



Tägliche Bewegungseinheit

Aktueller Zwischenstand aus dem Pilotprojekt!

47

Sportvereine

78.303

zusätzliche Bewegungseinheiten

216

Bewegungscoaches



324

Bildungseinrichtungen



174

Kindergärten

137

Volksschulen

13

Sekundarstufe I

=



1.228

Gruppen/Klassen

ZIEL ERREICHT?

Ziel des Spiels in der Gibmir5-App:

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



93%
erreicht

Kindergarten



100%
erreicht

Volksschule



70%
erreicht

Sekundarstufe I

Eine durchschnittliche Woche pro Gruppe/Klasse

- 3,4 x Aktiver Morgenkreis
- 5,8 x Bewegtes Spielen Indoor
- 5,8 x Bewegtes Spielen Outdoor
- 3,3 x Turnen
- 1,0 Bewegungscoach Einheiten

- 6 x Bewegte Pause
- 4,6 x Bewegtes Lernen
- 4,8 x Aktiver Schulweg
- 2,4 x Unterricht Bewegung und Sport
- 1,4 x Bewegungscoach Einheiten

- 2,2 x Bewegte Pause
- 1,5 x Bewegtes Lernen
- 1,5 x Aktiver Schulweg
- 2,8 x Unterricht Bewegung und Sport
- 1,2 x Bewegungscoach Einheiten

Bundesministerium Kunst, Kultur, öffentlicher Dienst und Sport

Bundesministerium Bildung, Wissenschaft und Forschung