

MEHR
ERFAHREN



Sorry, no image ava

Marcus Delacor

EPSO Auswahlv

MEHR
ERFAHREN

Auf dem Weg zur EU-Beamtin / z



STARK

Inhalt

Vorwort

Das Personalauswahlverfahren für europäische Beamte	1
1 Wie werde ich ein EU-Beamter/eine EU-Beamtin?	1
2 Wie sieht meine Karriere in einer EU-Institution aus?	3
3 Welche Anforderungen stellt EPSO an die Bewerber/-innen?	4
4 Welche Schritte gibt es beim Auswahlverfahren?	9
5 Was muss ich in jeder Phase beachten?	11
6 Wie laufen die einzelnen Schritte des Auswahlverfahrens genau ab?	14
6.1 Erster Schritt: Die Online-Anmeldung	14
6.2 Zweiter Schritt: Die Vorauswahl im Prüfungszentrum	19
6.3 Dritter Schritt: Das Assessment-Center	22
6.4 Vierter Schritt: Reserveliste – Die Einstellung	25
 Übungsteil zu den einzelnen Tests	 27
1 Der Test zum abstrakten Denken	27
1.1 Woraus besteht der Test?	27
1.2 Übungsaufgaben zum abstrakten Denken	34
1.3 Lösungen und Erläuterungen	46
2 Der Test zum Zahlenverständnis	49
2.1 Woraus besteht der Test?	49
2.2 Übungsaufgaben	59
2.3 Lösungen und Erläuterungen	80

3	Der Test zum sprachlogischen Denken	87
3.1	Woraus besteht der Test?	87
3.2	Übungsaufgaben	97
3.3	Lösungen	117
4	Der Test zum situativen Urteilen	119
4.1	Woraus besteht der Test?	119
4.2	Übungsaufgaben	125
4.3	Lösungen und Erläuterungen	136
5	Die elektronische Postkorb-Übung	139
5.1	Woraus besteht der Test?	139
5.2	Der Bewertungsprozess als zentrale Herausforderung	144
5.3	Effektives Vorgehen in begrenzter Zeit	150

Autor: Marcus Delacor

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser,

die EU mit ihren verschiedenen Institutionen bietet Ihnen ein abwechslungsreiches und anspruchsvolles Arbeitsumfeld, die Möglichkeit, Europa an entscheidender Stelle mitzugestalten, sowie sehr gute berufliche Aufstiegschancen. Der **Einstieg in eine Karriere bei der EU** ist jedoch nicht leicht, Sie müssen sich gegen die zahlreichen anderen Bewerber(innen) aus Deutschland und den anderen 27 EU-Mitgliedsstaaten durchsetzen.

Um das **EPSO-Auswahlverfahren** des *European Personnel Selection Office* erfolgreich zu bestehen, bedarf es einer umfassenden Auseinandersetzung mit allen **Schritten des Verfahrens** und den verschiedenen **Testmethoden**. Nur so werden Sie es schaffen, zu den jeweils **Besten** der einzelnen Tests zu gehören, um schließlich Ihr Ziel, die Reserveliste, zu erreichen, mithilfe derer alle offenen Stellen in den EU-Institutionen besetzt werden.

Dieses Buch richtet sich vor allen an Bewerber(innen) von **AD-Auswahlverfahren**. Als Angestellte in der Funktionsgruppe AD werden Sie z. B. bei der Europäischen Kommission mit **leitenden und konzeptionellen Aufgaben** betraut, wie z. B. der Ausarbeitung des EU-Rechts, der Beratung des Managements oder Aufgaben im Sprachdienst.

Es werden alle **Teststufen** für AD-Auswahlverfahren detailliert beschrieben: Von der Ausschreibung des Verfahrens und den Zulassungsbedingungen über die Online-Anmeldung bis hin zu den **Vorauswahltests** am Computer und schließlich dem **Assessment-Center**

Der Schwerpunkt des Buchs liegt auf den drei kognitiven Intelligenztests, sowie dem kompetenzbasierten Test zum situativen Urteilen und der elektronischen Postkorbübung. Durch das **intensive Einüben** anhand von **zahlreichen Beispielaufgaben** in diesem Buch kann es Ihnen gelingen, diese Tests zu meistern und eine **Einladung nach Brüssel** zum Assessment Center zu erhalten.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg beim Auswahlverfahren und einen gelungenen Einstieg in Ihre Karriere als EU-Beamte(n) oder als EU-Beamter!

Marcus Delacor

1

Der Test zum abstrakten Denken

Wenn Sie dieses Kapitel gelesen haben

- wissen Sie, wie der Test zum abstrakten Denken aufgebaut ist und welche Regeln typischerweise angewendet werden,
- kennen Sie einige Tricks zum schnellen und korrekten Lösen von Aufgaben,
- haben Sie sich eine eigene Lösungsstrategie angelegt.

1.1 Woraus besteht der Test?

Der EPSO-Test zum abstrakten Denken testet Ihr Verstehen von „Analogien“: Bei diesem Test werden geometrische Figuren bzw. eine Anordnung verschiedener Figuren verändert, und Sie sollen das Prinzip erkennen, was die Veränderung auslöst, und die Reihe gedanklich fortführen.

Eine Aufgabe besteht immer aus einer Ausgangsreihe mit fünf Abbildungen und aus fünf Antwortoptionen. Die Aufgabe lautet: Wählen Sie unter den verfügbaren Optionen das Diagramm aus, das als Nächstes in der oberen Reihe anstünde. Sie analysieren dementsprechend die Bilder der Ausgangsreihe und wählen die richtige Antwort aus. Wie auch für die anderen Multiple-Choice-Aufgaben in den Vorauswahltest gilt: Es ist immer nur genau eine Antwort richtig.

Das richtige Timing

Für den Test zum abstrakten Denken stand bisher immer durchschnittlich eine Minute pro Aufgabe zur Verfügung. Das Aufgaben/Zeit-Verhältnis kann sich in den nächsten Verfahren jedoch ändern. Bitte beachten Sie daher immer die Ausschreibung zu Ihrem Verfahren und informieren Sie sich vorab über die Zusammensetzung und Bewertung der jeweiligen Vorauswahltests.

In dem vorgegebenen Zeitlimit ist es schwer, alle Teilaufgaben des Tests vollständig und richtig zu bearbeiten. Zeitdruck ist eine der größten Herausforderungen beim Test zum abstrakten Denken.

EPSO-Tests enthalten Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden: leichtere und schwerere Aufgabentypen. Wichtig ist daher, dass Sie bei leichten Aufgaben Zeit „gewinnen“, damit Ihnen dann für das Lösen von schwierigen Aufgaben mehr Zeit zur Verfügung steht und Sie innerhalb der vorgegebenen Zeit alle Aufgaben lösen können.

INFO

Durchschnittlich steht Ihnen 1 Minute pro Aufgabe zur Verfügung. Bei leichteren Aufgaben „sparen“ Sie Zeit, die Sie später für das langsamere Lösen der schwierigen Aufgaben nutzen können.

1. Durchgang

- > 8 Minuten für 10 Aufgaben
- > alle Aufgaben beantworten
- > schwierige Aufgaben markieren

2. Durchgang

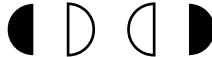
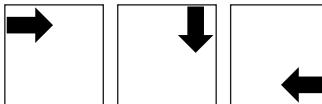
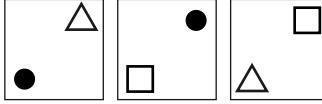
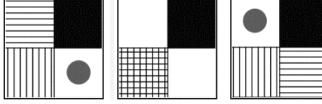
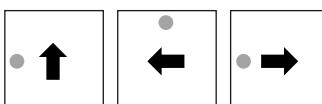
- > 2 Minuten
- > markierte schwierige Aufgaben lösen

Planen Sie zwei Durchgänge ein. Im ersten Durchgang beantworten Sie alle Aufgaben. Verweilen Sie aber nicht zu lange bei Aufgaben, die Ihnen sehr schwerfallen zu lösen, und markieren Sie diese. Im zweiten Durchgang schauen Sie sich nur noch diese Aufgaben an.

Das Wiedererkennen von Mustern

Bei EPSO-Aufgaben tauchen immer wieder bestimmte **Transformationen** auf. Für alle Transformationsmöglichkeiten gilt, dass sie innerhalb der Bildreihe mindestens einmal vollständig vollzogen sein müssen, damit eine eindeutige Weiterführung möglich ist. Meist ist das Erkennen von mehreren Transformationen für das korrekte Lösen einer Aufgabe nötig.

Die nachfolgende Tabelle enthält alle im Test vorkommenden möglichen Transformationen. Lernen Sie diese möglichst auswendig.

Transformation	Beispiel	Beschreibung
Größenänderung		Die Größe bzw. Länge ändert sich
Farbänderung		Füllung einer Form (Farbe und Muster) ändert sich
Wiederholungen/ Rhythmen		Es treten 2er- (ABABA), 3er- (ABCAB) oder auch 4er-Gruppen auf (ABCDA)
Spiegelungen		Elemente wurden gespiegelt
Bewegungen		Drehen oder Bewegung auf Pfaden. Typisch: Bewegungen im (Gegen-)Uhrzeigersinn und Pendelbewegungen
Positions- veränderungen		Ein Element springt von einer bestimmten Position immer auf eine andere
Überlagerungen		Überlagerung von verschiedenen Elementen, hier: neue Musterbildung
Abhängigkeiten		Ein Element wird durch ein anderes Element gesteuert, hier: Die Pfeilrichtung definiert die Position des Kreises

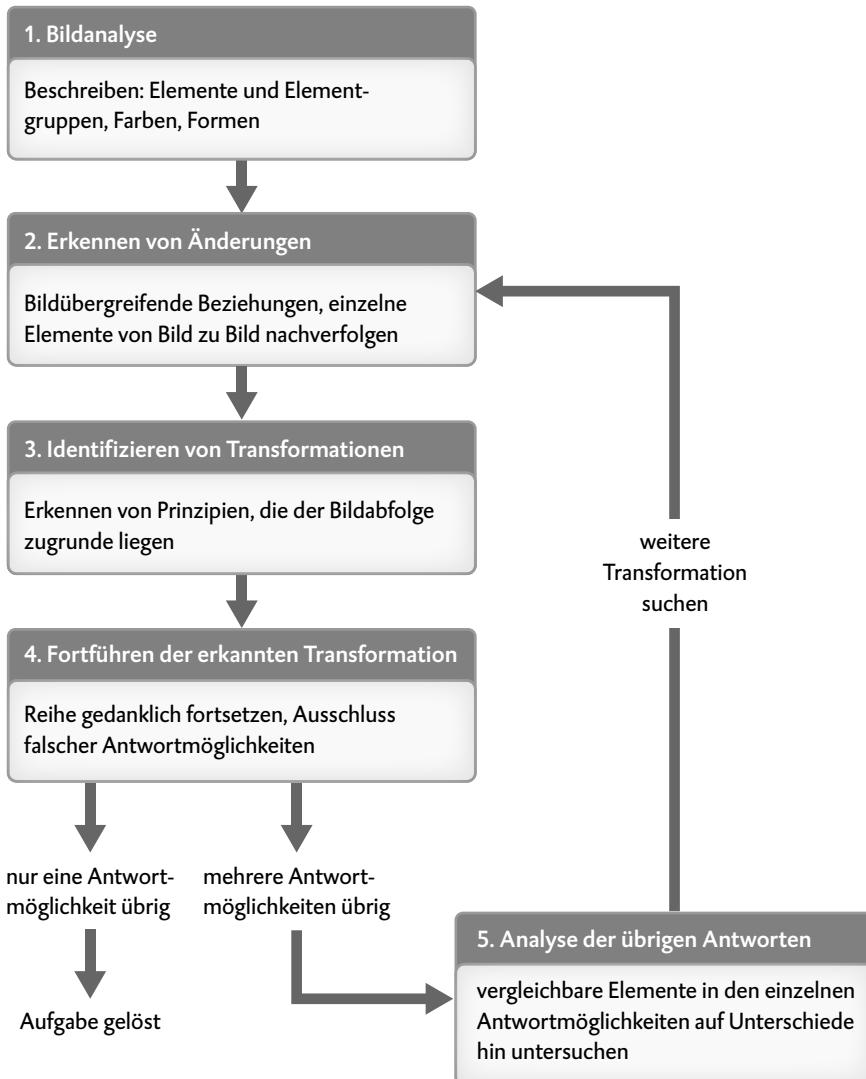
Die richtige Herangehensweise

Insbesondere bei komplexeren Aufgaben, bei denen die Anordnung der verwendeten Elemente nicht „auf den ersten Blick“ zu erfassen ist, erweist sich ein **systematisches Vorgehen** zur Analyse der Bilderreihe als zielführend.

Lassen Sie sich nicht zu **schnellen Schlussfolgerungen** hinreißen: Im EPSO-Test werden häufig mehrere relativ ähnliche Antwortmöglichkeiten angeboten. Liegen einer Aufgabe z. B. zwei Transformationen zugrunde, werden für beide dieser Einzelprinzipien Antwortmöglichkeiten

angeboten. Erst wenn Sie beide Transformationen identifiziert haben, können Sie die richtige Antwort finden.

Das folgende Schema zeigt Ihnen die empfohlene Herangehensweise an die Aufgaben zum abstrakten Denken. Natürlich muss aber jeder die für sich am besten funktionierende Strategie zum Aufgabenlösen finden.

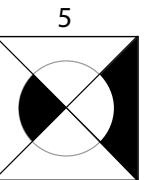
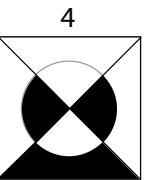
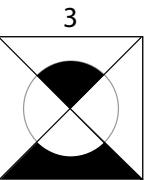
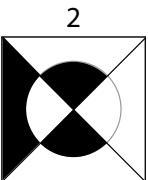
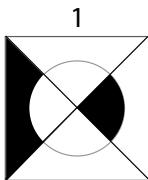


1.2 Übungsaufgaben zum abstrakten Denken

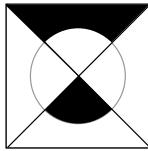
Wählen Sie bei den folgenden Aufgaben jeweils unter den verfügbaren Optionen das Diagramm aus, das als Nächstes in der Reihe anstünde. Jeder Test umfasst 10 Aufgaben, für diese haben Sie 10 Minuten Zeit.
(Lösungen auf S. 52 f.)

Test 1

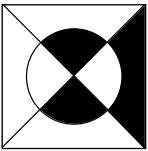
1



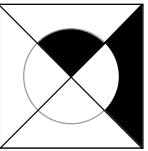
A



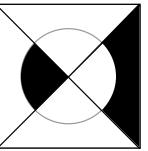
B



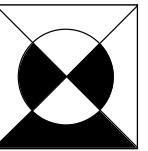
C



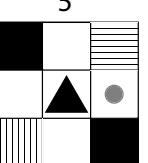
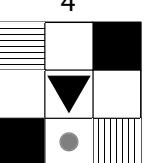
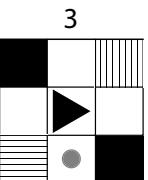
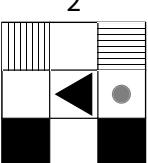
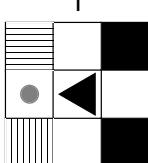
D



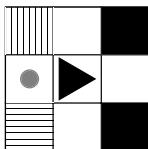
E



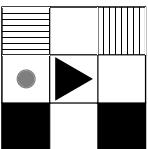
2



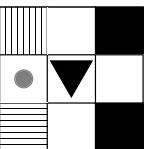
A



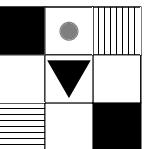
B



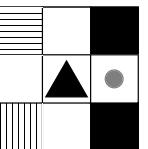
C



D



E



1.3 Lösungen und Erläuterungen

Test 1

1 B

2er-Gruppe:

- Äußere schwarze Fläche bleibt an der Position
- Fläche im Kreis wandert gegen den UZS
- Weitere schwarze Fläche als Kreissegment gegenüber der ursprünglichen schwarzen Fläche

2 A

- Schwarzes Dreieck folgt mit der Spitze dem grauen Punkt (Lösung A oder B).
- Vertikale Striche wandern im UZS im Dreieck durch die Ecken.
- Horizontale Striche wandern im UZS durch alle 4 Ecken.

3 E

- Schwarzer und weißer Punkt wandern gegen den UZS.
- Pacman-Figuren: 2 in einer Reihe, 2 in einer Reihe, 1 in einer Reihe, 1 in einer Reihe, 1 in einer Reihe, 2 in einer Reihe – **2 in einer Reihe**.

4 A

Wanderung der Punkte, unterer Punkt wandert von rechts nach links durch das Bild. Ist er einmal durch das Bild gewandert, verändert der obere Punkt seine Position um eine Stelle nach rechts.

5 D

Bewegung: Linke Spalte um eine Position nach oben, dann rechte Spalte um eine Position nach unten.

6 B

Die erste Spalte bewegt sich pro Bild um ein Kästchen nach oben, die zweite Spalte um zwei nach unten, die dritte Spalte um zwei nach oben, die 4. Spalte um ein Kästchen nach unten.
Kästchen, die oben oder unten über den Bildrand „geschoben“ werden, tauchen auf der gegenüberliegenden Seite wieder auf.

7 C

- Element von links oben bewegt sich in die Mitte und wird groß.
- Element von rechts unten bewegt sich nach links oben.

8 C

- Die Grundfläche der Form ist grau. Die kleinen Rechtecke am Rand zeigen an, welche Farbe ein Quadrant im nächsten Bild besitzt.
- Das Rechteck oben rechts definiert die Farbe eines Quadranten auf der linken Seite.
- Das Rechteck unten rechts definiert die Farbe des nächsten rechten Quadranten.

9 D

Die „Zeiger“ bewegen sich abwechselnd um je $\frac{1}{4}$ entgegen dem UZS.



© **STARK Verlag**

www.stark-verlag.de

info@stark-verlag.de

Der Datenbestand der STARK Verlag GmbH
ist urheberrechtlich international geschützt.
Kein Teil dieser Daten darf ohne Zustimmung
des Rechteinhabers in irgendeiner Form
verwertet werden.

STARK



© **STARK Verlag**

www.stark-verlag.de
info@stark-verlag.de

Der Datenbestand der STARK Verlag GmbH
ist urheberrechtlich international geschützt.
Kein Teil dieser Daten darf ohne Zustimmung
des Rechteinhabers in irgendeiner Form
verwertet werden.

STARK