

CADETPREP · EDIȚIA 2027 · MOSTRĂ GRATUITĂ

Proba psihologică la admiterea militară

Câte 5 itemi din primele 3 teste,
cu rezolvări — ca să vezi cum arată ghidul complet



Material independent de pregătire, fără legătură oficială cu MAPN sau cu Centrele Zonale de Selecție și Orientare.
Toți itemii sunt originali, creați pentru antrenament; nu reproduc teste reale.

Cum arată evaluarea psihologică

La admiterea în instituțiile de învățământ militar, selecția se face la Centrele Zonale de Selecție și Orientare. Pe lângă proba sportivă și interviul final, toți candidații trec prin **evaluarea psihologică**, care are două părți:

- **Un test de aptitudini**, care măsoară randamentul intelectual: raționament numeric, verbal și nonverbal, atenție, viteză de lucru.
- **Un chestionar de personalitate**, care arată cât de bine te poți adapta la condițiile specifice mediului militar.

Rezultatul nu e o notă, ci **„admis” sau „respins”**. Proba e eliminatorie: un rezultat slab aici te scoate din concurs, oricât de bine ai alergat.

Important

Formatul exact, numărul de itemi și timpii diferă de la an la an și de la o instituție la alta. Verifică mereu metodologia oficială de admitere pentru anul tău. Ghidul ăsta te antrenează pe **tipurile** de sarcini, nu pe itemi reali.

Ce pot antrena și ce nu

Testele de aptitudini se pot antrena: cine a mai văzut un șir numeric sau un test domino lucrează mai repede și mai calm. Chestionarul de personalitate **nu** se „învață”: acolo contează să răspunzi sincer și coerent (vezi capitolul dedicat).

Cum folosești ghidul

- Fă fiecare test cu cronometrul pornit, la timpul indicat. Viteza contează la fel de mult ca acuratețea.
- Abia după ce termini, verifică la cheia de răspunsuri de la final și citește explicația pentru fiecare greșeală.
- Refă testele la care ai sub 70% după 3–4 zile. Scopul e să recunoști tiparele instant.
- Antrenează-te 20–30 de minute pe zi, nu 4 ore cu o zi înainte.

Strategia în timpul testului

- **Ascultă instrucțiunile până la capăt.** Psihologul spune cum se marchează răspunsurile și dacă se depunctează greșelile. Nu presupune.
- **Nu te bloca pe un item.** Dacă după 30–40 de secunde nu vezi regula, treci mai departe și revii la final.
- **Verifică regula pe tot șirul,** nu doar pe primii doi termeni. Multe variante greșite se potrivesc doar parțial.
- **Marchează curat.** Un răspuns ambiguu pe foaie e un răspuns pierdut.
- **Somn, mâncare, apă.** Atenția scade dramatic după o noapte nedormită; asta se vede direct în scor.

Tipuri de reguli care apar des la șiruri

- Progresii: se adună sau se înmulțește același număr.
- Diferențe care cresc: +1, +2, +3... sau +3, +6, +12...
- Două șiruri intercalate: pozițiile impare urmează o regulă, cele pare alta.
- Pătrate, cuburi, numere prime.
- Operații alternante: $\times 2$ apoi -1 , $+5$ apoi -3 .

Testul 1 · Șiruri numerice

Timp: 3 minute

Găsește numărul care continuă logic fiecare șir și încercuiește litera variantei corecte.

1. 3, 7, 11, 15, 19, ?
a) 27 b) 34 c) 23 d) 25

2. 2, 6, 18, 54, ?
a) 166 b) 163 c) 162 d) 160

3. 1, 4, 9, 16, 25, ?
a) 54 b) 36 c) 41 d) 33

4. 1, 1, 2, 3, 5, 8, ?
a) 14 b) 13 c) 17 d) 12

5. 5, 8, 12, 17, 23, ?
a) 31 b) 35 c) 33 d) 30

Testul 2 · Analogii verbale

Timp: 3 minute

Analogii: găsește cuvântul care completează a doua pereche la fel cum e legată prima.

A. Analogii

1. medic : spital = profesor : ?
a) elev **b)** catedră **c)** carte **d)** școală

2. cald : rece = sus : ?
a) munte **b)** deasupra **c)** jos **d)** înalt

3. pasăre : cuib = albină : ?
a) miere **b)** stup **c)** roi **d)** floare

4. pian : clape = chitară : ?
a) muzică **b)** chitarist **c)** lemn **d)** corzi

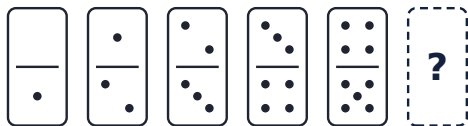
5. foarfecă : a tăia = ac : ?
a) a coase **b)** ață **c)** croitor **d)** a înțepa

Testul 3 · Domino

Timp: 5 minute

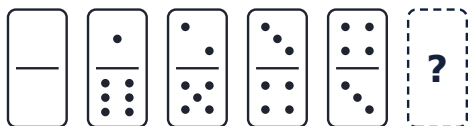
Fiecare piesă are o parte de sus și una de jos, cu 0-6 puncte. Găsește regula după care se schimbă fiecare parte și scrie câte puncte are piesa lipsă (?). După 6 se reîncepe de la 0.

1.



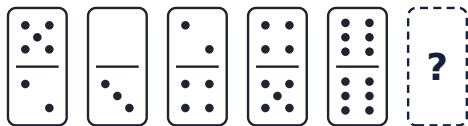
Sus: ____ Jos: ____

2.



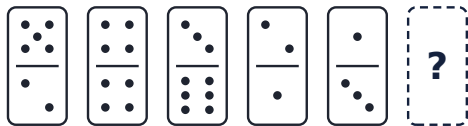
Sus: ____ Jos: ____

3.



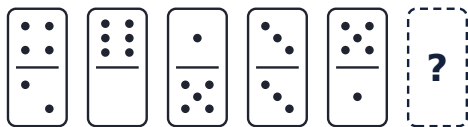
Sus: ____ Jos: ____

4.



Sus: ____ Jos: ____

5.



Sus: ____ Jos: ____

Cheile de răspuns

Testul 1 · Șiruri numerice

1.	c	23 — se adună 4 de fiecare dată
2.	c	162 — fiecare termen se înmulțește cu 3
3.	b	36 — pătratele numerelor 1, 2, 3, 4, 5, 6
4.	b	13 — fiecare termen e suma celor doi dinainte (5 + 8)
5.	d	30 — diferențele cresc: +3, +4, +5, +6, +7

Testul 2 · Analogii

1.	d	școală — locul unde își desfășoară activitatea
2.	c	jos — antonime
3.	b	stup — locuința animalului
4.	d	corzi — partea pe care o atingi ca să cânti
5.	a	a coase — unealtă : funcția ei

Testul 3 · Domino

1.	5 / 6	sus +1, jos +1; după 6 urmează 0
2.	5 / 2	sus +1, jos -1; după 6 urmează 0
3.	1 / 0	sus +2, jos +1; după 6 urmează 0
4.	0 / 5	sus -1, jos +2; după 6 urmează 0
5.	0 / 6	sus +2, jos -2; după 6 urmează 0

Ghidul complet

Conține 7 teste (peste 100 de itemi): șiruri, analogii și intrusul, domino, raționament logic, atenție, calcul rapid, memorie, plus capitolele despre chestionarul de personalitate, interviul final și checklist-ul zilei probei. Îl găsești pe site.