



Tägliche Bewegungseinheit

Die Ergebnisse aus dem Pilotjahr 23/24 liegen vor!

46

Sportvereine

47.453

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