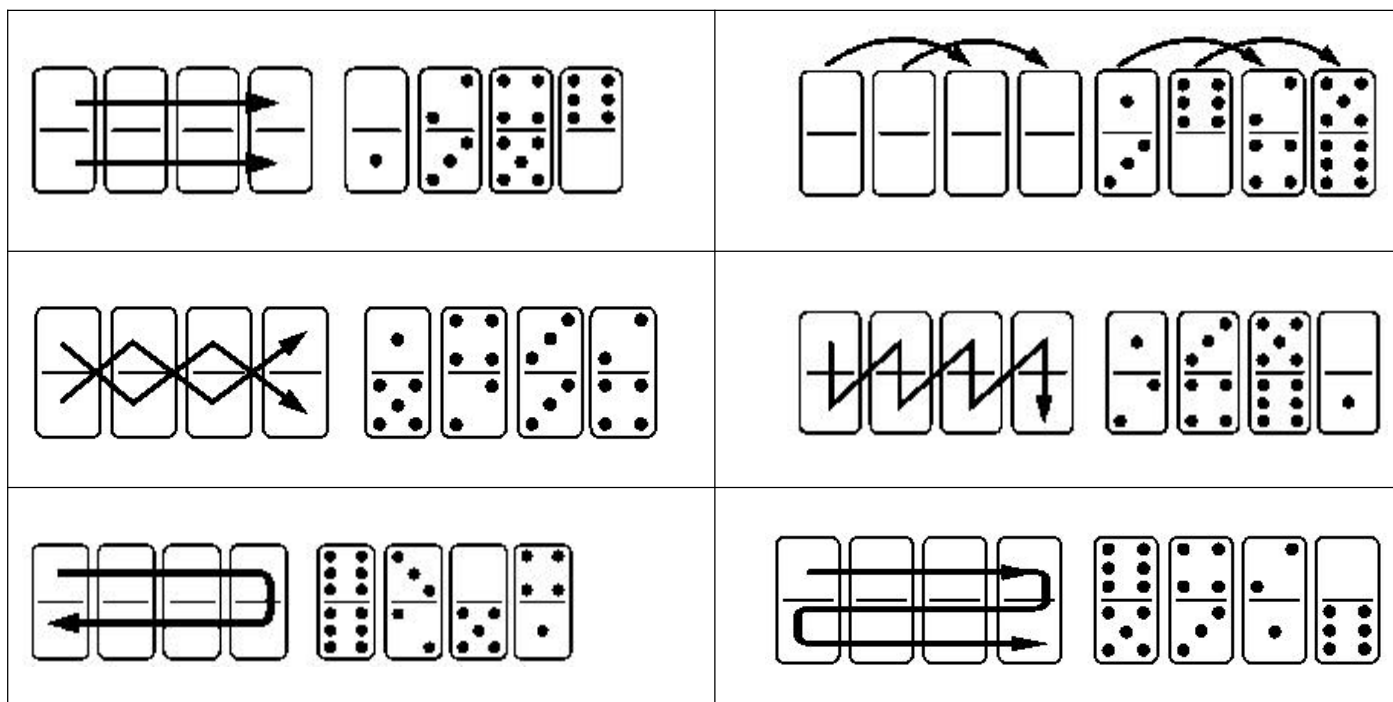
NB : la valeur d'un domino correspond au nombre de points présents sur chaque moitié du domino. Les tests de logique sont généralement des séries, des répartitions ou des opérations.

Dans un premier temps examinez la configuration des dominos, ce qui peut donner une indication sur les principes mis en œuvre.

I- LES SÉRIES

Les dominos sont disposés, généralement, bout à bout, en ligne droite, en boucle, ou en étoile.

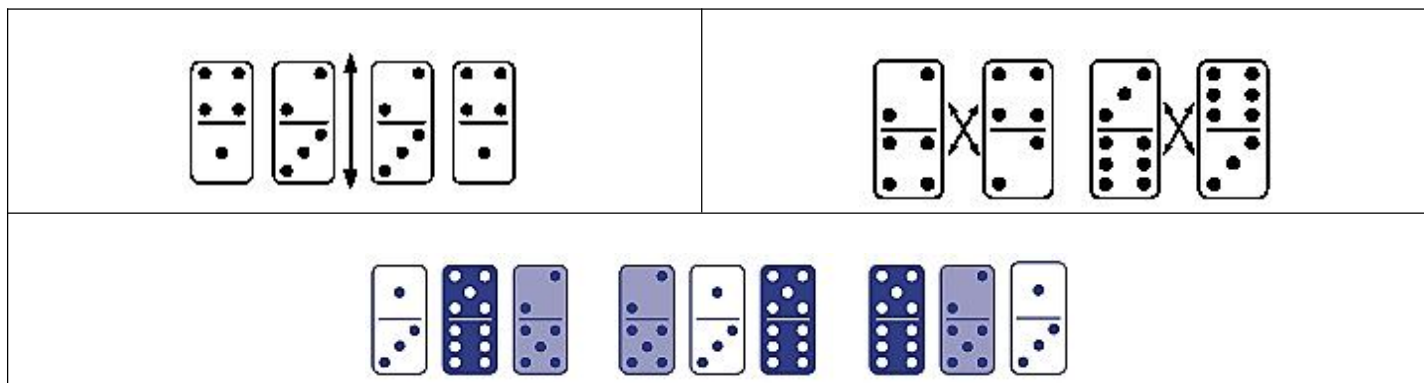
Ci-dessous, nous vous présentons quelques exemples :



II- LES RÉPARTITIONS

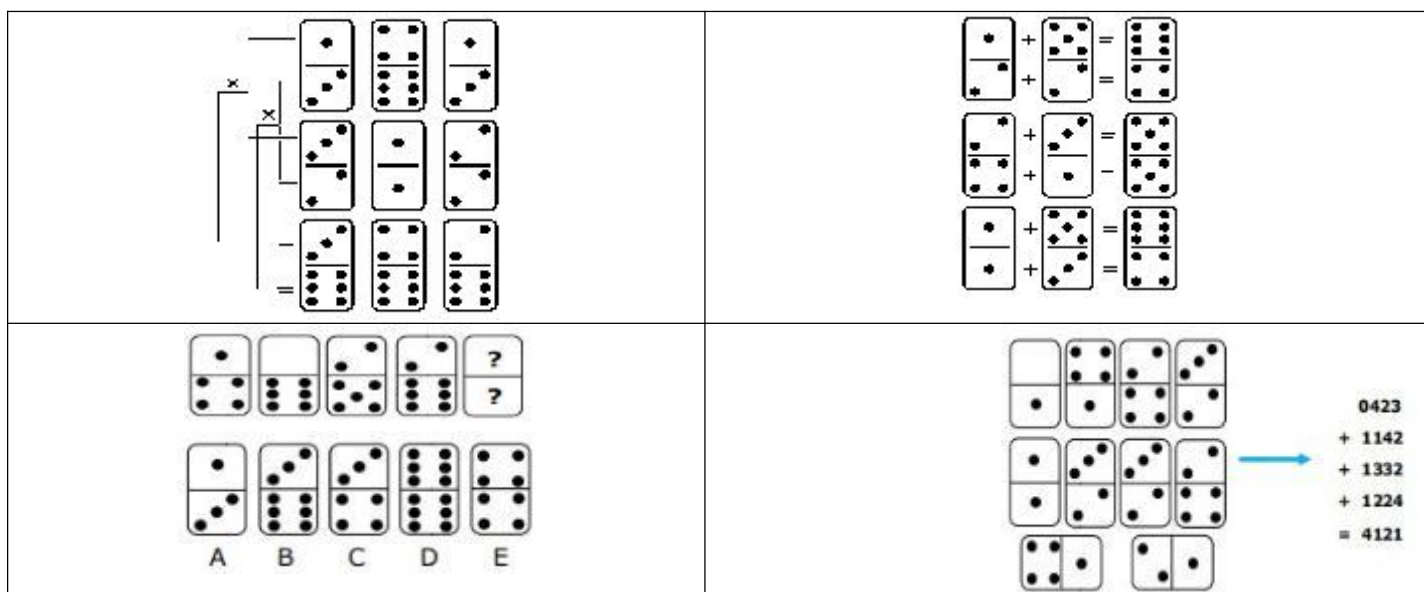
Les dominos sont, généralement, disposés bout à bout, en bloc rectangulaire ou en ligne droite. Cherchez les symétries des valeurs, ou les répétitions identiques pour identifier le système de répartition. Cette catégorie, la plus simple, est souvent celle que l'on oublie et on risque de perdre beaucoup de temps à chercher des progressions imaginaires.

Ci-dessous, nous vous présentons quelques exemples :



III- LES OPERATIONS

Les dominos sont, habituellement disposés en bloc rectangulaire ou en lots isolés. Les dominos forment des opérations numériques simples. Ci-dessous, nous vous présentons quelques exemples :



LES CARTES À JOUER

À partir d'un ensemble de cartes à jouer disposées de façon logique, vous devez trouver la carte retournée ou manquante. Vous devez trouver la logique de l'ensemble pour déterminer la valeur (entre 1 et 10) et la couleur (trèfle, carreau, cœur ou pique).de la carte retournée.

Avec les cartes à jouer, deux logiques seront à déterminer :

- La logique concernant la valeur numérique des cartes. **Les valeurs sont 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, ou 10**
- La logique concernant la couleur des cartes. Par couleur nous entendons les noms des cartes :

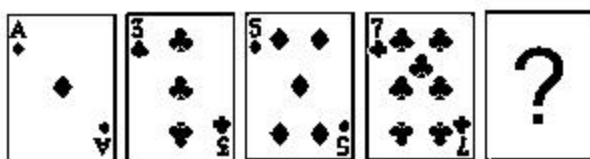
PIQUE 	CŒUR 	CARREAU 	TRÈFLE 
---	--	---	--

Il est fortement recommandé de trouver d'abord la valeur de la carte et ensuite la couleur.

Lorsque cela est possible, vous commencerez par déterminer le type de logique mis en œuvre : série, répartitions, opérations.

I- LES SÉRIES

Les cartes sont disposées sur une même ligne, une même colonne, en boucle, en étoile. Comme pour les séries numériques, il faut définir le mécanisme qui permet de passer d'une carte à la suivante



II- LES RÉPARTITIONS

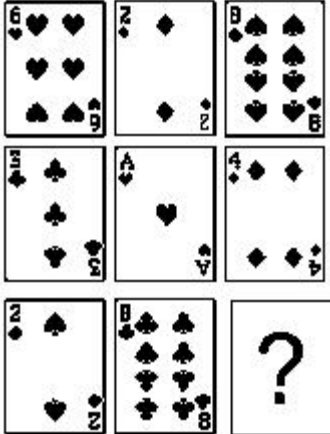
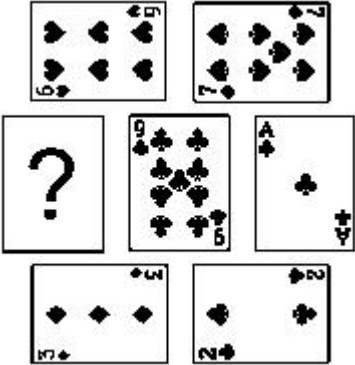
Les cartes sont disposées sous forme de carré (matrice), ou de pavé rectangulaire.

Vous devez rechercher des similitudes, des cartes qui se retrouvent dans toutes les rangées ou toutes les colonnes. Vous pourrez aussi rechercher des cartes reparties de part et d'autre d'un axe de symétrie

--	--

III- LES OPERATIONS

C'est la catégorie la plus représentée dans les tests. Vous devrez comparer la somme, la différence, le produit, la moyenne des valeurs de certaines cartes suivant leur disposition en colonnes ou en rangées.

	
---	--

LES INTRUS

Tout est dans le titre : il faut trouver l'intrus !

Plus précisément, il faut trouver un point commun qui s'applique à tous les éléments d'un ensemble, avec une exception, l'intrus. Il s'agit d'identifier les caractéristiques qui sont communes à un groupe de nombres, de lettres, de figures.

Ces caractéristiques sont diverses et variées.

QUELQUES CARACTÉRISTIQUES SOUVENT RENCONTRÉES

1- Intrus numériques

- Des nombres qui présentent une symétrie : 967769
- Des nombres dont la somme des chiffres est identique : 354 912 561 (ici , la somme vaut 12)
- Des nombres dont les chiffres se suivent : 6789 1234 4567
- Des nombres qui respectent des critères de divisibilité (par 2, par 3, par 5 ...)
- Des nombres premiers
- Des nombres dont le produit des chiffres est identique : 4231 318 64 (ici le produit vaut 24)

2- Intrus alphabétiques

- Présence d'une lettre ou d'un groupe de lettres : PORZ ORCY BACOR
- Présence, dans un groupe (on dit aussi pavé de lettres) d'un lien logique interne : MLK IHG SRQ VUT (les lettres de chaque pavé se suivent dans l'ordre inverse de l'alphabet
- Présence de lettres avec une symétrie verticale : Y M T H
- Présence de lettres avec 3 traits droits : F K Z N ...
- Présence d'une voyelle en position centrale : XYT SAL BIK BEC ...
- Somme des rangs de lettres qui se valent ...

3- Intrus alphanumériques

❖ Mots + nombres (exemples : RAISON7 3REUSSITE4) :

- 1- Comptez le nombre de consonnes, le nombre de voyelles ou carrément le nombre de lettres et comparez les résultats obtenus avec un des nombres du pavé.
- 2- Effectuez des opérations (addition, multiplication...) avec le nombre de consonnes, le nombre de voyelles, le nombre de lettres et comparez les résultats obtenus avec un des nombres du pavé

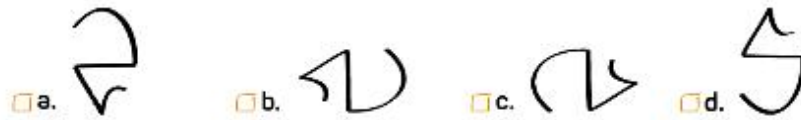
❖ Pavés alphanumériques (exemples : EJ15 B3A 9AH) :

- 1- Recherchez l'existence d'opérations au sein de chaque reliant les lettres et les nombres (rang de certaines lettres, rang d'une lettre multiplié par un nombre, etc)
- 2- Comptez le nombre de lettres, voyelles et /ou consonnes
- 3- Examinez la forme des lettres (nombres de traits, présence d'un axe de symétrie...)

4- Intrus graphiques

- Comptez le nombre d'éléments identiques (symboles, cotés, segments, angles, surfaces, couleurs...)
- Identifiez la position ou l'orientation des éléments les uns par rapport AUX autres, les uns par rapport à un d'autres éléments ...
- Identifiez les liens possibles entre différents éléments (nombres et segments, rang alphabétique de la lettre et nombre de côtés de la figure)

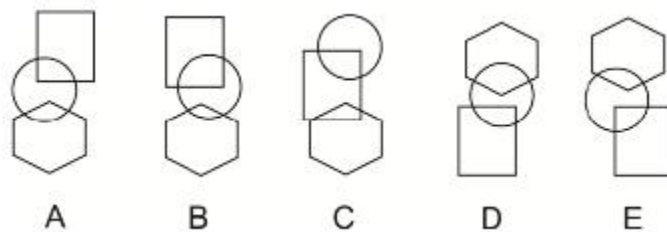
- Recherchez de quelle manière la couleur intervient dans les principes logiques mis en œuvre
- Associez plusieurs règles



Les trois premières figures sont obtenues par simple rotation les unes par rapport aux autres. En revanche la dernière proposition a subi une symétrie par rapport aux trois autres.



Une même figure présente un axe de symétrie vertical c'est-à-dire qu'en mettant un axe vertical (miroir) au milieu de la figure, elle se reflète de chaque côté de cet axe :



Réponse C : le rond n'est pas la figure centrale

LES CARRÉS LOGIQUES

Carré logique

9	2	7
2	5	8
3	9	6

Les informations

Aucun chiffre en commun

2 chiffres en commun à la bonne place

1 chiffre en commun à la mauvaise place

Les cases pour la solution

--	--	--

I- La notion de « BASE » dans les carrés logiques.

Exemple 1 : trouvez la solution du carré logique ci-dessous construit sur la base : **1 2 3 4 5**

Ici, il s'agit de supprimer tous les chiffres présents dans le carré logique mais qui n'appartiennent pas à la base. Ensuite il est beaucoup plus facile de trouver la solution.

6	2	3	8	9	2 BP
5	1	6	7	9	1BP+1MP
9	3	2	4	7	1BP+2MP

--	--	--	--	--

Exemple 2 : trouvez la solution du carré logique ci-dessous est construit sur la base : **ADMIS**

En plus d'appliquer ce qui a été fait dans l'exemple précédent, il faut puiser dans la base pour compléter la solution

P A R M E **2 BP**

G A S L D **3 BP**

--	--	--	--	--

II- Quelques automatismes peuvent aider à démarrer.

Règles :

- **Règle 1 : Si une information s'applique à tous les chiffres d'une rangée :**

Ce sont les chiffres de la solution, barrer tous les autres chiffres.

Exemple 1 : trouvez la solution au carré ci-dessous.

2	3	6	7	0BP – 2MP
3	2	1	9	0BP – 4MP
1	9	2	3	0BP – 4MP

--	--	--	--

Exemple 2 : trouvez la solution au carré ci-dessous.

4	7	8	1 BP
3	8	1	1 BP + 2 MP
1	4	7	1 MP

--	--	--

- **Règle 2 : Si les informations s'appliquent uniquement aux chiffres bien placés : barrer ceux qui apparaissent dans des colonnes différentes.**

Exemple : trouvez la solution au carré ci-dessous.

5	6	7	1 BP
7	3	6	1 BP
6	2	8	1 BP

--	--	--

- **Règle 3 : Si les informations s'appliquent uniquement à des chiffres mal placés : barrer ceux qui apparaissent dans toutes les colonnes.**

Exemple : trouvez la solution au carré ci-dessous.

5	3	7	2 MP
1	8	5	1 MP
8	5	3	2 MP

--	--	--

- Règle 4 : Avec une rangée avec uniquement des informations « bien placées » et une rangée avec uniquement des informations « mal placées » : barrer les chiffres qui apparaissent dans les mêmes colonnes.

Exemple : trouvez la solution au carré ci-dessous.

7	6	4	1 BP
6	4	3	1BP + 1 MP
9	5	4	1 MP

--	--	--

LOGIQUE NUMÉRIQUE

Dans ce type d'exercices, vous devez retrouver les principes logiques et arithmétiques qui permettent de relier plusieurs nombres disposés de manière variée.

Vous devez déterminer comment utiliser les nombres et les 4 opérations de base pour identifier les principes logiques qui sont mis en œuvre. La disposition des nombres dans une figure peut être une source de difficulté supplémentaire.

Il est impossible de présenter tous les types de figures. Ci-dessous quelques exemples que nous avons sélectionnés.

1: Remplacez chaque lettre par le nombre correct.

5	11	6	22
3	7	9	19
4	A	8	15
7	7	7	B

2: Remplacez chaque lettre par le nombre correct.

1	2	3	6
5	6	7	18
9	A	11	21
13	14	15	B

3: Remplacez chaque lettre par le nombre correct.

2	3	5	8
12	1	13	14
A	3	5	8
4	4	8	B

4: Quel nombre remplace logiquement le point d'interrogation ?

8	12
9	
5	6

21	7
13	
3	12

45	5
?	
15	10

5: Quel nombre remplace logiquement le point d'interrogation ?

XX	V	XXII
I	X	V
II	II	III
23	17	?

6: Remplacez chaque lettre par le nombre correct.

D			
C		58	
28	B		28
12	16	14	A

7:

4	8
26	
3	2

8	6
24	
2	12

8	9
?	
25	2

LES CASES À NOIRCIR

Le but de l'exercice est de noircir certaines cases de manière à répondre aux indications attribuées à chaque ligne et à chaque colonne.

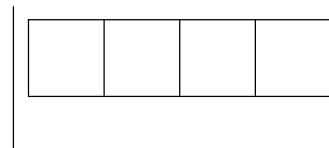
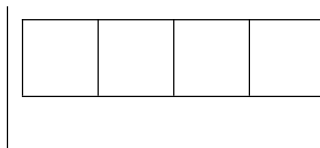
Comprendre les indications :

2 1 1 3 1 1-1 1 2-1					• « 1 » signifie une seule case à noircir (ligne 1) • « 3 » signifie 3 cases CONSÉCUTIVES à noircir (colonne 4) • « 2-1 » signifie que de gauche à droite ou de haut en bas, il y aura deux cases à noircir, une ou plusieurs cases blanches puis une case à noircir (ligne 4 ou colonne 2) • L1 signifie ligne 1 ; C1 signifie colonne 1 • Une absence d'indication signifie qu'aucune case n'est à noircir (colonne 3)
--	--	--	--	--	--

Utiliser les indications :

1. APPRENDRE À REPÉRER LES LIGNES OU COLONNES POUR LESQUELLES IL N'Y A QU'UNE POSSIBILITÉ

Prenons la ligne 4 de l'exemple précédent : combien avons-nous de possibilités ?



2. APPRENDRE À REPÉRER LES CASES POUR LESQUELLES IL N'Y A QU'UNE POSSIBILITÉ

	2			
	1	1		3
1				
1-1				
1				
2-1				

Dans le cas où les indications de la grille ne donnent aucune ligne à placer, il faut apprendre à repérer les cases d'une ligne ou colonne avec une seule possibilité. (Colonne 4)

3. BARRER LES CASES BLANCHES

Lorsque les grilles le permettent ou deviennent plus difficiles, il est nécessaire de barrer légèrement (ou mettre le signe qui vous convient) les cases qui DOIVENT RESTER BLANCHES. (Colonne 3)

	2			
	1	1		3
1			X	
1-1			X	
1			X	
2-1			x	

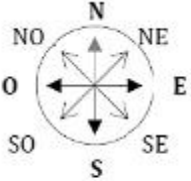
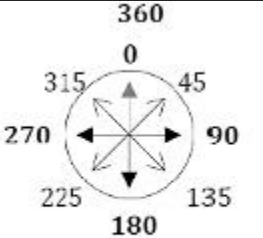
4. FAIRE DES HYPOTHÈSES

Deux cas peuvent se présenter :

- La grille a été commencée mais ne peut être terminée aisément. Il faut faire une hypothèse sur une ou plusieurs cases sur la grille en cours de résolution.
- La grille ne peut être commencée : aucune ligne ni case ne peut être placée avec certitude. Il faut aussi faire des hypothèses sur les cases d'une ligne ou colonne qui donnent le moins de possibilités à tester

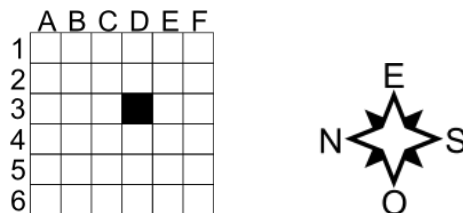
LES TESTS DE DÉPLACEMENTS DANS UNE GRILLE

Une boussole indique les quatre points cardinaux : Nord, Sud, Est et Ouest.

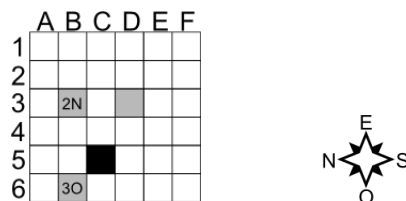
 Points cardinaux	 Direction en degrés	▪ NORD $\Rightarrow$ N $\Rightarrow$ 0° ou 360° ○ Nord-est $\Rightarrow$ 45° ▪ EST $\Rightarrow$ 90° ○ Sud-Est $\Rightarrow$ 135° ▪ SUD $\Rightarrow$ 180° ○ Sud-Ouest $\Rightarrow$ 225° ▪ OUEST $\Rightarrow$ 270° ○ Nord-Ouest $\Rightarrow$ 315°
---	--	--

Le test de déplacement dans une grille nécessite de suivre des instructions afin de trouver la case finale.

Exemple 1: Il faut se déplacer dans la grille en suivant les instructions suivantes : 2N-3O-1SE.



Réponse : L'instruction 2N-3O-1SE, signifie qu'il faut aller 2 cases vers le nord puis 3 cases vers l'ouest et enfin 1 case vers le sud-est. Grâce à la boussole, nous déduisons les directions à prendre.



La case finale est C5.

DEUXIÈME PARTIE : APTITUDE NUMÉRIQUE

Les tests d'aptitudes numériques sont de plus en plus présents dans les concours organisés par le Ministère en charge de la Fonction Publique.

Ces tests visent à évaluer votre capacité à comprendre et à utiliser les nombres dans un délai relativement court. Les questions peuvent porter sur différents domaines des mathématiques :

- PPCM et PGCD
- Nombres premiers
- Les unités de mesure
- Proportionnalité et échelle
- Partages
- Pourcentages et intérêts
- Vitesses et débits
- Équations
- Périmètres et aires
- Volumes et solides
- Dénombrements
- Chiffres romains
- Fractions et expressions numériques

Cette liste n'est pas exhaustive.

La réussite à ces tests, comme à tous les autres tests, demande de la pratique, de l'entraînement et beaucoup d'efforts.

Dans la suite de cette partie, nous vous proposons certains des exercices apparus aux concours administratifs de l'année 2025.

EXERCICE 1 (Session 7 ; Concours administratifs 2025)

La mutuelle générale des fonctionnaires de Côte d'Ivoire (MUGEFCI) rembourse une ordonnance médicale d'un bénéficiaire à 70%. Son assurance privée rembourse à 90% de ce que ne rembourse pas la MUGEFCI. Quel est le taux qui reste à la charge de l'assuré social ?

- a) 3%
- b) 5%
- c) 7%
- d) 9%
- e) 12%

EXERCICE 2 (Session 8 ; Concours administratifs 2025)

On ne lundi et cela fait 3 jours que j'attends la livraison d'une commande. Le produit ne me sera livré que dans 5 jours ; cela fera alors 10 jours que j'ai passé ma commande. Quel jour ai-je passé ma commande ?

EXERCICE 3 (Session 3 ; Concours administratifs 2025)

Placé à 4%, un capital a rapporté 300 euros en un an. Quel est le montant de ce capital ?

EXERCICE 4 (Session 3 ; Concours administratifs 2025)

Dans un sac, il y a X pièces de dix cents et Y pièces de cinq cents ; et dans un sac B, il y a X pièces de cinq cents et Y pièces de dix cents. La valeur totale de monnaie dans chaque sac est la même. Le nombre total de pièces de monnaie dans deux sacs ne peut être égal à :

- a. 100
- b. 80
- c. 50
- d. 25
- e. 10

EXERCICE 5 (Session 9 ; Concours administratifs 2025)

Pascal Koffi obtient 84€ d'intérêts après avoir placé pendant un an, le quart de son argent sur un livret A à 3% et le restant sur un plan d'assurance-vie rapportant 6% l'an. Quelle somme possédait-il initialement ?

- a. 600€
- b. 700€
- c. 1600€
- d. 900€
- e. 1000€
- f. C'est incalculable

EXERCICE 6 (Session 12 ; Concours administratifs 2025)

Un fromage porte la mention 45% de matières grasses. Combien de grammes de matières non grasses il y a-t-il dans un fromage de 200 grammes ?

EXERCICE 7 (Session 12 ; Concours administratifs 2025)

De combien de façons possibles peut-on former des codes de 5 lettres différentes choisis parmi : A ; N ; D ; R et E ?

- a. 10
- b. 25
- c. 50
- d. 120
- e. 105

TROISIÈME PARTIE : APTITUDE VERBALE

LES ANAGRAMMES

Dans une anagramme, les lettres d'un mot ont été mélangé de façon plus ou moins complexe.

Exemple : (ici, seules les syllabes ont été inversées)

- | | | |
|----------|------|-------|
| 1. NEJAU | pour | JAUNE |
| 2. GEROU | pour | ROUGE |
| 3. RION | pour | NOIR |
| 4. VRELI | pour | LIVRE |
| 5. CNALB | pour | BLANC |

Vous pourrez rencontrer des anagrammes plus complexes dans lesquelles toutes les lettres des mots ont été mélangées.

Sachez que lorsque l'exercice consiste à retrouver un intrus parmi plusieurs anagrammes, la découverte d'un mot vous aidera à trouver les autres.

Exemple : parmi ces 5 anagrammes, trouver l'intrus :

- | | | |
|--------------|------|-----------|
| 1. CERRA | pour | CARRE |
| 2. SANGELO | pour | LOSANGE |
| 3. CLERCRE | pour | CERCLE |
| 4. GLANECTER | pour | RECTANGLE |
| 5. BIOTE | pour | BOITE |

Si vous découvrez le premier mot, le mot « carré », vous pouvez supposer que les autres anagrammes cachent des formes géométriques, ce qui oriente vos recherches.

L'intrus est donc 5. Car « BOITE » n'est pas une forme géométrique.

EXERCICE 1 (Session 8 ; Concours administratifs 2025)

1/Sur votre copie reprenez les anagrammes en face des mots et indiquez celle qui ne désigne pas un fruit

- EEHCP
- IOREP
- BIRACTO
- VEEF
- RIAFSE

2/Sur votre copie reprenez les anagrammes en face des mots et indiquez celle qui ne désigne pas un poisson

- ERPHCE
- RELNMA
- OSEL
- OUJGNO
- HTAC

3/Sur votre copie reprenez les anagrammes en face des mots et entourez celle qui ne désigne pas un sport

- OOTF
- OOLP
- GBYRU
- RTOSH

- e. NNISTE

EXERCICE 2 : (Session 6 ; Concours administratifs 2025)

1/Reporter les anagrammes en face des mots et indiquez celle qui n'est pas un nom masculin

- a. RRIKCDE
- b. HLRTEEA
- c. YRTLEE
- d. YDSSOEE
- e. ILHCEN

2/Reporter les anagrammes en face des mots et indiquer celle qui n'est pas synonyme des autres

- a. EMUDSE
- b. EEISDR
- c. UTSPATFE
- d. ISTUMLE
- e. HIABE

3/Reportez les anagrammes en face des mots et indiquer celle qui ne désigne pas une unité de mesure

- a. TSEER
- b. EMRET
- c. IELM
- d. ODEUN
- e. RRCEA

LES DÉDUCTIONS

1- LES SYLLOGISMES

À partir de plusieurs affirmations, il faut décider si une ou plusieurs conclusions en découlent logiquement ou non. Les pièges sont rares, mais il faut bien comprendre que ce qui compte, c'est de déterminer si le raisonnement est valable et non pas de décider si la conclusion est vraie ou fausse en soi.

Comment s'y prendre ?

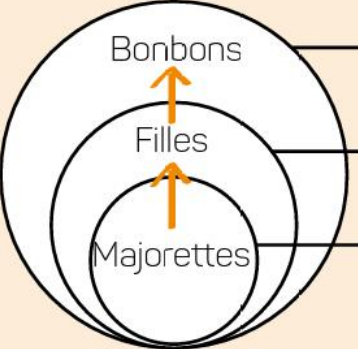
Dans certains cas, un minimum d'esprit logique est suffisant pour trouver la solution, dans d'autres il est utile de se faire des schémas pour bien analyser ce qui est compris et ce qui est exclu dans des affirmations.

EXEMPLE :

Toutes les filles aiment les bonbons. Or toutes les majorettes sont des filles.

- ☐ a. Certaines majorettes qui aiment les bonbons ne sont pas des filles → Faux
- ☒ b. Toutes les majorettes aiment les bonbons
- ☐ c. ~~Seulement certaines filles aiment les bonbons~~

↪ (Toutes les)



Cette représentation peut être lue:
*Si je suis une majorette alors je suis obligatoirement une fille;
Et si je suis une fille, j'aime obligatoirement les bonbons.
La conclusion ici étant que si je suis une majorette j'aime les bonbons (réponse b.)*

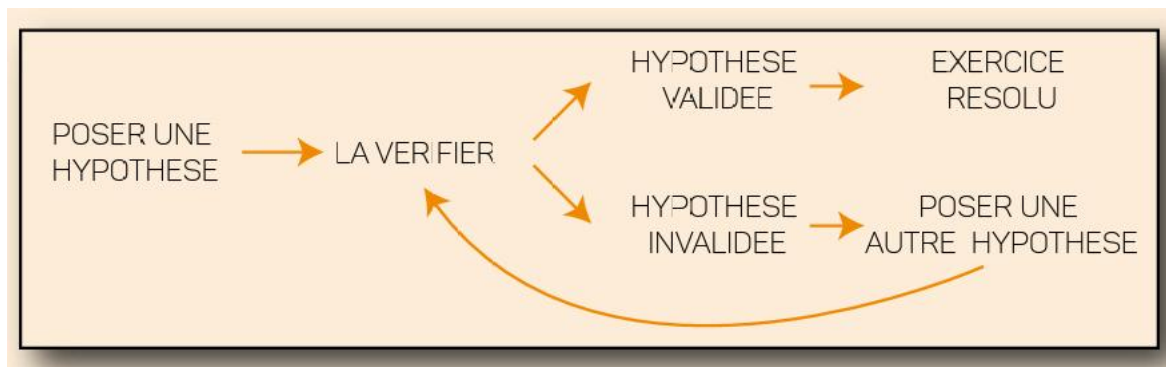
EXERCICE (Session 8 ; Concours administratifs 2025)

Tous les coupables sont des menteurs. Paul n'est pas coupable. Que peut-on en conclure ?

- a. Paul est un menteur
- b. un menteur est un coupable
- c. on ne peut pas savoir si Paul est un menteur
- d. il y a des coupables qui ne sont pas des menteurs

2- EXERCICES À HYPOTHÈSE

La difficulté de ce type d'exercice est qu'il ne donne aucun point de départ pour traiter les informations. La méthode consiste à poser vous-même un point de départ en posant une hypothèse. Vous devrez ensuite vérifier si cette hypothèse marche avec l'ensemble des informations : elle est alors valable et vous avez résolu votre exercice ; dans le cas contraire l'hypothèse est invalidée et il vous faudra poser une autre hypothèse et ainsi de suite ;



EXERCICE 1 (Session 8 ; Concours administratifs 2025)

Indiquez la lettre correspondant à la bonne proposition de réponse

il est demandé aux participants de retrouver une boule cachée sous un gobelet on donne les indications ci-dessous :

- le premier gobelet porte l'indication : « la boule est ici »
- le deuxième gobelet porte l'indication « la boule n'est pas ici »
- sur le 3e gobelet il est marqué : « la boule n'est pas sous le premier gobelet »

Sachant qu'une seule de ces affirmations est exacte, sous quel gobelet se trouve la boule ?

- Sous le troisième
- sous le deuxième
- sous le premier

EXERCICE 2 (Session 8 ; Concours administratifs 2025)

Si demain et vendredi et que mon rendez-vous d'hier est reporté au même jour de la semaine suivante, soit 2 jours avant mon voyage, quel jour devrais-je voyager ?

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES

BERNARD, M ; DOMINIQUE, S. (2009). *LOGIQUE ET MATHÉMATIQUES* (1ère éd.). DUNOD.

BOISSE, C. (2024). *DEVENEZ UN CRACK DES TESTS PSYCHOTECHNIQUES EN 30 JOURS*

(3ème éd.). DUNOD.

BOISSE, C. (2020). *ENTRAINEMENTS INTENSIFS AUX TESTS DE LOGIQUE ET*

PSYCHOTECHNIQUES (1ère éd.). DUNOD.

BOISSE, C. (2019). *TESTS D'APTITUDE ENTRAINEMENT INTENSIF* (1ère éd.). DUNOD.

DEBORAH, G. (2018). *LES TESTS PSYCHO BY DEBO* (1ère éd.). BOUTIQUE KINDLE.

DUNOD. (2019). *PSYCHOTECHNIX* (1ère éd.). DUNOD.

DUNOD. (2020). *PSYCHOTECHNIX* (2ème éd.). DUNOD.

FASCICULES

UP LOGIQUE, *CONCOURS ADMINISTRATIFS 2025 LOGIQUE*.

SITES WEB

www.concours-formation.fr

www.concours-plus.fr

www.dunod.com

www.examarena.com

www.foucherconnect.com

www.mon-qi.com

www.studyrama.com