



*Kandidaatbrochure met instructie  
en voorbeeldvragen*

*Opleidingsniveau: MBO4 - BA - MA*

PEOPLE IMPROVE PERFORMANCE

## Inhoud

1	Waarom deze brochure? .....	3
2	Waarom wordt er getest? .....	3
3	Wat is de Connector Ability: wat wordt er getest? .....	4
4	Hoe werkt de test op de computer? .....	4
4.1	Afname van de test .....	4
4.2	Welke stappen doorloopt u in het maken van de test? .....	4
4.2.1	Persoonlijke gegevens, privacy en achtergrondvragen .....	4
4.2.2	Algemene uitleg .....	5
4.2.3	Instructie per testonderdeel.....	6
4.2.4	De eigenlijke test.....	6
5.	Hoe bereidt u zich voor? .....	6
5.1	De basis voor een betrouwbare testafname .....	6
5.2	Uitleg en voorbeeldvragen .....	7
5.2.1	Figuurreeksen .....	8
5.2.2	Matrixen .....	18
5.2.3	Cijferreeksen .....	27

## 1 **Waarom deze brochure?**

Deze brochure wil u inzicht geven in de testprocedure die u te wachten staat. Het is voor u van belang dat u goed geïnformeerd aan de testprocedure begint en dat onzekerheden over het hoe en wat van testen in de procedure bij u zijn weggenomen.

Specifiek zult u daarbij een instructie en voorbeeldvragen ontvangen voor de Connector Ability test.

De brochure wil u antwoord geven op de volgende vragen:

- Waarom wordt er getest?
- Wat is de Connector Ability, wat wordt er getest?
- Hoe werkt de test op de computer?

Het is van groot belang dat u zich alvast voorbereidt op de test. U weet dan wat u te wachten staat en het is belangrijk dat iedereen die de test maakt goed begrijpt waar het in de test om gaat. Daarom gaat deze brochure uitgebreid in op:

- Hoe kunt u zich voorbereiden?
- Uitleg bij de testonderdelen en voorbeeldvragen.

## 2 **Waarom wordt er getest?**

Testen worden gebruikt om een zo objectief mogelijk beeld van de kandidaat te krijgen. Elke kandidaat krijgt een groot aantal vragen te beantwoorden en opgaven te maken. De testsituatie is voor elke kandidaat hetzelfde. De resultaten van de kandidaat worden vergeleken met resultaten van een grote groep mensen die dezelfde test hebben gemaakt en die een gelijkwaardige opleiding hebben genoten. De resultaten van die mensen zijn verwerkt tot een vergelijkingstabel, ook wel normentabel genoemd.

Testen geven in het algemeen een betrouwbaar beeld van iemands verstandelijke vermogens en persoonlijke kenmerken. Kenmerken die niet relevant zijn zoals ras, sekse of uiterlijk, hebben geen invloed op de uitslag.

Tenslotte worden testen gebruikt omdat ze een relatief hoge voorspellende waarde hebben. Er wordt onderzoek gedaan naar het verband tussen de testresultaten en (later) gedrag in de functie. Als bijvoorbeeld blijkt dat veel mensen met een bepaalde testuitslag goed functioneren in een bepaald beroep, dan kunnen we van iemand die een vergelijkbare testuitslag heeft verwachten dat hij of zij dat beroep ook goed zal vervullen.

### **3 Wat is de Connector Ability: wat wordt er getest?**

De Connector Ability is een intelligentietest, een test om probleemoplossend vermogen te meten.

Connector Ability bestaat uit drie onderdelen:

- Figuurreeksen. Dit onderdeel meet het gemak waarmee iemand logische redeneringen kan afmaken;
- Matrixen. Dit onderdeel meet het gemak waarmee iemand ingewikkelde samenhangen kan analyseren en aanvullen;
- Cijferreeksen. Dit onderdeel meet het gemak waarmee iemand de samenhang tussen getallen kan analyseren en aanvullen.

### **4 Hoe werkt de test op de computer?**

#### **4.1 Afname van de test**

De Connector Ability wordt afgenomen met behulp van een computer. Ook als u weinig ervaring met computers heeft, zult u merken dat testen per computer erg gemakkelijk gaat.

Indien u de test thuis maakt:

U ontvangt een e-mail met daarin de naam van de test: "Connector Ability voor (uw naam en referentienummer van de test)". Deze e-mail bevat uw link naar de test en ook de gegevens van de contactpersoon van de organisatie waarvoor u de test maakt.

Op het beeldscherm verschijnt eerst een korte inleiding en de instructie, daarna verschijnen de vragen waarna u uit een aantal mogelijke antwoorden een keuze maakt. Dit gaat met behulp van de muis van de computer.

#### **4.2 Welke stappen doorloopt u in het maken van de test?**

##### **4.2.1 Persoonlijke gegevens, privacy en achtergrondvragen**

Voordat u met de test start wordt u eerst gevraagd aan te geven of de voor u ingevulde persoonlijke gegevens kloppen. Hierbij gaat het om uw naam en uw geboortedatum.

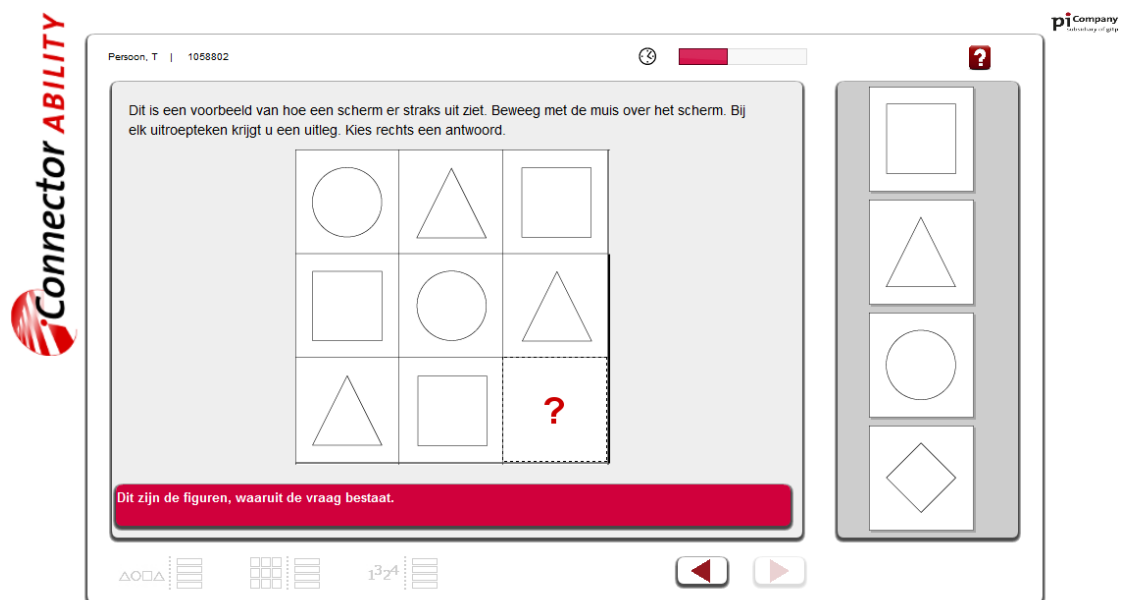
U zult zich misschien afvragen hoe het staat met de bescherming van de in de computer ingevoerde gegevens. Maatregelen zijn getroffen om te voorkomen dat uw persoons- en testgegevens, die in de computer opgeslagen zijn, toegankelijk zijn voor onbevoegden. Uw persoonlijke gegevens worden in een bestand opgeslagen, zó dat personen voor wie de

informatie niet is bedoeld er geen toegang toe hebben. Op deze wijze zijn uw privé-gegevens beschermd. Indien u start met de test, leest u meer over de bescherming van uw persoonsgegevens en uw rechten, in de uitleg voorafgaand aan de instructie.

Daarna vragen wij u ons wat meer informatie te geven over uw persoonlijke achtergrond. Het gaat daarbij onder meer om uw opleiding, werkervaring maar ook over waar u en uw ouders geboren zijn. Deze informatie gebruiken wij voor onderzoek. De gegevens worden anoniem verwerkt en worden niet meegenomen in de rapportage of in de terugkoppeling van de rapportage. Het is niet verplicht om deze vragen te beantwoorden.

#### 4.2.2 Algemene uitleg

Aan de hand van onderstaand scherm zullen we uitleggen hoe de test op de computer werkt.



Door met de muis over het scherm te bewegen, worden de verschillende onderdelen van het scherm toegelicht.

In het midden van het scherm staat steeds de **opgave**.

Aan de rechterkant van het scherm zijn de **antwoordknoppen**. Door één van deze knoppen aan te klikken kiest u een antwoord. Dit antwoord kan altijd nog gewijzigd worden (door op een ander antwoord te klikken).

Boven in beeld is de **tijdsbalk** te zien.

### 4.2.3 Instructie per testonderdeel

Nadat het testscherm wordt verlaten, begint de instructie voor het eerste testonderdeel. Deze is letterlijk gelijk aan de instructie die u in paragraaf 5 in deze brochure vindt. Per testonderdeel krijgt u zowel een instructie als een aantal voorbeeldvragen; u kunt deze in uw eigen tempo doorlopen. Pas wanneer u aangeeft dat u de voorbeelden goed hebt begrepen kunt u met de werkelijke test beginnen. Dan pas gaat de tijd per vraag lopen.

### 4.2.4 De eigenlijke test

Na de instructie voor het specifieke testonderdeel, start de eigenlijke test voor dat specifieke onderdeel. Bijvoorbeeld: Figuurreeksen.

Het aantal vragen dat u per onderdeel aangeboden krijgt hangt af van de antwoorden die u geeft. Het computerprogramma biedt u net zolang vragen aan totdat het op basis van uw antwoorden goed in te schatten is wat uw probleemoplossend vermogen is. Per vraag heeft u een beperkt aantal minuten de tijd om te antwoorden, maar voor de meeste mensen is deze tijd ruim voldoende om een antwoord te kunnen geven.

Uw antwoorden worden verder door de computer nagekeken en opgeslagen. In een rapportage worden uw scores vergeleken met de scores van mensen die een vergelijkbaar opleidingsniveau hebben als uzelf.

## 5. Hoe bereidt u zich voor?

### 5.1 De basis voor een betrouwbare testafname

Opdat u zo optimaal mogelijk de test kunt maken, adviseren wij u zich aan onderstaande punten te houden.

- Maak de Connector Ability oefentest en zorg dat u de uitleg goed begrijpt.

De Connector Ability oefentest vindt u op [www.picompany.nl](http://www.picompany.nl). Ook vindt u hier een handleiding met o.a. 'Veel gestelde vragen'.

NB: de oefentest rapportage geeft een indicatie van uw algemene intelligentie. Het gaat om het oefenen met opgaven die vergelijkbaar zijn met de echte testopgaven.

- Voordat u met de eigenlijke Connector Ability test begint, doorloopt u eerst nogmaals de uitleg en voorbeeldvragen. Deze uitleg en voorbeeldvragen zijn hetzelfde in zowel de oefentest als de officiële test.
- Geef dingen die volgens u van belang kunnen zijn voor het maken van de test (u bent bijvoorbeeld dyslectisch), vooraf aan bij uw contactpersoon binnen de organisatie. Overleg bij twijfel met uw contactpersoon voordat u de test gaat maken.

- Zorg dat u voldoende fit en uitgerust bent als u de test gaat maken. Mocht u zich niet goed voelen in de periode dat u de test dient te maken, neemt u dan zo spoedig mogelijk contact op met uw contactpersoon. Als alternatief kunt u (indien mogelijk) op een andere dag de test maken. Als u de test maakt, is de uitslag geldig.

Indien u de test thuis maakt:

- Plan wanneer u de test gaat maken. Kies een tijdstip waarop u ongeveer een uur en een kwartier ongestoord kunt werken. Maak de test binnen de termijn die is aangegeven door de organisatie die u heeft uitgenodigd voor de test!
- Werk alleen. U mag geen hulp van andere mensen ontvangen. Ook mag u geen hulpmiddelen gebruiken (geen mobiele telefoon, rekenmachine of deze brochure). Alleen pen en papier mag u bij de hand houden.  
De organisatie kan besluiten om uw uitslag te controleren door u onder toezicht een vervolgtest te laten maken (de Connector Ability Validator).
- Zorg dat u niet gestoord kunt worden tijdens het maken van de test. Zet de telefoon uit, doe de deur dicht, laat andere mensen weten dat u niet gestoord kunt worden.

Bij de afname van de eigenlijke Connector Ability test krijgt u nogmaals via het beeldscherm uitleg over hoe u de verschillende onderdelen dient te maken. Het is echter van groot belang de oefentest te maken zodat u weet wat u te wachten staat en u zich maximaal op de opdrachten kunt concentreren.

## **5.2 Uitleg en voorbeeldvragen**

Hieronder wordt voor elk testonderdeel een instructie gegeven en een paar voorbeeldopgaven. U krijgt voorbeeldvragen aangeboden om te kunnen oefenen zodat u voordat u aan het daadwerkelijk testonderdeel begint een goed beeld heeft van waar het in dat onderdeel om draait.

De voorbeeldvragen geven een goede indruk van waar het in het betreffende testonderdeel om draait; vragen in de daadwerkelijke test kunnen echter qua moeilijkheidsgraad verschillen van de voorbeeldvragen.

## 5.2.1 Figuurreeksen

### Uitleg Figuurreeksen

U ziet vier vakken. In elk vak staat een figuur.  
De vraag is: Hoe ziet het vijfde vak er uit?

Een voorbeeld:



Er verandert steeds iets. Van het ene vak naar het volgende.  
Kijk goed wat er verandert. En ga door met die verandering.

Het vierkant wordt eerst steeds groter. En daarna wordt het weer kleiner.

Het vierkant in het laatste vak moet dus nog kleiner worden.  
Deze figuur komt dus op de plaats van het vraagteken:



Dit kan er veranderen aan een figuur:

Grootte:



Dikte:



Soort vulling:



Draaien vulling:

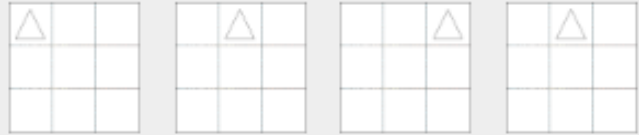




Elk vak bestaat eigenlijk uit negen (onzichtbare) kleine vakken. Of: negen plekken waar een figuur kan staan.

Een figuur kan naar een andere plek in het vak gaan, op deze manieren:

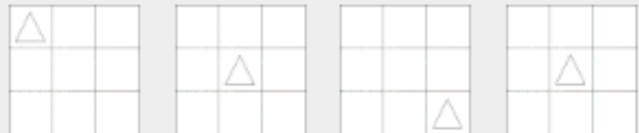
Van links naar rechts (of van rechts naar links):



Van boven naar onder (of van onder naar boven):

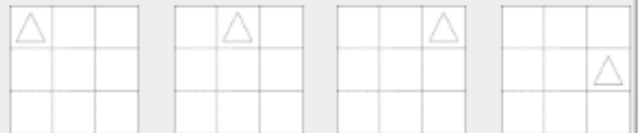


Schuin:



Een figuur kan ook draaien als de wijzers van een klok (met de klok mee of tegen de klok in):

Met 1 stapje per keer:



Met 2 stapjes per keer:



Met 3 stapjes per keer:



In welke rij of kolom een figuur staat, kan ook bepalen hoe de figuur verandert.

Twee voorbeelden:

Alle figuren die in een bepaalde kolom (links, midden, rechts) staan, veranderen op dezelfde manier (worden donker of juist licht):



Alle figuren die in een bepaalde rij (boven, midden, onder) staan, veranderen op dezelfde manier (worden donker of juist licht):



Er kunnen meerdere dingen veranderen aan één figuur (bijvoorbeeld: grootte en plek).

En vaak staan er meerdere figuren in één vak. Elke figuur heeft dan zijn eigen verandering.

Een voorbeeld:



De driehoek blijft staan en verandert van vulling.

De driehoek in de laatste figuur moet dus weer leeg worden.

De cirkel beweegt op en neer in het midden.

De cirkel in de laatste figuur moet dus nog verder omhoog gaan.

Deze figuur komt dus op de plaats van het vraagteken:



### Voorbeeldvragen

Er volgen nu 2 sets van drie voorbeeldvragen. Het antwoord op de voorbeeldvraag vindt u op de pagina na de voorbeeldvraag.

#### Voorbeeldvraag 1:

Welke figuur vult deze reeks op de meest logische manier aan?

Four possible answers are shown in a vertical column on the right:

- Option 1: A hexagon and a triangle.
- Option 2: A hexagon and a triangle.
- Option 3: A hexagon and a triangle.
- Option 4: A triangle and a hexagon.

Navigation icons:  $\Delta \square \square \Delta$ ,  $\square \square \square \square$ ,  $1^3 2^4$ , and left/right arrow buttons.

Het juiste antwoord is:

Verdeel elk vak (in gedachten) in negen vakjes. Kijk van links naar rechts.

Dit verandert er:  
 De driehoek verschuift steeds drie plaatsen, met de klok mee.  
 De zeshoek verschuift steeds twee plaatsen, tegen de klok in.

Voorbeeldvraag 2:

Welke figuur vult deze reeks op de meest logische manier aan?

$\Delta O \square \Delta$   $1^3 2^4$

Het juiste antwoord is:



Verdeel elk vak (in gedachten) in negen vakjes. Dit verandert er:


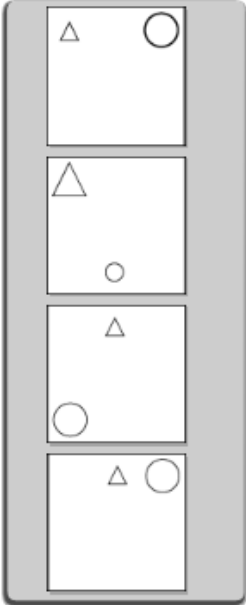

De driehoek verschuift steeds twee plaatsen, met de klok mee. In het vierde vak staat de driehoek linksboven en deze gaat dus naar rechtsboven.

De rechthoek staat twee keer schuin en dan één keer horizontaal. In het vierde vak staat de rechthoek weer voor het eerst schuin en zo blijft hij nu dus staan.

De driehoek en de rechthoek veranderen zo van vulling: heel donker-leeg-iets donkerder-heel donker. Van heel donker worden ze dus weer leeg.

Voorbeeldvraag 3:

Welke figuur vult deze reeks op de meest logische manier aan?

Het juiste antwoord is:

De cirkel verplaatst zich schuin (van linksonder naar rechtsboven, dan naar het midden, en dan weer naar linksonder). Hij verplaatst zich nu dus weer van linksonder naar rechtsboven.

De lijndikte van de cirkel verandert (deze is eerst dun, wordt dan dikker, dan nog iets dikker, en daarna weer iets dunner: er zijn drie verschillende diktes). De cirkel wordt dus nóg iets dunner.

De driehoek gaat omlaag, en dan weer omhoog (in de middelste kolom). De driehoek gaat dus nog één plek verder omhoog.

Hoe groot een figuur is, hangt af van in welke kolom deze staat (alle figuren in de linker- en rechterkolom zijn groot, alle figuren in de middelste kolom zijn klein).

Voorbeeldvraag 4:

Welke figuur vult deze reeks op de meest logische manier aan?

Het juiste antwoord is:

De driehoek verschuift steeds naar rechts, en dan weer naar links (steeds met één stapje). In het vierde vak staat de driehoek in het midden. De driehoek schuift dus nog één stapje verder naar links.

De cirkel verschuift ook steeds naar rechts, dan naar links en dan weer naar rechts (steeds met één stapje). In het vierde vak staat de cirkel links. De cirkel schuift nu dus weer één stapje naar rechts.

Voorbeeldvraag 5:

Welke figuur vult deze reeks op de meest logische manier aan?

$\Delta \square \Delta$   $1^3 2^4$

Het juiste antwoord is:

De driehoek verschuift steeds één stapje naar links, en dan naar rechts. De driehoek (in het vierde vak) schuift dus nog één plaats verder naar rechts.

Het vierkantje gaat omlaag, en dan weer omhoog (in de middelste kolom). Het vierkantje (in het vierde vak) gaat dus nog één plaats verder omhoog.

Een figuur die links of rechts staat, heeft een dikke rand. De driehoek staat nu in de oplossing helemaal rechts en krijgt dus een dikke rand.



Voorbeeldvraag 6:

Welke figuur vult deze reeks op de meest logische manier aan?





Het juiste antwoord is:



Verdeel elk vak (in gedachten) in negen vakjes. Kijk van links naar rechts. Dit verandert er:

De rechthoek verschuift steeds twee plaatsen, tegen de klok in. In het vierde vak staat de rechthoek in het midden van de rechterkolom. En hij gaat dus twee stapjes tegen de klok in, naar midden boven.

De cirke verplaatst zich schuin (van linksboven naar het midden, naar rechtsonder, en dan weer naar linksboven). Van linksboven gaat de cirkel dus weer naar het midden.

De cirkel is leeg-gestreept-gestreept en wordt dan weer leeg. Na een lege cirkel komt dus weer een gestreepte cirkel.

Nu beginnen de echte vragen.

Kies altijd een antwoord. Dat is beter dan geen antwoord geven.

Na de echte vragen, verschijnt automatisch de instructie met de voorbeeldvragen voor het volgende onderdeel: Matrixen.

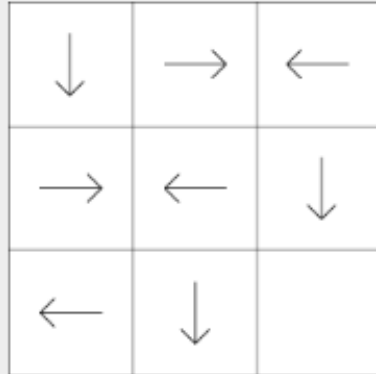
## 5.2.2 Matrixen

### Uitleg matrixen

U ziet een groot vierkant. Dit vierkant heeft negen vakken. In elk vak staat een figuur. Alleen het vak rechtsonder is nog leeg.

De vraag is: Wat moet er in het vak rechtsonder staan?

Een voorbeeld:



Het antwoord (rechtsonder) is:



In de bovenste en middelste rij staan:

- een pijl naar beneden
- een pijl naar rechts
- een pijl naar links

In de onderste rij staat nog geen pijl naar rechts.

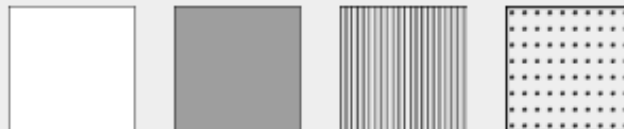
Elke figuur komt een paar keer voor:

De figuur kan ook veranderen. Dit kan er veranderen aan een figuur:

Dikte:



Soort vulling:



Aantal:

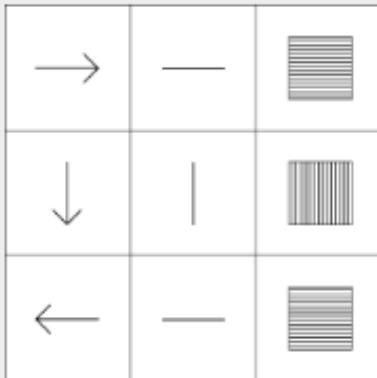


De figuur kan ook draaien.

Draaien met steeds dezelfde hoek

Een voorbeeld:

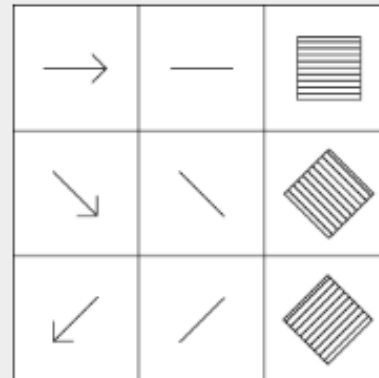
(de figuur draait steeds + 90 graden, van rij 1 naar 2 en van rij 2 naar 3):



Draaien met een groter of kleiner wordende hoek.

Een voorbeeld:

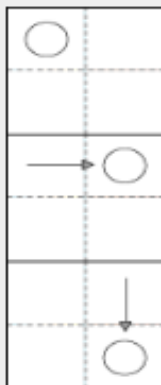
(de figuur draait + 45 graden van rij 1 naar 2, de figuur draait + 90 graden van rij 2 naar 3):



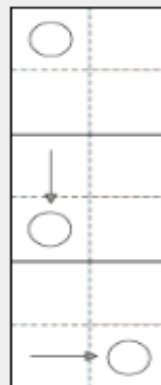
Elk vak bestaat eigenlijk uit vier (onzichtbare) kleine vakken. Of: vier plekken waar een figuur kan staan.

Een figuur kan naar een andere plek in het vak gaan, op deze manieren:

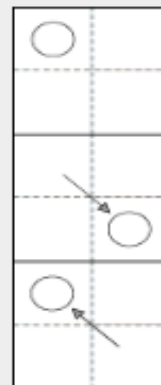
1 stapje opschuiven,  
(met de klok mee):



-1 stapje opschuiven,  
(tegen de klok in):

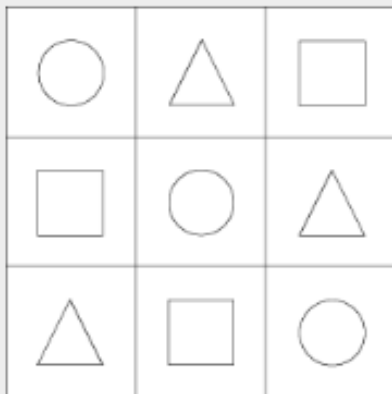


2 stapjes opschuiven:

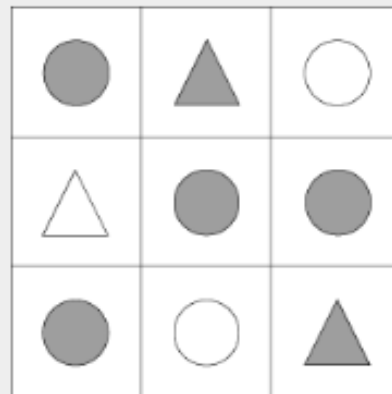


Een figuur en/of een verandering kan 1 of meerdere keren voorkomen in elke rij.

Een voorbeeld van 1 keer in elke rij  
(in elke rij staat 1 cirkel, 1 driehoek  
en 1 vierkant):



Een voorbeeld van 2 keer in elke rij  
(in elke rij staan 2 cirkels en  
in elke rij staan 2 donkere figuren):

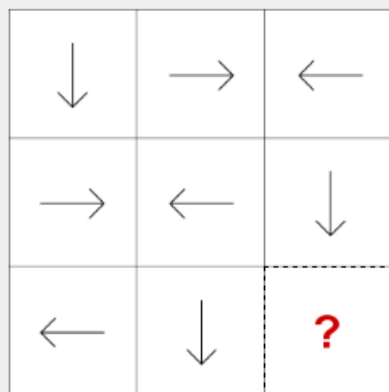


### Voorbeeldvragen

Er volgen nu 2 sets van drie voorbeeldvragen. Het antwoord op de voorbeeldvraag vindt u op de pagina na de voorbeeldvraag.

### Voorbeeldvraag 1:

Welke figuur vult deze matrix (rechtsonder) op de meest logische manier aan?



Het juiste antwoord is:

↓	→	←
→	←	↓
←	↓	→

In elke rij staat nu een pijl die: naar links, rechts en beneden wijst.

**Voorbeeldvraag 2:**

Welke figuur vult deze matrix (rechtsonder) op de meest logische manier aan?

	□	
/		
	□	
		□
		?

△□△
i<sup>3</sup>z<sup>4</sup>		

◀
▶

Het juiste antwoord is:

Nu staat in elke rij: één vierkantje zonder vulling, één met horizontale vulling en één met verticale vulling. Verdeel elk vak (in gedachten) in vier vakjes. Elk vierkantje verplaatst zich, met de klok mee, naar het volgende vakje.

De schuine lijn en de twee rechte lijnen staan er nu allebei drie keer. De schuine lijn en de twee rechte lijnen verplaatsen zich per rij naar de tegenoverliggende hoek.

In de tweede rij staat de schuine lijn in de hoek rechtsboven. De schuine lijn gaat nu (in de derde rij) dus naar de tegenoverliggende hoek: dat is linksonder.

Voorbeeldvraag 3:

Welke figuur vult deze matrix (rechtsonder) op de meest logische manier aan?

		?

Het juiste antwoord is:

↑	→→→	↑↑↑
↓	↗	↓↓↓
⇒	↑↑↑	←

←

Nu staat in elke rij: één horizontale lijn, één verticale lijn en twee horizontale lijnen.

En in elke rij staan zes pijlen: één pijl + twee pijlen + drie pijlen.

Kijk van de bovenste rij naar de middelste en dan naar de onderste rij: De ene pijl draait met een hoek van 45 graden naar rechts. De twee pijlen draaien met een hoek van 90 graden naar rechts. En de drie pijlen draaien 180 graden.

**Voorbeeldvraag 4:**

Welke figuur vult deze matrix (rechtsonder) op de meest logische manier aan?

	↑	↑
//	↗↘	↗
≡	→→→	?

←←←

→→→

→→→

→→→

ACPA ☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

Het juiste antwoord is:

	↑	↑
//	↗↗	↗↗
≡	→→→	→→→

←

In de bovenste rij staat elke figuur er steeds één keer. In de middelste rij staat elke figuur er twee keer. En in de onderste rij staat elke figuur er drie keer.

In de onderste rij moeten rechtsonder dus drie pijlen staan.

In elke kolom staat hetzelfde soort pijlen. In de onderste rij moeten dus hetzelfde soort pijlen staan als de twee pijlen in het vakje erboven.

Voorbeeldvraag 5:

Welke figuur vult deze matrix (rechtsonder) op de meest logische manier aan?

↗		↘
	→	↙
↑		↓
	↖ ↗	?

△○□△
■
■
■
■

1<sup>3</sup>2<sup>4</sup>
■
■
■

◀
▶

↖

←

↘

↙



Het juiste antwoord is:

Verdeel elk vak (in gedachten) in vier vakjes:

Kijk van boven naar beneden (per kolom). De pijl schuift steeds één stapje terug, tegen de klok in. En de pijl draait steeds min 45 graden.

En kijk van links naar rechts (per rij). De pijl schuift steeds één stapje verder, met de klok mee. En de pijl draait steeds plus 90 graden.

**Voorbeeldvraag 6:**

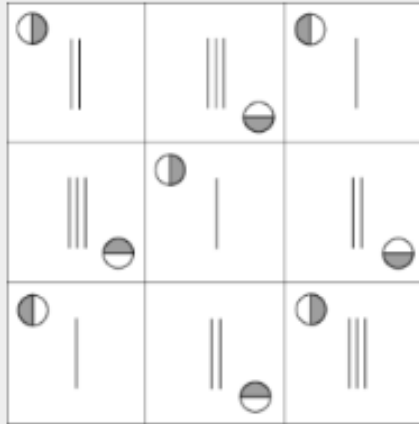
Welke figuur vult deze matrix (rechtsonder) op de meest logische manier aan?

Options:

- Option 1: Circle on top-left, 3 vertical lines on the left.
- Option 2: Circle on top-right, 1 vertical line on the left.
- Option 3: Circle on top-left, 3 vertical lines on the left.
- Option 4: Circle on top-right, 2 vertical lines on the left.

Navigation icons:

Het juiste antwoord is:



Nu staat in elke rij zes lijnen: één lijn + twee lijnen + drie lijnen.

En verdeel elk vak (in gedachten) in vier vakjes. Het cirkeltje schuift steeds twee stapjes op. En het cirkeltje draait 90 graden.

Nu beginnen de echte vragen.

Kies altijd een antwoord. Dat is beter dan geen antwoord geven.

Na de echte vragen, verschijnt automatisch de instructie met de voorbeeldvragen voor het volgende onderdeel: Cijferreeksen.

### 5.2.3 Cijferreeksen

#### Uitleg Cijferreeksen

U ziet een rij cijfers. Er verandert steeds iets, op een logische manier. Van links naar rechts.

De vraag aan u is: Kijk goed wat er verandert. En ga door met die verandering. **Wat is het volgende cijfer?**

Een voorbeeld: 2 4 6 8

In dit voorbeeld wordt steeds twee opgeteld bij het vorige cijfer.

Het volgende cijfer wordt:  $8 + 2 = 10$

Voorbeelden van veranderingen zijn:

Optellen (+)

Een voorbeeld: 2 4 6 8  
+2 +2 +2

Er wordt steeds twee opgeteld bij het vorige cijfer. Het volgende cijfer wordt:  $8 + 2 = 10$

Aftrekken (-)

Een voorbeeld: 15 13 11 9  
-2 -2 -2

Er wordt steeds twee afgetrokken van het vorige cijfer. Het volgende cijfer wordt:  $9 - 2 = 7$

Vermenigvuldigen (x)

Een voorbeeld: 3 9 27 81  
x3 x3 x3

Elk cijfer wordt vermenigvuldigd met drie. Het volgende cijfer wordt:  $81 \times 3 = 243$

Delen (/)

Een voorbeeld: 81 27 9 3  
/3 /3 /3

Elk cijfer wordt gedeeld door drie. Het volgende cijfer wordt:  $3 / 3 = 1$

De verandering kan steeds hetzelfde zijn.

Een voorbeeld: 1    3    5    7  
                  +2    +2    +2

Het volgende cijfer wordt:  $7 + 2 = 9$

De verandering kan ook steeds groter of kleiner worden.

Een voorbeeld: 1    3    7    15  
                  +2    +4    +8  
                  ↘ ↗ ↘ ↗ ↘  
                  x2    x2    x2

Het volgende cijfer wordt:  $15 + (8 \times 2)$   
 $= 15 + 16 = 31$

Er kan één verandering in een cijferreeks plaatsvinden. Van het ene cijfer naar het volgende:

Een voorbeeld: 1    4    7    10  
                  +3    +3    +3

Het volgende cijfer wordt:  $10 + 3 = 13$

Er kunnen ook twee veranderingen in één cijferreeks plaatsvinden.

Van het eerste naar het derde cijfer verandert iets. En van het tweede naar het vierde cijfer. Er zijn dus twee veranderingen.

Een voorbeeld: 2    200    5    300  
                  +3                    +3  
                  ↗                    ↗  
                  +100

Het volgende cijfer wordt:  $5 + 3 = 8$

### Voorbeeldvragen

Er volgen nu 2 sets van drie voorbeeldvragen. Het antwoord op de voorbeeldvraag vindt u op de pagina na de voorbeeldvraag.

**Voorbeeldvraag 1:**

Welk cijfer vult deze reeks op de meest logische manier aan?

1      2      4      8      16      ?

20  
24  
32  
36

$\Delta O \square \Delta$     $1^3 2^4$  

The image shows a logic puzzle interface. The main area contains a sequence of numbers: 1, 2, 4, 8, 16, followed by a question mark in a dashed box. To the right, there are four possible answers in a vertical list: 20, 24, 32, and 36. At the bottom, there are navigation icons: a left arrow, a right arrow, and three icons representing different grid patterns (triangles, squares, and a sequence of powers).

Het juiste antwoord is:

1   2   4   8   16   32

De cijfers worden steeds vermenigvuldigd met 2 (x2).

Het laatste cijfer (16) moet dus ook worden vermenigvuldigd met 2.

$$16 \times 2 = 32$$

Voorbeeldvraag 2:

Welk cijfer vult deze reeks op de meest logische manier aan?

16   18   29   49

?

69

77

78

98



Het juiste antwoord is:



Eerst wordt 2 opgeteld bij het eerste cijfer.  
Dan wordt 11 opgeteld bij het tweede cijfer.  
En daarna wordt 20 opgeteld bij het derde cijfer.

Het aantal dat er bij komt, wordt dus telkens verhoogd met 9.

Dus moet er nu  $20+9 = 29$  opgeteld worden bij het laatste cijfer (49).  
En dat is opgeteld:  $49+29 = 78$

Voorbeeldvraag 3:

Welk cijfer vult deze reeks op de meest logische manier aan?

55    52    49    46

?

40

43

92

42



Het juiste antwoord is:

55   52   49   46   43

Er wordt steeds 3 afgetrokken van een cijfer (-3).

Van het laatste cijfer (46) moet dus ook 3 worden afgetrokken.

$$46 - 3 = 43$$

Voorbeeldvraag 4:

Welk cijfer vult deze reeks op de meest logische manier aan?

11   18   25   32

?

64

39

25

37





Het juiste antwoord is:

11 18 25 32 39

Bij elk cijfer wordt steeds 7 opgeteld (+7).

Bij het laatste cijfer (32) moet dus ook 7 worden opgeteld.

$$32 + 7 = 39$$

Voorbeeldvraag 5:

Welk cijfer vult deze reeks op de meest logische manier aan?

16 28 38 46

?

51

92

52

84



Het juiste antwoord is:

16    28    38    46    52

+12    +10    +8    +6

-2    -2    -2

Eerst wordt 12 opgeteld bij het eerste cijfer.  
Dan wordt 10 opgeteld bij het tweede cijfer.  
En daarna wordt 8 opgeteld bij het derde cijfer.

Het cijfer dat wordt opgeteld, wordt dus steeds kleiner (-2).

Dus moet er nu  $8 - 2 = 6$  opgeteld worden bij het laatste cijfer (46).  
En dat is opgeteld:  $46 + 6 = 52$

Voorbeeldvraag 6:

Welk cijfer vult deze reeks op de meest logische manier aan?

10      20      40      80      ?

160  
158  
320  
80

**Het juiste antwoord is:**

10   20   40   80   **160**

De cijfers worden steeds vermenigvuldigd met 2 (x2).

Het laatste cijfer (80) moet dus ook worden vermenigvuldigd met 2.

$$80 \times 2 = 160$$

Nu beginnen de echte vragen.

Kies altijd een antwoord. Dat is beter dan geen antwoord geven.

Na dit laatste onderdeel van de test, stopt de test automatisch.