



Tägliche Bewegungseinheit

Die Ergebnisse aus dem Pilotjahr 23/24 liegen vor!

46

Sportvereine

47.761

zusätzliche Bewegungseinheiten

281

Bewegungscoaches



325

Bildungseinrichtungen



174

Kindergärten

138

Volksschulen

13

Sekundarstufen I

=



1.234

Gruppen/Klassen

## ZIEL ERREICHT?

Ziel des Spiels in der Gibmir5-App:

Pro Woche 900 Punkte in der Kindergartengruppe und 300 Punkte in der Schulklasse zu sammeln.  
Die in der Gibmir5-App eingetragenen **Bewegungsaktivitäten** zeigen folgendes Ergebnis:



101%  
erreicht

Kindergarten



121%  
erreicht

Volksschule



75%  
erreicht

Sekundarstufe I

Eine durchschnittliche Woche pro Gruppe/Klasse

3,4 x Aktiver Morgenkreis  
5,7 x Bewegtes Spielen Indoor  
6,2 x Bewegtes Spielen Outdoor  
3,9 x Turnen  
1,0 x Bewegungscoach-Einheiten

6,3 x Bewegte Pause  
5,4 x Bewegtes Lernen  
4,9 x Aktiver Schulweg  
2,6 x Unterricht Bewegung und Sport  
1,4 x Bewegungscoach-Einheiten

3,4 x Bewegte Pause  
2,0 x Bewegtes Lernen  
2,1 x Aktiver Schulweg  
2,7 x Unterricht Bewegung und Sport  
1,3 x Bewegungscoach-Einheiten

Bundesministerium  
Kunst, Kultur,  
öffentlicher Dienst und Sport

Bundesministerium  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung