



Πρόταση Τηλεοπτικού Περιεχομένου: **Άνθρωπος vs Τεχνητή Νοημοσύνη**

Ένα Πρωτότυπο Διασκεδαστικό Παιχνίδι Γνώσεων μεταξύ Ανθρώπου και Τεχνητής Νοημοσύνης!

Καθημερινή Εκπομπή: ΔΕ-ΠΑ | Διάρκεια: 60' | Επεισόδια: 120



AtoZ PRODUCTIONS

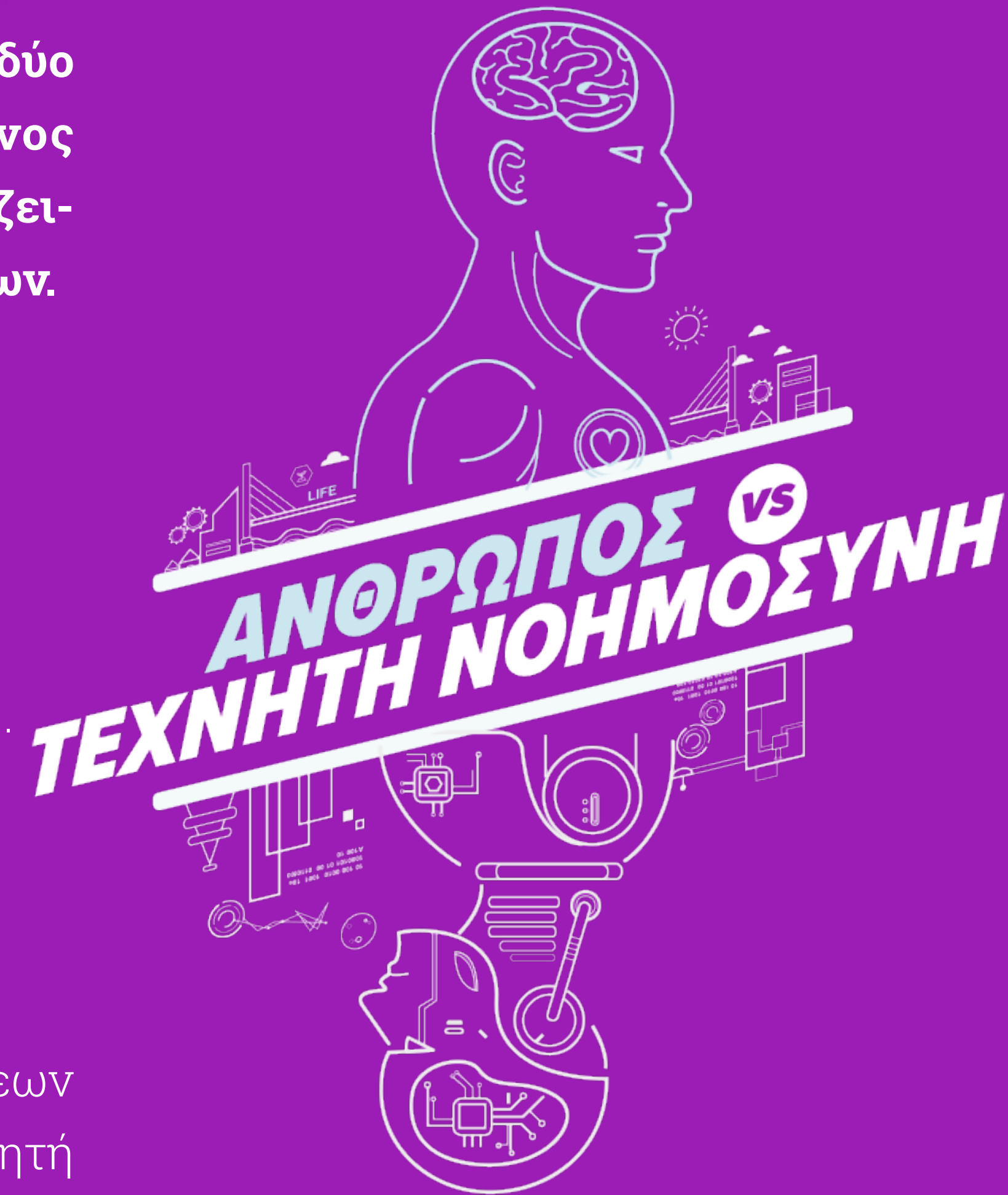
# Σύντομη Περιγραφή

Μια πρωτότυπη ψυχαγωγική-ενημερωτική τηλεοπτική εκπομπή. Ένας παρουσιαστής και δύο διαφορετικοί-απρόσμενοι καλεσμένοι. Μια φυσική παρουσία, ένας προβεβλημένος καλεσμένος/η από το χώρο του θεάτρου, της μουσικής, της τηλεόρασης ή του αθλητισμού **παίζει-ανταγωνίζεται με την Τεχνητή Νοημοσύνη ( AI - Artificial intelligence) σε ερωτήσεις γνώσεων.**

Το πρόγραμμα διαρθρώνεται σε πέντε επιμέρους ενότητες:

1. Στο διαγωνιστικό μέρος.
2. Στη συνέντευξη με τον καλεσμένο.
3. Στις διασκεδαστικές-ενημερωτικές παρεμβάσεις του ειδικού χαρακτήρα, τύπου «Αϊνστάιν»..
4. Στις βοήθειες που λαμβάνει από ειδικούς προσκεκλημένους, π.χ. Μουσικών, Chef κ.α.
5. Και τέλος, στις ειδικά σχεδιασμένες δραστηριότητες που τον βοηθούν να βρει τη σωστή απάντηση.

Ένα ξεχωριστό τηλεοπτικό πρόγραμμα, μια ευχάριστη συγκυρία, ένα μοναδικό παιχνίδι γνώσεων το οποίο **συνδυάζει την εκπαίδευση, τη διασκέδαση και την ενημέρωση.** «Άνθρωπος vs Τεχνητή Νοημοσύνη» - Η νέα πραγματικότητα. Συντονιστείτε ευθέως...



# Διαγωνιστικό μέρος - Συνέντευξη



AtoZ PRODUCTIONS



## Διαγωνιστικό μέρος - Συνέντευξη

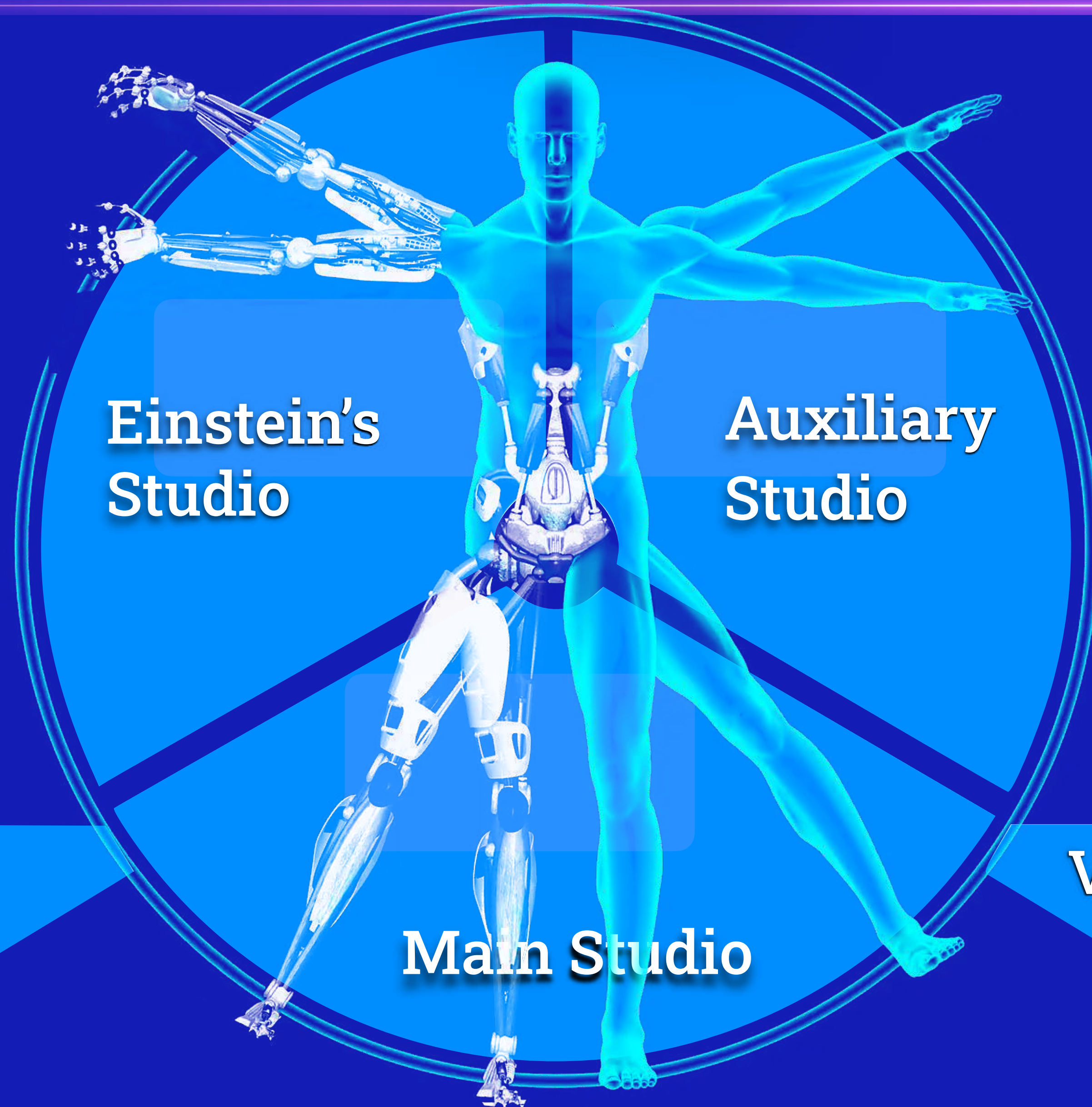
Καλεσμένος και Τεχνητή Νοημοσύνη απαντούν σε ερωτήσεις ποικίλης ύλης και θεματολογίας προσανατολισμένες κυρίως στην ελληνική πραγματικότητα. Είναι τελικά τόσο έξυπνη η τεχνητή νοημοσύνη; Ο παρουσιαστής ενθαρρύνει τις περισσότερες φορές δείχνοντας την προτίμηση του για την έκβαση του αποτελέσματος.

Μέχρι στιγμής, σύμφωνα με τα τελευταία επιστημονικά δεδομένα, υπάρχει τουλάχιστον ένα 12% - στατιστικά υπολογίσιμο ενδεχόμενο λανθασμένης απάντησης, της Τεχνητής Νοημοσύνης.

Παράλληλα, σε αυτή την ενότητα, γνωρίζουμε καλύτερα τον καλεσμένο (σ.σ. μορφή ανάλαφρης συνέντευξης) σχετικά με τις δραστηριότητες του, τη ζωή και την καριέρα του ενώ δεν παραλείπουμε να μάθουμε και για τη σχέση του με την τεχνολογία και την άποψη του για την τεχνητή νοημοσύνη, διατηρώντας πάντα τον χιουμοριστικό-διασκεδαστικό χαρακτήρα όλου του προγράμματος.



# 360° Studio



**Einstein's  
Studio**

**Auxiliary  
Studio**

**Logo  
Score**

**Main Studio**

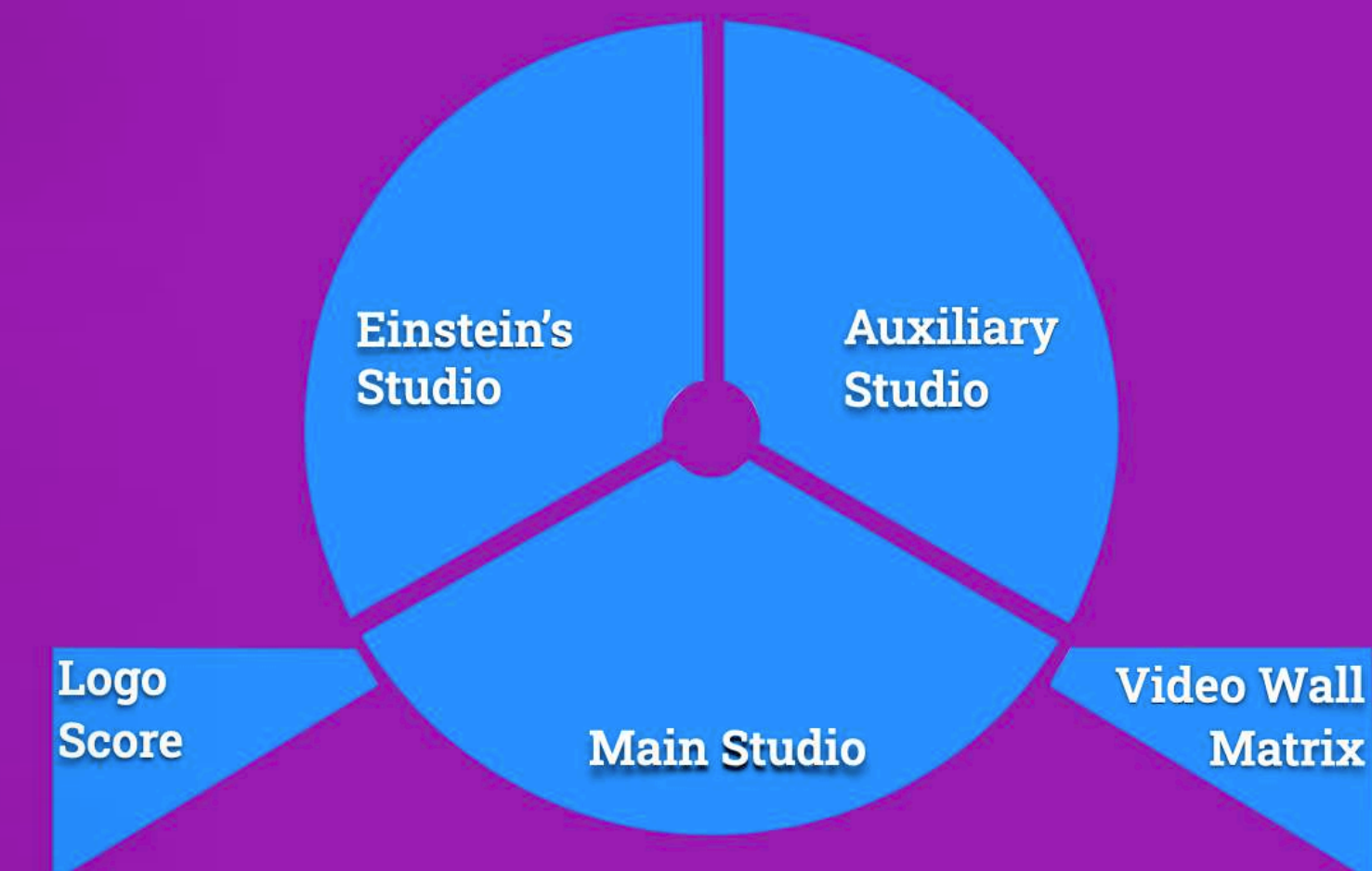
**Video Wall  
Matrix**

# 360° Studio



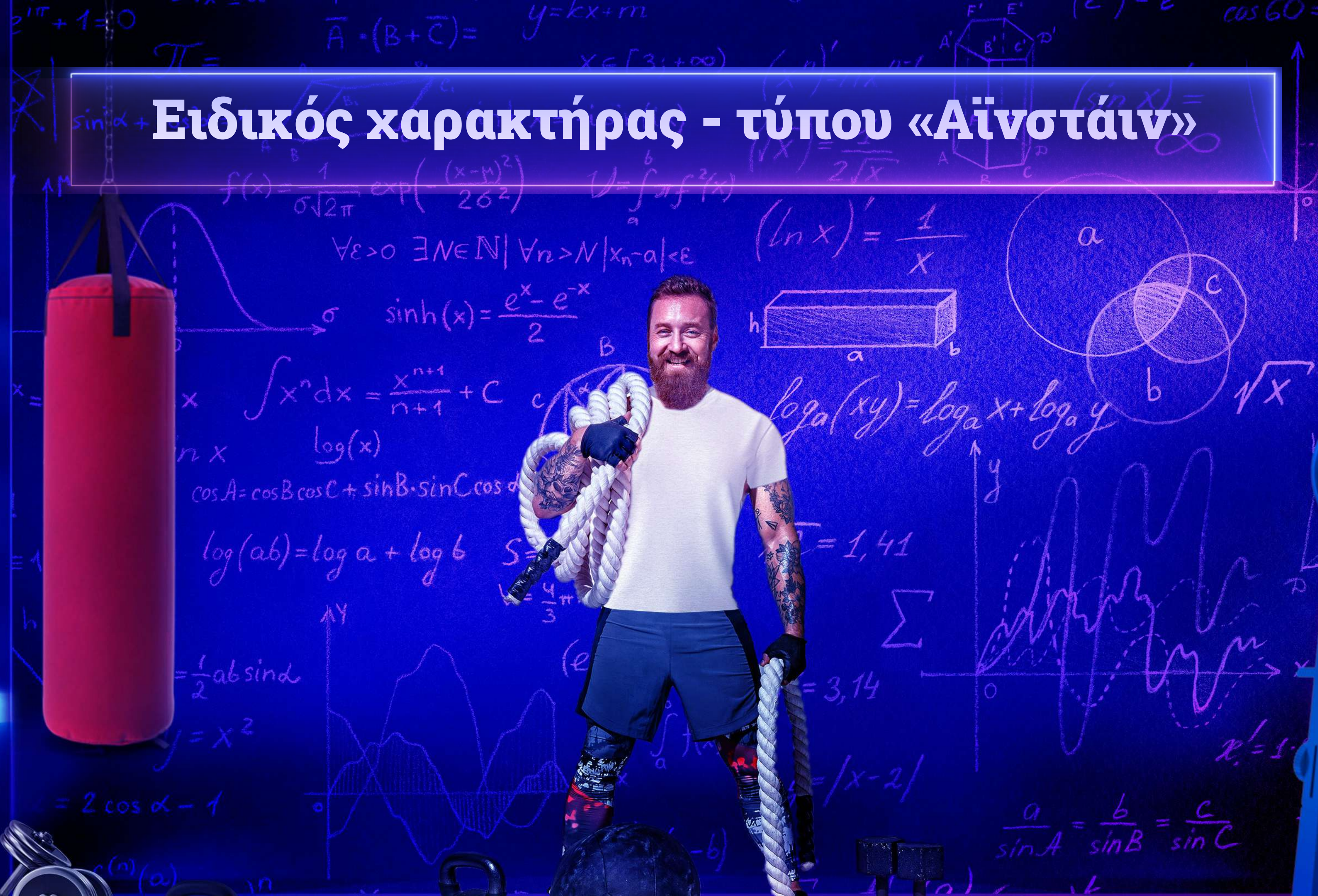
**Μια «έξυπνη» εκπομπή δεν θα μπορούσε να λάβει χώρα παρά μόνο σε ένα κυριολεκτικά έξυπνο 360° στούντιο.** Ένα κυκλικό SET τελευταίας τεχνολογίας χωρισμένο σε τρία στούντιο των 120° με δυο σταθερές πλάτες.

1. Το Κεντρικό Στούντιο - Εκεί, εξελίσσεται το διαγωνιστικό μέρος και η συνέντευξη με τον καλεσμένο.
2. Το στούντιο του «Αϊνστάιν» - Ένας ειδικά διαμορφωμένος χώρος με όργανα γυμναστικής και έναν μεγάλο μαύρο πίνακα κιμωλίας.
3. Το στούντιο των Δραστηριοτήτων και των Προσκεκλημένων - Ο χώρος όπου θα γίνονται τα μουσικά Live, οι απροσδόκητες μετρήσεις και οι γευστικές δοκιμές, ανάλογα με τις ανάγκες του κάθε επεισοδίου.



**Οι σταθερές πλάτες εκτός από το ότι προσδίδουν αρχιτεκτονικό όγκο στο στούντιο ταυτόχρονα εξυπηρετούν στη ροή του προγράμματος.** Από αριστερά, βλέπουμε το λογότυπο της εκπομπής και το σκορ μεταξύ καλεσμένου και τεχνητής νοημοσύνης. Από την αριστερή πλευρά, ως επί το πλείστον, παρακολουθούμε τον γνωστό κώδικα από την ταινία Matrix. Μια μπλέ ψηφιακή βροχή κώδικα. Η ροή του συγκεκριμένου μοτίβου «παγώνει» και ανασχηματίζεται για να δούμε τις ερωτήσεις και τις πιθανές απαντήσεις, σχετικά βίντεο ή φωτογραφίες και, τέλος, την κατάταξη με τους top-ten καλεσμένους από όλα τα επεισόδια.

# Ειδικός χαρακτήρας - τύπου «Αϊνστάιν»



## Ειδικός χαρακτήρας - τύπου «Αϊνστάιν»

Ο ειδικός χαρακτήρας της εκπομπής, τύπου «Αϊνστάιν», είναι πολυσχιδής, εξαιρετικά ευφυής και προσηλωμένος σε δύο πράγματα. Στη γυμναστική και, φυσικά, στη λύση του μαθηματικού προβλήματος P vs NP\* το οποίο έχει άμεσο αντίκτυπο στις τεχνολογίες και στην ασφάλεια των υπολογιστών.

Συνήθως τον βρίσκουμε στον χώρο του να γυμνάζεται ή προσπαθεί να λύσει αυτό το δύσκολο μαθηματικό πρόβλημα. Είναι ευδιάθετος, πάντα σε ετοιμότητα και απολαμβάνει την παρέα τόσο του παρουσιαστή όσο και του καλεσμένου. Προσφέρει τη βοήθεια του όταν χρειάζεται αλλά την ίδια στιγμή δεν του αρέσουν οι εύκολες λύσεις. Βάζει σε σκέψεις τον καλεσμένο, δίνει χρήσιμες πληροφορίες και αφαιρεί δύο από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις (50-50). Επιπρόσθετα, ενημερώνει τους τηλεθεατές για τις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις και τα επιτεύγματα-εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης («Γνωρίζεις ότι...»).

\*Το πρόβλημα «P versus NP | Έχουν περάσει 54 χρόνια από την στιγμή που ο Stephen Cook και ο Leonid Levin το επινόησαν, αλλά ακόμα δεν έχει βρεθεί ο κατάλληλος τρόπος να λυθεί. Πόσοι τρόποι υπάρχουν για να επιλεγθούν 100 άτομα, ανάμεσα σε 400, βάσει δεδομένων κριτηρίων; Οι αριθμοί που προκύπτουν σε αυτό το πρόβλημα, που θα μπορούσε να ανήκει στην οικογένεια των NP, είναι τόσο μεγάλοι που ούτε ο πιο «δυνατός» υπολογιστής δεν μπορεί να τους υπολογίσει.





# Ενδεικτικές Δραστηριότητες

AtoZ PRODUCTIONS



Σε ερώτηση όπως: Πόσο είναι κατά μέσο όρο η διάμετρος μιας οικογενειακής πίτσας;

Ο καλεσμένος έχει στην διάθεση του όλα τα μεγέθη πίτσας και προσπαθεί να ανακαλύψει μόνος του τη σωστή απάντηση. Ένα λεπτό μετράει αντίστροφα. Η AI το έχει ήδη χωνέψει...(:)

Σε αυτή την ενότητα, προσφέρεται διαφημιστικός χρόνος για ενδεχόμενη τοποθέτηση μεγάλης γκάμας προϊόντων.

# Ενδεικτικές Δραστηριότητες

Σε κάθε επεισόδιο θα υπάρχει τουλάχιστον μία ερώτηση από συνταγή μαγειρικής. Ο καλεσμένος, θα δοκιμάζει το αντίστοιχο φαγητό και θα βρίσκει την απάντηση.

Σε ερώτηση όπως:

**Πόσα διαφορετικά λαχανικά χρειάζονται για την παρασκευή της χωριάτικης σαλάτας;**

A) 4 B) 5 Γ) 6 Δ) 7

Προσφέρουμε στον καλεσμένο μία χωριάτικη σαλάτα και ανακαλύπτει ότι είχε ξεχάσει να συνυπολογίσει τις ελιές! Τρώει δύο λαχταριστές μπουκιές και μας δίνει την απάντηση του!



Σε ερώτηση όπως:

**Πόσες τρύπες έχει μια ρακέτα του τένις;**

α) 50 β) 100 γ) 150 δ) 200

Προσφέρουμε στον καλεσμένο μια ρακέτα και μέσα σε ένα λεπτό θα πρέπει να μας έχει δώσει την απάντηση του.

Σε ερώτηση όπως:

**Πόσα περίπου είναι τα τεμάχια μακαρονιού σε ένα πακέτο 500 γραμμαρίων No 10;**

α) 500 β) 1000 γ) 1500 δ) 2000

Ο παρουσιαστής του προσφέρει τα μακαρόνια και του εύχεται καλό μέτρημα!

Κάθε φορά, το στούντιο θα προσαρμόζεται ανάλογα με τις ανάγκες των ερωτήσεων.

# Ξεχωριστοί Προσκεκλημένοι!



Τουλάχιστον δυο ερωτήσεις σε κάθε επεισόδιο θα σχετίζονται με την εγχώρια μουσική σκηνή! Μουσικοί, τραγουδιστές ή και συγκροτήματα, έρχονται στο ειδικά διαμορφωμένο studio για να «βοηθήσουν» τον καλεσμένο σε ερώτηση που αφορά το έργο τους! Παράλληλα, ερμηνεύουν τις πιο πρόσφατες επιτυχίες τους και μας ενημερώνουν για τα επικείμενα επαγγελματικά-καλλιτεχνικά τους σχέδια!

# Mobile App - Διάδραση & Τηλεθεατές

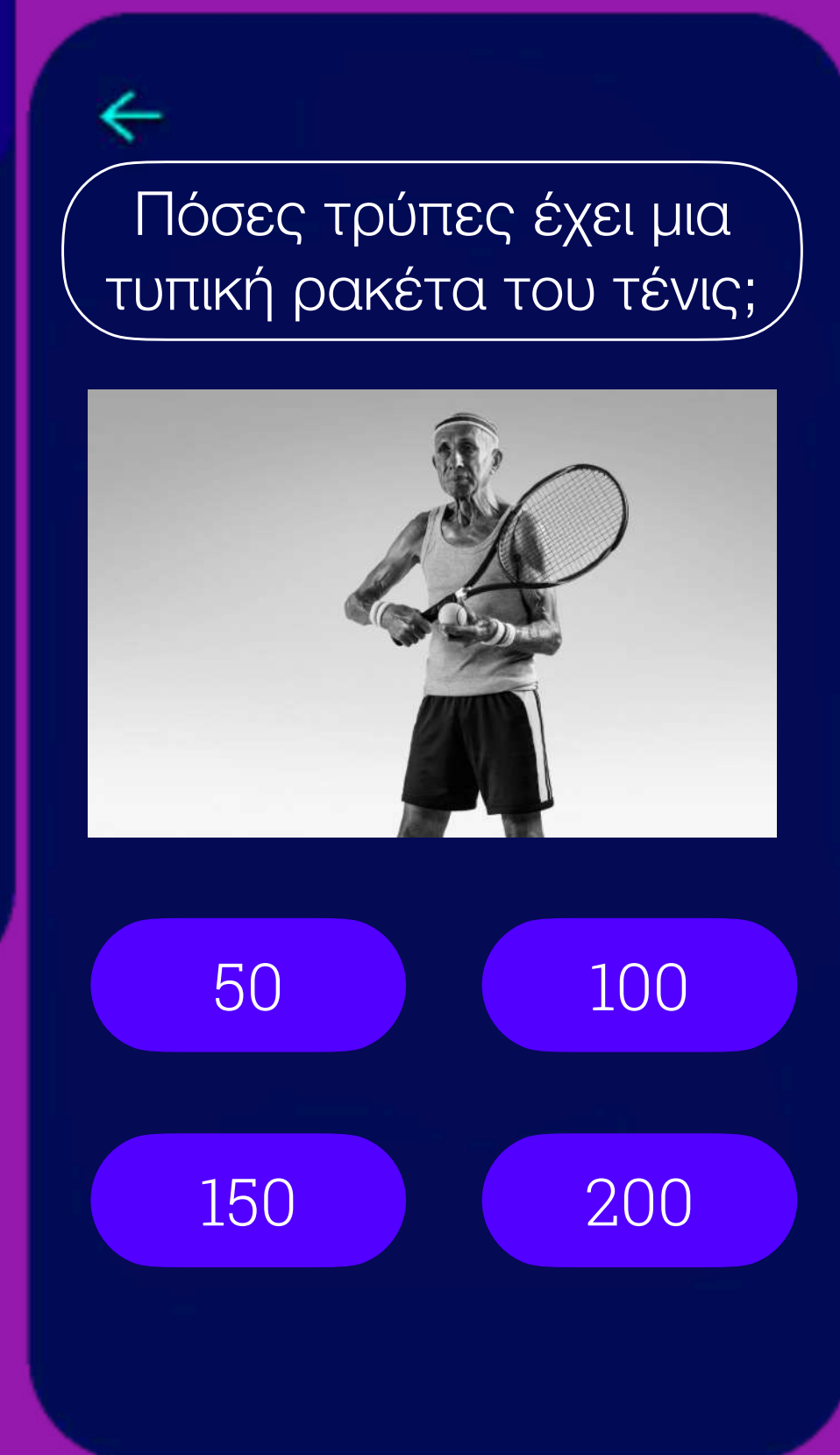
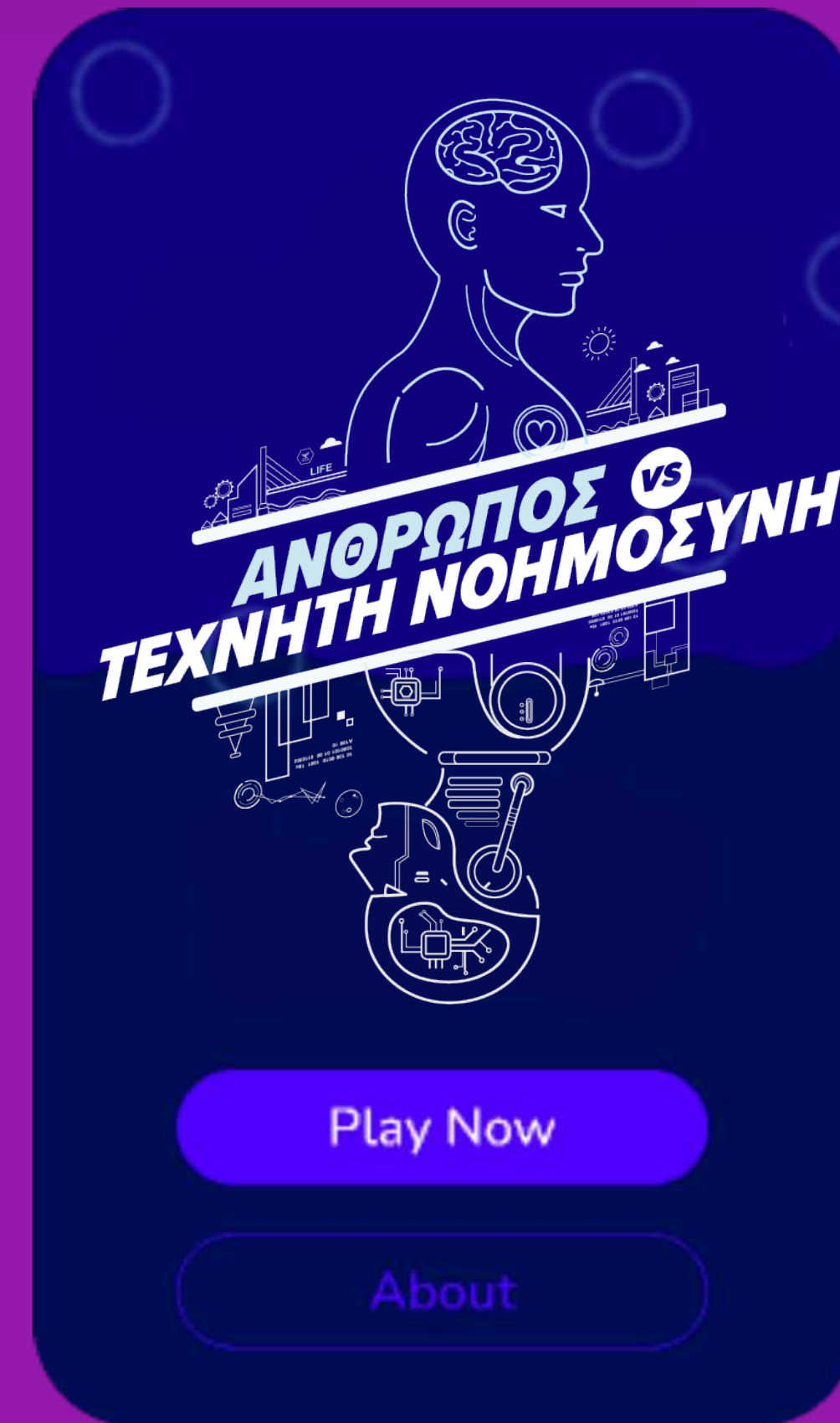
**Μια ενδιαφέρουσα καινοτομία-πτυχή στο συγκεκριμένο εγχείρημα είναι η συνδυαστική χρήση της τηλεόρασης και της τεχνολογίας στον τρόπο παρουσίασης και σύνδεσης με το τηλεοπτικό κοινό.**

Παράλληλα με την εκπομπή, αναπτύσσουμε εφαρμογή για έξυπνα τηλέφωνα (Android & iOS) στην οποία οι χρήστες απαντούν τις ίδιες ερωτήσεις που θα γίνουν στον δημοφιλή καλεσμένο, μία ημέρα πριν την προβολή του επεισοδίου.

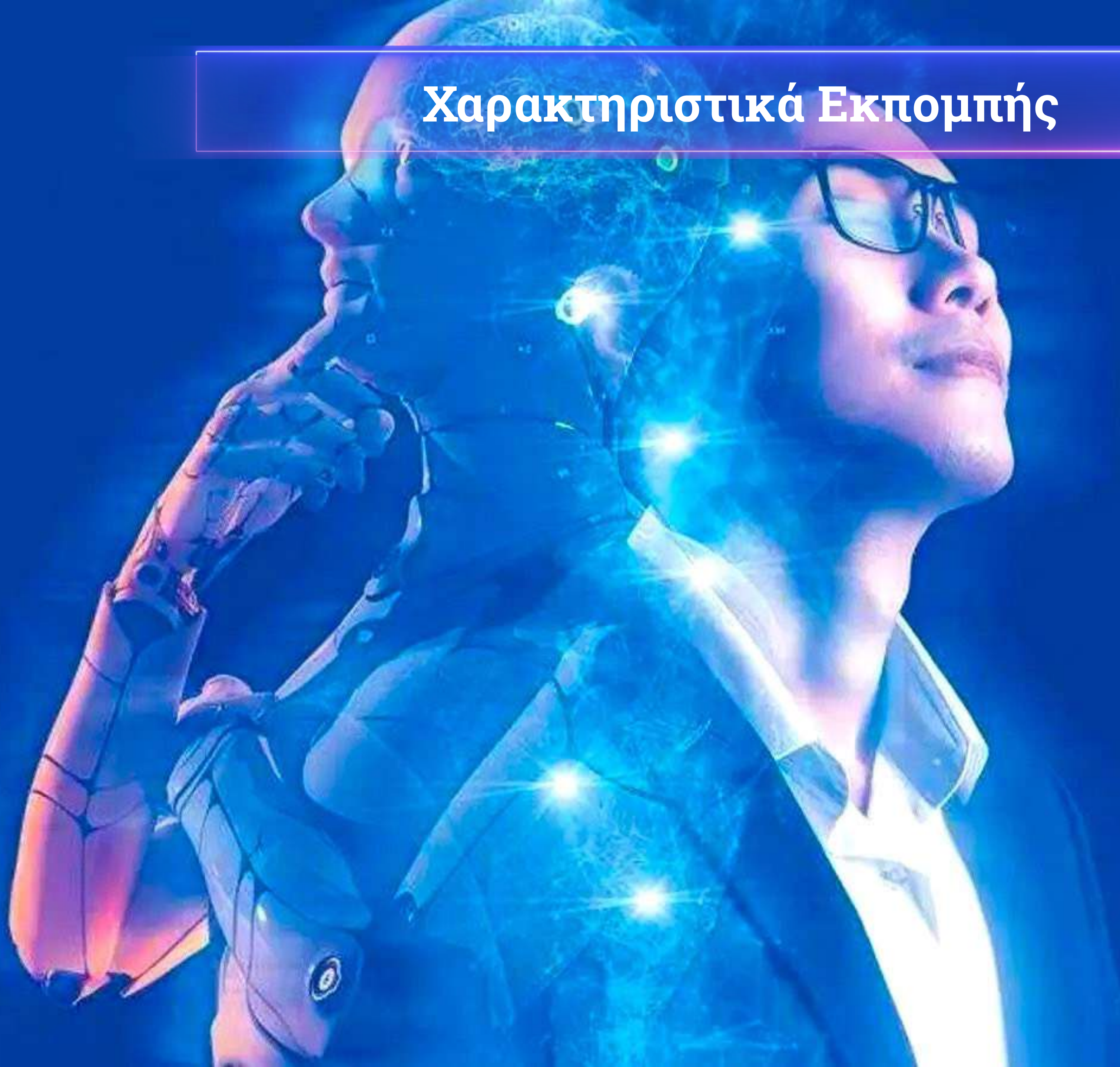
Οι τηλεθεατές έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους απέναντι στην τεχνητή νοημοσύνη αλλά και να «παίξουν» απέναντι στον κάθε προσκεκλημένο ενισχύοντας εκθετικά το αίσθημα συμμετοχής και αναμονής με το ίδιο το πρόγραμμα.

Μέσα από το app της εκπομπής οι τηλεθεατές μπορούν να συμβάλλουν ή ακόμη και να διατυπώσουν αυτοί τις ερωτήσεις για τα επόμενα επεισόδια.

**Μια ολοκληρωμένη διαδραστική διάσταση στην εμπειρία της τηλεθέασης!**



# Χαρακτηριστικά Εκπομπής



# Χαρακτηριστικά Εκπομπής

Στα social media της εκπομπής πριν από την προβολή κάθε επεισοδίου θα γίνονται αντίστοιχα «roll» όπου το κοινό θα μαντεύει αν απάντησε σωστά ο καλεσμένος ή όχι.

Οι τηλεθεατές γνωρίζουν καλύτερα τον προσκεκλημένο σε ένα εντελώς διαφορετικό πλαίσιο αναφοράς.

Η εκπομπή παρουσιάζει τις δυνατότητες της τεχνητής νοημοσύνης ενώ παράλληλα υπενθυμίζει και προάγει την αξία της ανθρώπινης δημιουργικότητας και της επαφής.

Η εκπομπή απευθύνεται σε ένα ευρύ κοινό, καθώς το χιούμορ και η διασκέδαση διαδέχονται την ενημέρωση και τη μάθηση κάνοντας την προσιτή σε όλες τις ηλικίες.

Μαθαίνουμε για το πώς η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να εφαρμοστεί σε ποικίλες εκφάνσεις της καθημερινότητας. Αναγνωρίζουμε τη σημασία της δημιουργικότητας και της αλληλεπίδρασης.

Ο παρουσιαστής χαρακτηρίζεται από ευγένεια, διαθέτει πηγαίο χιούμορ και ευφράδεια λόγου. Φυσικά, είναι έξυπνος και δεν φοβάται να τσαλακώσει την εικόνα του.

# Προτεινόμενοι Παρουσιαστές - ΤΒC



Διονύσης Ατζαράκης



Τάκης Ζαχαράτος



Αλέξανδρος Τσουβέλας

# Το Avatar της Τεχνητής Νοημοσύνης

Αξίζει να σημειωθεί ότι για τις ανάγκες του συγκεκριμένου εγχειρήματος έχει ήδη πραγματοποιηθεί ενδελεχής έρευνα τόσο στο κομμάτι υλικοτεχνικής υποδομής αλλά και τεχνολογικής ανάπτυξης και εφαρμογής. Είμαστε πεπεισμένοι ότι το προτεινόμενο μοντέλο μπορεί να λειτουργήσει άψογα. Μας χαροποιεί ιδιαίτερα το γεγονός ότι δεν έχει υπάρξει καμία άλλη αντίστοιχη απόπειρα δημιουργίας περιεχομένου σε αυτό το πλαίσιο, σε διεθνές επίπεδο.

## **Σχετικά με το Avatar το οποίο πρόκειται να δημιουργηθεί-αναπτυχθεί:**

Μπορεί να είναι ένα εικονικό πρόσωπο ή ολόγραμμα ή ακόμη και να πάρει κάποια συγκεκριμένη μορφή. Μιλάει ελληνικά και αλληλεπιδρά σε ρεαλιστικό πλαίσιο τόσο με τον παρουσιαστή αλλά και με τον καλεσμένο. Είναι πάντα εμφανές στο κεντρικό στούντιο σε ειδικά διαμορφωμένο στρογγυλό πλαίσιο όπως χαρακτηριστικά απεικονίζεται παραπάνω.





# Ενδεικτική Σκαλέτα Εκπομπής



9898

2359

9898

2359

# Ενδεικτική Σκαλέτα Εκπομπής



## Έναρξη προγράμματος - Παρουσίαση του καλεσμένου. (8 λεπτά)

**00:00-03:00** / Εισαγωγή από τον παρουσιαστή, καλωσόρισμα και έναρξη της εκπομπής. Σύντομος διάλογος (σ.σ. «Απορία της Ημέρας...» με την Τεχνητή Νοημοσύνη (TN) και παρουσίαση του Avatar.

**03:00-08:00** / Παρουσίαση του προσκεκλημένου. Ανάλογες συστάσεις με την TN. Σύντομη-ανάλαφρη συνέντευξη σχετικά με τις δραστηριότητες, τη ζωή, την καριέρα του και τη σχέση του με την τεχνολογία.

## Ερωτήσεις σχετικές με το αντικείμενο απασχόλησης του καλεσμένου - Αφορμή να τον γνωρίσουμε καλύτερα! (6 λεπτά)

**08:00 - 10:00** Ερώτηση 1

**10:00 - 12:00** Ερώτηση 2

**12:00 - 14:00** Ερώτηση 3

## Διαδραστική ερώτηση - Το κεντρικό στούντιο περιστρέφεται και μεταφερόμαστε στο αντίστοιχο στούντιο δραστηριοτήτων. (3 λεπτά)

**14:00 - 17:00** Ερώτηση 4 / Ο καλεσμένος έχει στη διάθεση του 60" δευτερόλεπτα με τα κάποια αντικείμενα ή εργαλεία ώστε να ανακαλύψει τη σωστή απάντηση. Μετά την λήξη του χρόνου, επιστρέφουμε στο κεντρικό στούντιο. Καλεσμένος και TN δίνουν τις απαντήσεις τους.

## Ερωτήσεις γενικών γνώσεων. (4 λεπτά)

**17:00 - 19:00** Ερώτηση 5

**19:00 - 21:00** Ερώτηση 6

## Δύσκολη Ερώτηση - Βοήθεια «Αϊνστάιν»! 50-50 (3 λεπτά).

**21:00 - 24:00** Ερώτηση 7 / Η ερώτηση αυτή γίνεται στο κεντρικό στούντιο. Μεταβαίνουμε περιστροφικά στο στούντιο του «Αϊνστάιν». Βλέπουμε τον αντίστοιχο χαρακτήρα να γυμνάζεται. Παρουσιαστής και καλεσμένος τον διακόπτουν, γίνονται ανάλογες συστάσεις και ζητούν τη βοήθεια του. Απορρίπτει δύο από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις δίνοντας επιπλέον πληροφορίες. Επιστροφή στο κεντρικό στούντιο. Καλεσμένος και TN δίνουν τις απαντήσεις τους.

# Ενδεικτική Σκαλέτα Εκπομπής



## Ερωτήσεις γενικών γνώσεων. (4 λεπτά)

**24:00 - 26:00** Ερώτηση 8

**26:00 - 28:00** Ερώτηση 9

## Γνωρίζεις ότι... Χρήσιμη πληροφορία από τον «Αϊνστάιν». (1 λεπτό)

**28:00 - 29:00** / Ο χαρακτήρας της εκπομπής «Αϊνστάιν» ενημερώνει τους τηλεθεατές για τις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις και τα επιτεύγματα-εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης.

## Διαδραστική ερώτηση - Το κεντρικό στούντιο περιστρέφεται και μεταφερόμαστε στο αντίστοιχο στούντιο δραστηριοτήτων. (3 λεπτά)

**29:00 - 32:00** Ερώτηση 10 / Ο καλεσμένος έχει στη διάθεση του 60" δευτερόλεπτα με τα αντίστοιχα αντικείμενα ή εργαλεία ώστε να ανακαλύψει τη σωστή απάντηση. Μετά την λήξη του χρόνου, επιστρέφουμε στο κεντρικό στούντιο. Καλεσμένος και TN δίνουν τις απαντήσεις τους.

## Ερωτήσεις γενικών γνώσεων. (4 λεπτά)

**32:00 - 34:00** Ερώτηση 11

**34:00 - 36:00** Ερώτηση 12

## Δύσκολη Ερώτηση - Βοήθεια «Αϊνστάιν»! 50-50 (3 λεπτά)

**36:00 - 39:00** Ερώτηση 13 / Η ερώτηση αυτή γίνεται στο κεντρικό στούντιο. Μεταβαίνουμε περιστροφικά στο στούντιο του «Αϊνστάιν». Βλέπουμε τον αντίστοιχο χαρακτήρα στον πίνακα προσπαθώντας να λύσει ένα δύσκολο μαθηματικό πρόβλημα. Παρουσιαστής και καλεσμένος τον διακόπτουν και ζητούν τη βοήθεια του. Απορρίπτει δύο από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις δίνοντας επιπλέον πληροφορίες. Επιστροφή στο κεντρικό στούντιο. Καλεσμένος και TN δίνουν τις απαντήσεις τους.

## Ερωτήσεις γενικών γνώσεων. (4 λεπτά)

**39:00 - 41:00** Ερώτηση 14

**41:00 - 43:00** Ερώτηση 15

# Ενδεικτική Σκαλέτα Εκπομπής



## Διατροφική Ερώτηση - Το κεντρικό στούντιο περιστρέφεται και μεταφερόμαστε στο αντίστοιχο στούντιο δραστηριοτήτων. (3 λεπτά)

**43:00 - 46:00** Ερώτηση 16 / Η ερώτηση αυτή γίνεται στο κεντρικό στούντιο. Μεταβαίνουμε περιστροφικά στο αντίστοιχο στούντιο των δραστηριοτήτων. Ο καλεσμένος έχει στη διάθεση του 60" δευτερόλεπτα για να φτιάξει, να δοκιμάσει ή να ανακαλύψει τα συστατικά μιας μαγειρικής παρασκευής. Μετά το πέρας της δοκιμασίας επιστρέφουμε στο κεντρικό στούντιο. Καλεσμένος και TN δίνουν τις απαντήσεις τους.

## Γνωρίζεις ότι... Χρήσιμη πληροφορία από τον «Αϊνστάιν». (1 λεπτό)

**47:00 - 48:00** / Ο χαρακτήρας της εκπομπής «Αϊνστάιν» ενημερώνει τους τηλεθεατές για τις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις και τα επιτεύγματα-εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης.

## Ερωτήσεις γενικών γνώσεων. (4 λεπτά)

**49:00 - 51:00** Ερώτηση 17

**51:00 - 53:00** Ερώτηση 18

## Μουσικές ερωτήσεις / Αφορμή για Live!

### Το κεντρικό στούντιο περιστρέφεται και μεταφερόμαστε στο αντίστοιχο στούντιο δραστηριοτήτων. (5 λεπτά)

**53:00 - 55:30** Ερώτηση 19

**55:30 - 58:00** Ερώτηση 20

Σε αυτό το μέρος, έχουμε δυο ερωτήσεις σχετικές με την εγχώρια μουσική σκηνή της χώρας. Γίνεται η πρώτη ερώτηση στο κεντρικό στούντιο και μεταβαίνουμε περιστροφικά στο στούντιο των δραστηριοτήτων. Εκεί μας περιμένει ένας ή και περισσότεροι καλλιτέχνες οι οποίοι τραγουδούν-ερμηνεύουν ζωντανά κάποιο τραγούδι ή μουσικό θέμα θέλοντας να προσφέρουν τη βοήθεια τους στον προσκεκλημένο. Στο ίδιο μέρος, γίνεται και η δεύτερη ερώτηση σε ανάλογο πλαίσιο με το παραπάνω. Μετά το πέρας της διαδικασίας επιστρέφουμε στο κεντρικό στούντιο. Καλεσμένος και TN δίνουν τις απαντήσεις τους.

## Κλείσιμο Εκπομπής - Νικητές & Top-Ten κατάταξη. (2 λεπτά)

**58:00 - 60:00** / Ο παρουσιαστής ανακοινώνει τον νικητή / νικήτρια του επεισοδίου, ευχαριστεί για τη συμμετοχή και ανανεώνει το επόμενο ραντεβού με τους τηλεθεατές. Τέλος βλέπουμε το top ten της κατάταξης από όλα τα επεισόδια.

# Ερωτήσεις | Ύφος - Θεματολογία



# Πιθανές Ερωτήσεις

**Ερώτηση:** Πόσα σκαλοπάτια έχει συνήθως μια σκάλα διαμερίσματος από τον έναν όροφο στον επόμενο;

- α) 10 β) 15 γ) 20 δ) 25

**Σωστή απάντηση:** β) 15 σκαλοπάτια



**Ερώτηση:** Πόσο χρόνο χρειάζεται ένα παγωτό για να λιώσει στον ήλιο;

- α) 5 λεπτά β) 15 λεπτά γ) 30 λεπτά δ) 1 ώρα

**Σωστή απάντηση:** β) 15 λεπτά



**Ερώτηση:** Πόσο διαρκεί η περίοδος εγκυμοσύνης ενός ελέφαντα;

- α) 9 μήνες β) 12 μήνες γ) 18 μήνες δ) 22 μήνες

**Σωστή απάντηση:** δ) 22 μήνες - Οι ελέφαντες έχουν τη μεγαλύτερη περίοδο εγκυμοσύνης από όλα τα ζώα.



**Ερώτηση:** Ποιο το υψηλότερο κτίριο στον κόσμο;

- α) Το Μπουρτζ Χαλίφα β) Ο Πύργος του Άιφελ γ) Ο Πύργος του Λονδίνου δ) Ο Πύργος των Αθηνών

**Σωστή απάντηση:** α) Το Μπουρτζ Χαλίφα με ύψος 828,5 μέτρα.



**Ερώτηση:** Ποια είναι η χώρα με τον μεγαλύτερο πληθυσμό στον κόσμο;

- α) Η Κίνα β) Η Ινδία γ) Η ΗΠΑ δ) Η Κρήτη τον Δεκαπενταύγουστο

**Σωστή απάντηση:** α) Η Κίνα με 1,426 δισ. πληθυσμό, αν και η Ινδία είναι κοντά στο να την προσπεράσει.



**Ερώτηση:** Ποιο είναι το παλαιότερο νόμισμα στον κόσμο που χρησιμοποιείται μέχρι και σήμερα.

- α) Ευρώ β) Αμερικανικό δολάριο γ) Βρετανική λίρα δ) Bitcoin,

**Σωστή απάντηση:** γ) Η Βρετανική λίρα, από τον 8ο αιώνα.

# Πιθανές Ερωτήσεις

**Ερώτηση:** Πόσες συνολικές πιθανότητες υπάρχουν σε έναν κύβο του Rubik;

α) 42 πεντάκις εκατομμύρια β) 139,2 δισεκατομμύρια γ) 1 τρισεκατομμύριο δ) 10 τετράκις εκατομμύρια

**Σωστή απάντηση:** α) 42 πεντάκις εκατομμύρια



**Ερώτηση:** Πόσος χρόνος χρειάζεται για να φτάσει το φως από τον Ήλιο στη Γη;

α) 8 δευτερόλεπτα β) 8 λεπτά γ) 8 ώρες δ) 8 ημέρες

**Σωστή απάντηση:** β) 8 λεπτά - Το φως ταξιδεύει με ταχύτητα περίπου 299,792 χιλιομέτρα ανά δευτερόλεπτο.



**Ερώτηση:** Ποιο είναι το μεγαλύτερο ζώο που έχει υπάρξει ποτέ στη Γη;

α) Τυραννόσαυρος Ρεξ β) Γαλάζια φάλαινα γ) Μαμούθ δ) Αργεντινόσαυρος

**Σωστή απάντηση:** β) Η γαλάζια φάλαινα, με μέγιστο γνωστό μήκος περίπου 30 μέτρα και βάρος περίπου 170 τόνους.



**Ερώτηση:** Πόσοι άνθρωποι έχουν περπατήσει στην Σελήνη μέχρι το 2023;

α) 12 άνθρωποι β) Κανένας, όλα ήταν μια συνωμοσία γ) 50 άνθρωποι δ) 39 άνθρωποι

**Σωστή απάντηση:** α) Μέχρι το 2023, μόνο 12 άνθρωποι έχουν περπατήσει στην επιφάνεια της Σελήνης.



**Ερώτηση:** Ποιο είναι το μεγαλύτερο νησί της Ελλάδος;

α) Ρόδος β) Κρήτη γ) Κέρκυρα δ) Καρπενήσι

**Σωστή απάντηση:** β) Η Κρήτη είναι το μεγαλύτερο νησί της Ελλάδος.



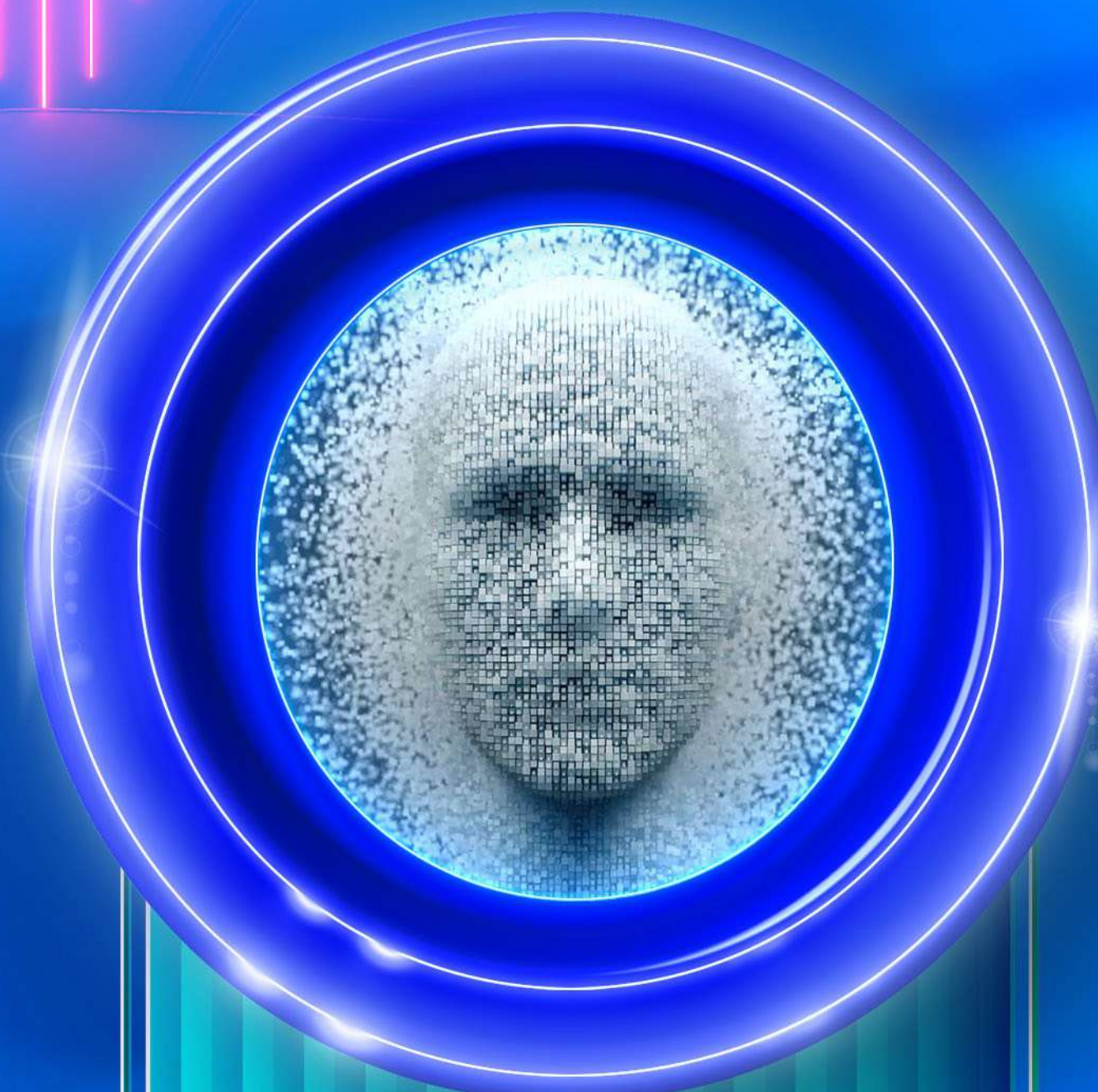
**Ερώτηση:** Ποιο είναι το μήκος ενός γηπέδου μπάσκετ για να μπορεί να συμμετέχει σε διοργανώσεις της F.I.B.A.;

α) 20 μέτρα β) 28 μέτρα γ) 32 μέτρα δ) 35 μέτρα

**Σωστή απάντηση:** β) 28 μέτρα



AtoZ PRODUCTIONS



«Άνθρωπος vs Τεχνητή Νοημοσύνη» - Η νέα πραγματικότητα. Συντονιζόμαστε ευθέως...