

CHAPITRE 1

PRESENTATION DES SERIES GRAPHIQUES

Les QCM de séries graphiques sont de plus en plus courants aux concours d'entrée aux Écoles de commerce et formations universitaires supérieures. Ces QCM trouvent leur place dans les différentes épreuves de LOGIQUE des concours.

On en trouve ainsi un bon nombre dans les épreuves de LOGIQUE des concours **TAGE MAGE®**, **TAGE 2®**, **ARPEGE** mais encore dans les épreuves de tests psychotechniques du concours **ESSEC** ou les épreuves des concours aux **Ecoles de commerce accessibles après le baccalauréat**.

En tant que concepteurs, nous voyons dans les QCM de séries graphiques une opportunité unique de tester de larges capacités de raisonnement logique et intuitif.

Pour chacune des séries sur lesquelles vous travaillerez, vous devrez trouver des liens logiques simples ou complexes (les liens complexes sont des liens qui s'inscrivent sur plusieurs niveaux de raisonnement) qui lient des cadres entre eux. Ces cadres contiennent majoritairement des chiffres, des lettres et/ou autres figures géométriques. Le but final est bien sûr de trouver le cadre qui complète idéalement la série.

En fait, les QCM de séries graphiques convoquent deux types de raisonnement logique :

> **Les raisonnements logiques infallibles, i.e. des raisonnements logiques faisant fortement appel au bon sens commun.**

Si une figure géométrique subit par exemple une rotation de 45 degrés cadre après cadre, le cadre final | solution ne peut contenir qu'une figure étant la résultante d'une rotation de 45 degrés... et pas comme par magie une rotation venue de nulle part de 90 ou 180 degrés !)

> **Les raisonnements analogiques.**

Vous trouverez ainsi des cadres mettant en avant des lettres et des chiffres. A vous alors de voir s'il s'agit de lier une lettre à son rang dans l'alphabet ; une lettre à son rang dans l'alphabet élevé au carré ou encore s'il s'agit de lier une lettre au nombre de barres droites qu'elle contient... mon but sera bien sûr de cadrer au maximum votre intuition en vous donnant les clés qui doivent vous permettre de conduire des raisonnements d'une grande efficacité.

Il peut être utile d'apporter maintenant une distinction entre ce que l'on appelle communément « **séries graphiques** » et « **séries spatiales** ». Cela vous permettra de mieux comprendre comment fonctionnent ces séries.

Une « **série graphique** » accorde une importance majeure aux raisonnements fondés sur une dynamique d'analogie. Concrètement, face à une série graphique vous vous demandez : « qu'est-ce qui peut bien se produire à l'intérieur de ce cadre et qui se reproduit à l'identique à l'intérieur des autres cadres ? ». Ainsi, si vous trouvez dans un cadre une relation entre un chiffre et une figure géométrique, vous cherchez alors à retrouver cette même relation au sein des autres cadres de la série.

Toutefois, les « séries graphiques » ne se réduisent pas aux seuls raisonnements analogiques. On trouve en effet des séries qui proposent, en plus d'un raisonnement logique, une **logique de mouvement**.

Les **logiques de mouvement** vous sont familières puisque l'on vous en proposait déjà un nombre important lors des tests de QI que vous passiez quand vous étiez plus jeune. Il s'agit en fait de comprendre **comment les éléments d'une série évoluent d'un cadre à l'autre**. Telle figure subit une rotation de 90 degrés cadre après cadre ; telle lettre avance dans le sens inverse des aiguilles d'une montre etc.

Lorsqu'une série se limite à une logique de mouvement, on parle alors de « **série spatiale** ».

Les QCM de « séries spatiales » sont toujours minoritaires aux concours des Ecoles de commerce. Celles-ci présentent en effet un intérêt limité en tant qu'outil de test et d'évaluation. Surtout, les séries spatiales ne présentent pas de difficulté majeure pour le candidat qui réussit généralement à les résoudre avec une facilité certaine.

Nous appellerons « **série absolument graphique** » une série qui se réduit à un raisonnement de type analogique et nous appellerons « **série graphico-spatiale** » une série qui exploite raisonnement analogique **et** logique mouvement.