

# Concours Auxiliaire de puériculture

Entrée en IFAP

Tests d'aptitude

Auto-évaluation

Méthode  
détaillée

Exercices  
corrigés

Sujets  
corrigés

+ Sujets  
gratuits en ligne



## Épreuve d'admissibilité

- ✓ Logique
- ✓ Attention et concentration
- ✓ Organisation
- ✓ Aptitude verbale
- ✓ Aptitude numérique



# Concours Auxiliaire de puériculture

Tests d'aptitude

**Olivier Sorel**

*Enseignant chercheur en psychologie,  
formateur à l'Institut supérieur de préparation  
aux concours (ISPAC, Tours)*



# Sommaire

Introduction .....	5
Méthodologie et conseils .....	6
Auto-évaluation .....	8

## **PARTIE 1 Tests de logique**

Méthodologie et conseils .....	18
Entraînement .....	19
1. Dominos .....	19
2. Cartes à jouer .....	27
3. Matrices .....	35
4. Mastermind .....	39
5. Transformations d'images .....	48
6. Sudoku .....	54
7. Fubuki .....	56
8. Séries graphiques .....	60
9. Positions logiques .....	67
10. Suites .....	74

## **PARTIE 2 Tests d'attention et de concentration**

Méthodologie et conseils .....	80
Entraînement .....	81
1. Images identiques .....	81
2. Textes identiques .....	84
3. Tableau de données .....	87
4. Repérage et observation .....	91
5. Codage .....	102

### **PARTIE 3 Tests d'organisation**

<b>Méthodologie et conseils</b> .....	<b>108</b>
<b>Entraînement</b> .....	<b>109</b>
1. Logigramme .....	109
2. Planning .....	117
3. Classement .....	124
4. Cases à noircir .....	126
5. Planification d'une séquence .....	130
6. Orientation et repérage dans l'espace .....	133

### **PARTIE 4 Tests d'aptitude verbale**

<b>Méthodologie et conseils</b> .....	<b>142</b>
<b>Entraînement</b> .....	<b>143</b>
1. Synonymes .....	143
2. Antonymes .....	145
3. Homonymes .....	147
4. Paronymes .....	149
5. Proverbes et expressions .....	152
6. Conjugaison .....	154
7. Orthographe .....	157
8. Anagrammes .....	159
9. Intrus .....	161
10. Analogies verbales .....	164
11. Syllogismes .....	169

### **PARTIE 5 Tests d'aptitude numérique**

<b>Méthodologie et conseils</b> .....	<b>174</b>
<b>Entraînement</b> .....	<b>175</b>
1. Calcul mental .....	175
2. Calcul sur un tableau .....	179
3. Problèmes .....	183
4. Combinaisons numériques .....	188

### **PARTIE 6 Sujets corrigés**

<b>Sujets inédits</b> .....	<b>192</b>
-----------------------------	------------

# Introduction

L'épreuve des tests psychotechniques, ou tests d'aptitude, est souvent une épreuve redoutée par les candidats au concours d'entrée en IFAP. À juste titre direz-vous. En effet, cette épreuve atypique évalue, entre autres, les capacités d'analyse, de réflexion, d'organisation, de concentration et d'attention des candidats.

Cette épreuve dure 1 h 30 et est notée sur 20. Avec l'épreuve de culture générale, vous devez avoir la moyenne pour être admissible.

Le présent ouvrage vous permet de travailler de façon efficace selon deux critères :

- la difficulté de l'exercice ;
- le temps nécessaire pour résoudre l'exercice.

Ainsi, pour chaque exercice, la difficulté est indiquée par un des symboles suivants :

XXX Exercice facile

XX~~X~~ Exercice de difficulté moyenne

~~XXX~~ Exercice difficile

La difficulté de l'exercice dépend également du temps qui vous est accordé pour le résoudre.



# PARTIE 1

## Tests de logique

- ➔ Méthodologie et conseils 18
- ➔ Entraînement 19

# Méthodologie et conseils

La partie logique de l'épreuve de tests d'aptitude est très variée. Il n'est pas rare de passer d'une question de dominos à une question de cartes, en passant par une suite numérique ou encore un arrangement logique d'éléments. La grande diversité des questions peut être perçue comme une difficulté.

Au cours de cette partie, vos capacités de raisonnement sont évaluées, tant de façon quantitative que qualitative. Les exercices ne sont pas tous de même difficulté, et la grande quantité de questions posées fait que, souvent, les candidats n'ont pas le temps de traiter l'intégralité de l'épreuve. Vous devez donc raisonner vite sur des contenus variés.

## CONSEILS

■ **Repérez les questions qui portent sur vos points forts.** Chaque candidat préparé à cette épreuve se doit de connaître ses points forts et ses points « moins forts » dirons-nous, en espérant qu'il n'a plus de points « faibles ». Il est fréquent d'entendre par exemple : « je n'aime pas le mastermind, en revanche j'adore les cartes ». Le jour du concours, faites en priorité les questions que vous aimez.

■ **Repérez les questions qui se traitent rapidement.** Certaines questions requièrent plus de temps que d'autres. Il est important de savoir sélectionner les questions rapides à traiter et celles qu'il est préférable de passer le jour J. En effet, le plus souvent, toutes les questions rapportent le même nombre de points. Il n'est donc pas judicieux de s'éterniser sur une question alors que dans le même temps vous auriez pu répondre à trois autres. **Soyez rapide** : cette épreuve est une course aux points.

■ **Prenez de la distance par rapport aux questions les plus difficiles.** Bien souvent il suffit de décrire de façon objective une figure, comme si vous vouliez la présenter le plus précisément à quelqu'un qui ne la voit pas, pour mettre au jour sa logique intrinsèque.

# Entraînement

## 1 | Dominos

Les séries logiques de dominos sont de grands classiques que l'on retrouve dans de nombreuses épreuves de tests d'aptitude, ainsi que dans certains tests de recrutement.

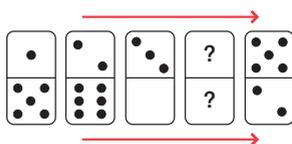
Ces séries empruntent le jeu de dominos classique sans en reprendre les règles. La logique repose, ici, sur une série restreinte de sept nombres allant de 0 à 6. Plusieurs dominos sont présentés au candidat qui doit retrouver les deux valeurs de l'un d'entre eux.

Répondre correctement à ce test ne nécessite pas de grandes capacités de calcul, mais requiert une logique affûtée.

Si la réponse est de nature numérique, ce qui va vous permettre de la trouver rapidement est plutôt l'aspect géométrique de la série. En effet, le test des dominos est un test de logique spatiale, et la disposition des pièces doit orienter votre recherche et votre calcul. Certains arrangements sont classiques. Il vous faut donc vous familiariser avec eux, de façon à gagner du temps.

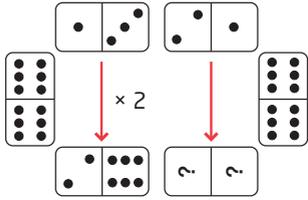
Il est possible que cette épreuve se présente sous la forme d'un QCM autrement dit accompagnée de plusieurs choix de réponses, mais, le plus souvent, aucune réponse n'est proposée.

### Deux exemples :



Vous constatez dans un premier temps une suite croissante formée par les faces du haut. Il faut ensuite vérifier que les faces du bas ont également un lien entre elles pour valider la logique et trouver la valeur du domino manquant. Vous remarquez que cela fonctionne de la même façon, même s'il est plus difficile de voir la suite avec le passage du zéro qui suit le 6. Le domino manquant est donc :





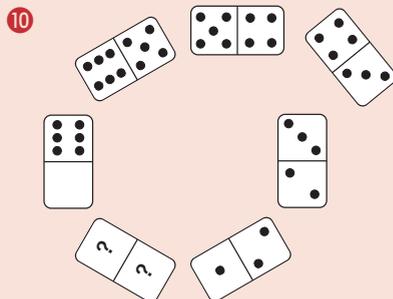
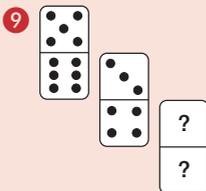
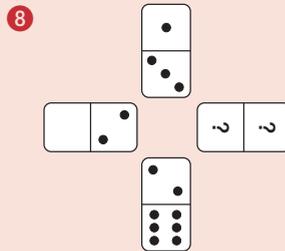
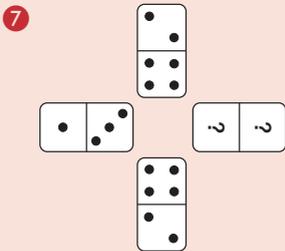
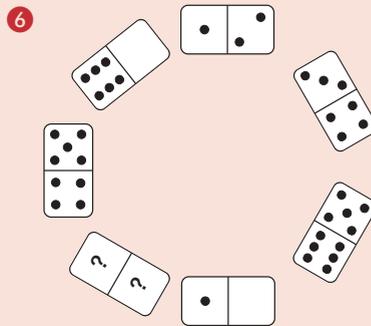
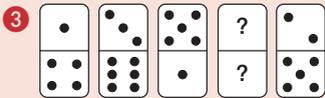
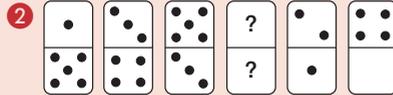
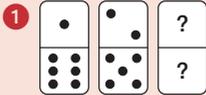
Dans un premier temps, vous remarquez un double 6 de chaque côté. Ensuite, vous voyez que les dominos du bas ont une valeur double de ceux du haut. Le domino manquant est donc :



### Entraînement n° 1

Difficulté **XXX**

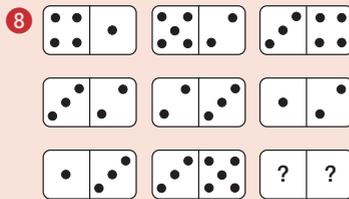
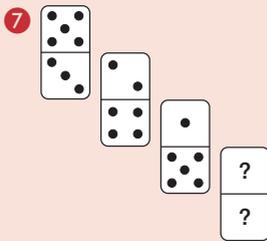
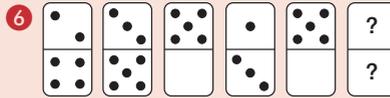
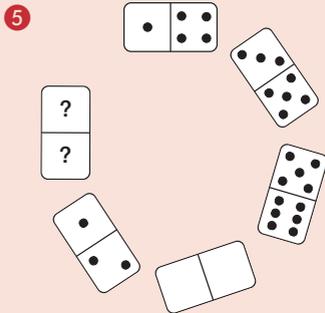
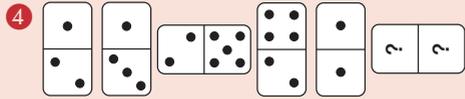
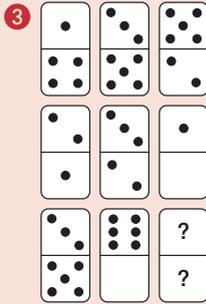
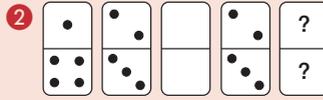
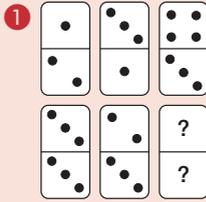
Durée 10 min



Entraînement n° 2

Difficulté **XXX**

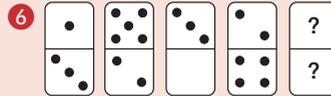
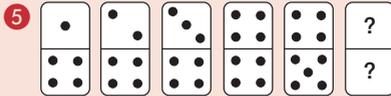
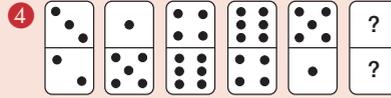
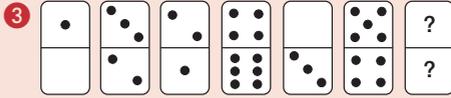
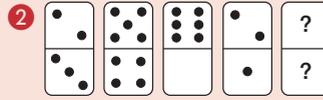
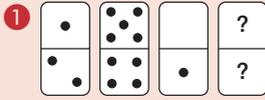
Durée ⌚ 10 min



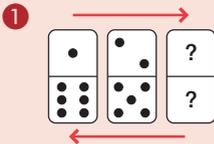
## Entraînement n° 3

Difficulté **XXX**

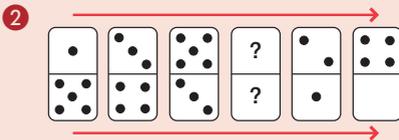
Durée  8 min



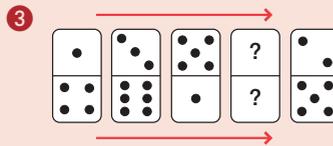
## Corrigé n° 1



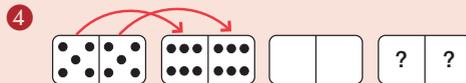
Les faces du haut augmentent de 1 alors que les faces du bas diminuent de 1. Le domino manquant est :



Les faces du haut évoluent en + 2 en + 2 et les faces du bas en - 1 en - 1. Le domino manquant est donc :



Ici vous remarquez que la série de dominos représente deux suites croissantes : une suite en haut et une suite en bas. Les deux suites augmentent de + 2 en + 2. Le domino manquant est donc :



On observe deux suites croissantes, qui augmentent de + 1 en + 1. Le domino manquant est donc :



# PARTIE 3

## Tests d'organisation

- ➔ Méthodologie et conseils 108
- ➔ Entraînement 109



# Entraînement

## 1 | Logigramme

L'épreuve de logigramme est une épreuve difficile qui demande de l'entraînement. Il faut, d'une part, prendre l'habitude de déchiffrer les informations cachées dans les indices donnés et, d'autre part, être familiarisé avec les tableaux à remplir.

### ATTENTION

Le tableau n'est pas toujours donné. Il est indispensable que vous soyez capable de construire un tableau de liens entre les différentes variables.

Cette épreuve se présente toujours sur le même format : trois personnes ont trois animaux de compagnie différents qu'ils promènent au parc trois jours de la semaine différents. Il faut comprendre que chaque personne a un animal et un jour de la semaine qui lui est associé, et que les autres n'ont ni le même animal, ni le même jour de promenade.

### REMARQUE

Il y a toujours exclusivité entre les variables.

Par exemple, si Paul sort le chat le lundi, les autres personnes ne sortent pas leur animal de compagnie (qui n'est pas un chat) le lundi.

Les indices donnés permettent de remplir un tableau dans lequel vous ne devez mettre que des « 1 » ou des « 0 ». Un « 1 » signifie « oui », et le « 0 » signifie « non ».

### REMARQUE

Pensez à délimiter les différentes zones avec un trait plus épais.

**Exemple :**

		Animaux			Jours		
		Chien	Chat	Souris	Lundi	Vendredi	Dimanche
Prénoms	Pierre	0			0		
	Paul	0	1	0	1	0	0
	Jacques		0		0		
Jours	Lundi	0	1	0			
	Vendredi		0				
	Dimanche		0				

**Indices :**

- Paul et celui qui a la souris ne se promènent pas le dimanche.
- Paul sort le chat le lundi.
- Jacques ne se promène pas le vendredi.

Grâce à l'indice 1, on sait que Paul n'a pas la souris. On met donc un 0 dans la case Paul/Souris.

Grâce à l'indice 2, on sait que Paul a un chat qu'il sort le lundi. Il faut mettre un 1 dans la case Paul/Chat, dans la case Paul/Lundi, et dans la case Chat/Lundi.

Pensez à mettre des « 0 » dans les cases de la même zone, une fois les « 1 » placés. Dans le cercle se trouve la zone Prénoms/Animaux. Les « 0 » sont mis car Paul n'a pas d'autre animal que le chat, qui n'est à personne d'autre. Vous continuez ensuite à remplir le tableau.

Il n'est pas aisé, sans en avoir l'habitude, de construire un tableau de logigramme. Tout dépend du nombre de critères. Nous appelons « critère » le nombre de variables que nous connaissons. Dans l'exemple précédent, il y a trois critères : 1) le prénom, 2) le jour et 3) l'animal de compagnie. Toujours dans l'exemple précédent, chaque critère ou chaque variable a trois modalités, c'est-à-dire trois possibilités de réponses (trois prénoms...).

Si vous devez construire un tableau de logigramme, repérez très rapidement le nombre de critères et le nombre de possibilités par critère (ce nombre de possibilités est le même pour tous les critères). Le nombre de modalités est souvent donné dans la consigne générale.

Par exemple, « cinq personnes, de cinq nationalités différentes, boivent chacune une boisson différente, et ont chacune un animal de compagnie différent ». Il y a ici quatre critères et cinq modalités différentes.

L'important pour construire un tableau de logigramme est de croiser tous les critères identifiés entre eux.

Les tableaux ci-dessous sont des exemples de tableaux à construire pour croiser tous les critères selon leur nombre.

Logigramme à 2 critères de 3 modalités chacun :

	Critère 2		
Critère 1			

Logigramme à 3 critères de 3 modalités chacun :

		Critère 2			Critère 3		
Critère 1							
Critère 3							

Logigramme à 4 critères de 3 modalités chacun :

		Critère 2			Critère 3			Critère 4		
Critère 1										
Critère 4										
Critère 3										

## Entraînement n° 1

Difficulté **XXX**Durée  8 min

		Couleur				Nom			
		Blanc	Noir	Gris	Marron	Ludo	Timo	Marco	Jono
Animal	Lapin								
	Ours								
	Chat								
	Chien								
Nom	Ludo								
	Timo								
	Marco								
	Jono								

Quatre peluches décorent la commode de la petite Noémie. Ce sont quatre animaux différents, de couleur différente avec un nom différent. En tenant compte des indices, vous devez identifier chacune des quatre peluches : nom, couleur et animal.

4 animaux : lapin, ours, chat et chien

4 noms : Ludo, Timo, Marco et Jono

4 couleurs : blanc, noir, gris et marron.

**Indices :**

- Timo le chien n'est pas gris.
- L'ours ne s'appelle ni Marco ni Ludo.
- Le chat et l'ours sont de « couleurs opposées ».
- Le lapin ne s'appelle pas Ludo.
- L'ours n'est pas noir.

Remplissez le tableau ci-dessous :

Animaux	Couleurs	Noms
Lapin		
Ours		
Chat		
Chien		

## Entraînement n° 2

Difficulté **XXX**

Durée ⌚ 12 min

		Âge					Couleur robe					Accessoires				
		32 ans	39 ans	43 ans	48 ans	51 ans	Rouge	Anis	Fushia	Turquoise	Jaune	Gants longs	Sac à main	Diadème	Étole	Ceinture
Prénoms	Natacha															
	Brigitte															
	Catherine															
	Éléna															
	Élisabeth															
Accessoires	Gants longs															
	Sac à main															
	Diadème															
	Étole															
	Ceinture															
Couleur robe	Rouge															
	Anis															
	Fushia															
	Turquoise															
	Jaune															

Cinq femmes sont invitées à un dîner de charité. D'après les indices, retrouvez, pour chacune d'elles, son âge, la couleur de sa robe et son accessoire favori.

5 prénoms : Natacha, Brigitte, Catherine, Éléna et Élisabeth.

5 couleurs de robe : rouge, anis, fushia, turquoise et jaune.

5 âges : 32, 39, 43, 48 et 51 ans.

5 accessoires : gants longs, sac à main, diadème, étole et ceinture.

**Indices :**

- Natacha a 5 ans de plus que celle qui a une robe jaune, et ne porte ni étole ni ceinture.
- Éléna et Brigitte ont moins de 40 ans mais Éléna est plus jeune que Brigitte.
- Catherine, dont la robe est turquoise, ne porte ni gants longs ni diadème.
- La plus jeune porte des gants longs et une robe rouge.
- Élisabeth porte une robe couleur du soleil alors que Brigitte ne porte pas une robe anis.
- Catherine est la plus âgée et tout comme Brigitte et Élisabeth, elle n'a pas de sac à main.
- La femme vêtue de fushia porte un diadème et celle en turquoise une étole.

Remplissez le tableau ci-dessous :

Prénoms	Âges	Couleurs de robe	Accessoires

### Entraînement n° 3

Difficulté **XXX**

Durée  15 min

Cinq auteurs de cinq âges différents font la promotion de leur dernier roman, dont les longueurs diffèrent. D'après les indices, associez aux cinq auteurs leur âge, le nom de leur roman, et son nombre de pages.

5 auteurs : Benoît, Christophe, Florent, Jonathan et Martin.

5 âges : 25 ans, 32 ans, 41 ans, 48 ans et 66 ans.

5 romans : *Je ne peux rien*, *La Coccinelle*, *La Tulipe jaune*, *Les Deux Sirènes*, *Rire et Pleurer*.

5 longueurs : 160 pages, 189 pages, 201 pages, 242 pages et 273 pages.

#### Indices :

- Les Deux Sirènes, de Florent, compte 41 pages de plus que le roman du plus jeune des auteurs, qui n'a pas écrit *Je ne peux rien*, mais 31 pages de moins que le roman de l'écrivain de 48 ans.
- L'auteur du roman le plus long a 7 ans de plus que Jonathan et 18 ans de moins que Martin.
- Le roman de Benoît est plus long que *La Tulipe jaune*, mais plus court que *La Coccinelle*, le dernier best seller du plus âgé des quadragénaires.

Prénoms	Âges	Romans	Pages
Benoît			
Christophe			
Florent			
Jonathan			
Martin			



# Concours Auxiliaire de puériculture

Tests d'aptitude

Mettez toutes les chances de votre côté !

→ Un **ouvrage complet** :

- ✓ un test d'auto-évaluation
- ✓ une méthode détaillée avec des conseils pratiques
- ✓ plus de 700 tests corrigés de difficulté progressive
- ✓ deux sujets inédits corrigés
- ✓ toutes les astuces pour être le meilleur le jour J

→ Des **auteurs spécialistes du concours**, enseignants et formateurs au plus près des réalités des épreuves

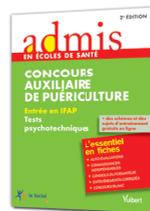
→ Une **collection** pour répondre à tous vos besoins



Le **Tout-en-un**  
pour une préparation complète



Les **Entraînements**  
pour se mettre en condition



Les **Fiches**  
pour aller à l'essentiel

→ Un **site dédié aux concours** :  
toutes les **infos utiles** et de  
nombreux **entraînements gratuits**



[www.concours.vuibert.fr](http://www.concours.vuibert.fr)

ISBN : 978-2-311-01373-3



9 782311 013733