



— Tägliche Bewegungseinheit

Die ersten Ergebnisse aus dem Pilotjahr 22/23 liegen vor!

43

Sportvereine

35.152

zusätzliche Bewegungseinheiten

189

Bewegungscoaches



260

Bildungseinrichtungen



131

Kindergärten

113

Volksschulen

16

Sekundarstufe I



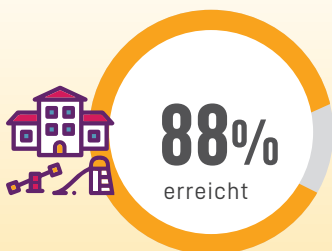
979

Gruppen/Klassen

ZIEL ERREICHT?

Ziel des Spiels in der Gibmir5-App:

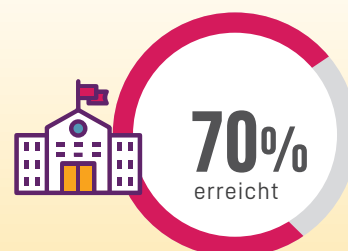
Pro Woche 900 Punkte im Kindergarten und 300 Punkte in der Schule zu sammeln.
Die in der Gibmir5-App eingetragenen **Bewegungsaktivitäten** zeigen folgendes Ergebnis:



Kindergarten



Volksschule



Sekundarstufe I

Eine durchschnittliche Woche pro Gruppe/Klasse

1,0 x Bewegungscoach Einheit
3,0 x Turnen
3,2 x Aktiver Morgenkreis
5,4 x Bewegtes Spielen Indoor
5,2 x Bewegtes Spielen Outdoor

1,2 x Bewegungscoach Einheit
2,1 x Bewegung und Sport Unterricht
5,0 x Bewegte Pause
3,9 x Bewegtes Lernen
4,0 x Aktiver Schulweg

1,2 x Bewegungscoach Einheit
2,8 x Bewegung und Sport Unterricht
2,4 x Bewegte Pause
1,7 x Bewegtes Lernen
1,6 x Aktiver Schulweg

— Bundesministerium
Kunst, Kultur,
öffentlicher Dienst und Sport

— Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung