

Impatto Ambientale, Sociale e Territoriale dei CleanUp Games 2026

Sintesi dei risultati per la rendicontazione ESG

ABSTRACT

I CleanUp Games sono un'iniziativa di eco-attivismo ambientale promossa da Rebelterra che unisce pulizia del territorio, partecipazione civica e sensibilizzazione ambientale attraverso un format competitivo aperto a cittadini, scuole, associazioni, università e imprese.

La terza edizione dell'iniziativa si è svolta il 9 maggio 2026 nella spiaggia di Giorgino, a Cagliari, area costiera caratterizzata da un elevato accumulo di rifiuti trasportati dalle correnti marine o deliberatamente abbandonati.

L'edizione 2026 ha coinvolto complessivamente **764 persone**, includendo soggetti differenti per età, provenienza e modalità di partecipazione. Nel corso delle attività sono stati raccolti circa **9.300 kg di rifiuti**.

AGENDA 2030 – OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE [SDGS]



INDICE

IL FORMAT DELL'INIZIATIVA.....	1
Struttura generale dell'iniziativa.....	2
Metodologia di raccolta, attribuzione dei punteggi e pesatura.....	3
Area di intervento e organizzazione logistica.....	4
ANALISI DELLA PARTECIPAZIONE.....	6
RISULTATI AMBIENTALI.....	7
IMPATTO COMUNICATIVO E MEDIATICO.....	9
IMPATTO EDUCATIVO DEI REBELTERRA LAB.....	12



IL FORMAT DELL'INIZIATIVA

Struttura generale dell'iniziativa

I CleanUp Games si svolgono attraverso un format competitivo di raccolta dei rifiuti dispersi nell'ambiente. La partecipazione all'iniziativa è gratuita e si basa sulla suddivisione dei partecipanti in categorie e squadre.

Dall'edizione 2026 le categorie in gara sono diventate sei:

1. associazioni, aziende e gruppi organizzati (minimo 5 partecipanti);
2. classi delle scuole superiori;
3. famiglie e piccoli gruppi (massimo 4 adulti per squadra);
4. gruppi scout;
5. persone che partecipano singolarmente;
6. studenti e studentesse universitarie, che partecipano individualmente ma i cui punteggi vengono successivamente sommati in base alla facoltà di appartenenza per determinare il polo vincitore tra quello Umanistico e quello Scientifico.

Nel corso dell'evento i partecipanti raccolgono i rifiuti presenti nell'area di intervento e li conferiscono nei punti di raccolta predisposti dall'organizzazione. A ciascuna categoria viene assegnata una specifica porzione del campo di gara. Al termine delle attività vengono attribuiti punteggi sulla base dei materiali raccolti e vengono individuati i vincitori e le vincitrici delle diverse categorie.

L'utilizzo di dinamiche competitive e collaborative costituisce uno degli elementi centrali del format. La competizione viene utilizzata come strumento per incentivare la partecipazione, aumentare il coinvolgimento diretto dei partecipanti e amplificare la visibilità dell'iniziativa anche attraverso la produzione e la diffusione di contenuti fotografici e audiovisivi.

A ogni partecipante vengono forniti gratuitamente guanti, buste e maglietta dell'evento, che contribuisce alla riconoscibilità dell'iniziativa e alla costruzione di un'identità collettiva tra i partecipanti.

I rifiuti raccolti nei diversi punti di conferimento vengono successivamente trasportati e radunati nell'area in cui si svolge la cerimonia finale di premiazione.

Nei mesi precedenti l'evento il format prevede inoltre due attività principali: la promozione dell'iniziativa attraverso stampa e canali digitali, con fasi di pre-iscrizione e annunci relativi ai premi; e i Rebelterra Lab, ossia incontri didattici svolti nelle scuole, anche non partecipanti,



dedicati ai temi dell'inquinamento marino, della dispersione della plastica nell'ambiente, degli impatti sugli ecosistemi e della disinformazione ambientale.

Metodologia di raccolta, attribuzione dei punteggi e pesatura

Nel corso della prima edizione dei CleanUp Games, svolta nel 2024, la quantità di rifiuti raccolti veniva determinata attraverso la pesatura diretta di ogni singola busta e di ogni singolo rifiuto conferito dai partecipanti. L'esperienza operativa maturata durante l'evento ha tuttavia evidenziato i limiti di questo metodo: le condizioni della spiaggia, la presenza di numerosi rifiuti ingombranti e l'elevato numero di partecipanti rallentavano significativamente le operazioni di conferimento e registrazione, aumentando i tempi di attesa e spostando l'attenzione organizzativa dalla raccolta dei rifiuti alla gestione della competizione.

A partire dalle edizioni successive è stato quindi introdotto un sistema semplificato di attribuzione dei punteggi, basato su valori predefiniti assegnati alle diverse tipologie di rifiuto raccolto. L'obiettivo principale del nuovo sistema è velocizzare le operazioni di conferimento mantenendo al tempo stesso un criterio uniforme di valutazione tra le diverse categorie partecipanti.

Il principale limite del sistema adottato riguarda la determinazione quantitativa della massa complessiva dei rifiuti raccolti. Non essendo prevista la pesatura diretta di ogni singolo conferimento, la stima finale viene elaborata attraverso una metodologia statistica basata su più livelli di verifica.

Una prima stima viene effettuata utilizzando il numero totale di buste e rifiuti conferiti e la massa media delle diverse tipologie rilevata durante la prima edizione dei CleanUp Games, nella quale era stata effettuata la pesatura completa dei materiali raccolti. I valori medi utilizzati sono riportati in Tabella 1.

Tipologia di rifiuto	Massa
Vetro e latta (busta media da 40 litri)	6,5 kg
Plastica (busta grande da 110 litri)	2,5 kg
Indifferenziato (busta grande da 110 litri)	5 kg
Mozziconi (busta piccola da 2 litri)	0,2 kg
Pneumatico (scooter/moto)	4 kg
Pneumatico (auto)	9 kg
Pneumatico (SUV/furgone)	15 kg
Pneumatico (mezzi pesanti)	50 kg

Tabella 1 – Massa media delle diverse tipologie di rifiuto



Nel caso degli pneumatici, quindi, la massa stimata varia in base alle dimensioni del rifiuto conferito, mentre per gli altri materiali ingombranti viene applicata una stima prudenziale basata sul volume e sulla tipologia del materiale.

Una seconda verifica viene effettuata osservando il volume complessivo del cumulo finale dei rifiuti suddiviso per tipologia di materiale. Infine, il servizio comunale competente per l'igiene urbana fornisce una propria stima quantitativa dei materiali raccolti, utilizzata anche ai fini delle procedure di smaltimento.

La quantità finale riportata viene determinata confrontando le tre stime ottenute e utilizzando prudenzialmente il valore più basso, al quale viene applicata un'ulteriore riduzione del 20%, anche al fine di non conteggiare la sabbia e il materiale organico inevitabilmente attaccato ai rifiuti. .

Pur non garantendo la stessa precisione della pesatura diretta, il sistema adottato consente di gestire cleanup di grandi dimensioni caratterizzati dalla presenza di elevati quantitativi di rifiuti e numerosi materiali ingombranti. La pesatura individuale dei conferimenti risulta infatti sostenibile soprattutto in cleanup di piccole dimensioni, svolti in aree relativamente pulite e caratterizzati da flussi limitati di rifiuti verso i punti di raccolta.

In contesti come quello dei CleanUp Games, dove vengono raccolte diverse tonnellate di materiali in tempi relativamente brevi, la pesatura sistematica di ogni singola busta o rifiuto richiederebbe un impiego di tempo e personale sproporzionato rispetto alle attività di raccolta. Un'organizzazione fortemente orientata alla pesatura rischierebbe inoltre di destinare una quota rilevante delle risorse umane alla registrazione dei conferimenti piuttosto che alla rimozione dei rifiuti dall'ambiente.

Anche l'eventuale pesatura completa dei materiali al termine dell'evento risulterebbe poco funzionale in presenza di grandi quantità di rifiuti eterogenei e ingombranti. In questi contesti, l'accuratezza teorica della misurazione rischia di tradursi in un rallentamento operativo significativo, con un impiego di tempo e risorse non proporzionato rispetto agli obiettivi dell'intervento.

Area di intervento e organizzazione logistica

La spiaggia di Giorgino, nella costa sud della Sardegna, scelta per tutte e tre le edizioni dei CleanUp Games, presenta caratteristiche compatibili con le dinamiche di alto accumulo di rifiuti tipiche del Mar Mediterraneo. La costruzione del Porto Canale di Cagliari ha progressivamente separato l'area dal resto della città, riducendone l'accessibilità e la frequentazione turistica e balneare. Attualmente la spiaggia è utilizzata prevalentemente da pescatori amatoriali e risulta meno interessata dalle attività ordinarie di manutenzione tipiche delle aree costiere più



frequentate. In questo contesto, l'accumulo dei rifiuti e gli effetti dell'inquinamento risultano particolarmente evidenti lungo l'arenile e nelle aree retrostanti.

L'area presenta inoltre significative criticità logistiche. La spiaggia non è servita dal trasporto pubblico urbano e può essere raggiunta esclusivamente tramite linee di trasporto extraurbano prive di fermate in prossimità del campo di gara. Anche la disponibilità di parcheggi risulta pressoché nulla. L'organizzazione dell'evento ha quindi richiesto la predisposizione di un sistema di trasporto dedicato. Grazie alla collaborazione con CTM S.p.A., azienda municipalizzata del trasporto pubblico dell'area metropolitana di Cagliari, è stato possibile garantire il trasferimento verso il campo di gara di studenti e docenti delle scuole superiori, studenti universitari e partecipanti singoli. Questa soluzione ha consentito non solo di ridurre la pressione sui parcheggi disponibili, ma anche di rendere le modalità di accesso all'evento maggiormente coerenti con le finalità ambientali dell'iniziativa, anche attraverso l'utilizzo di autobus elettrici.

La gestione della mobilità e dei parcheggi ha richiesto inoltre il coinvolgimento di diversi enti. L'Autorità di Sistema Portuale del Mare di Sardegna ha autorizzato l'utilizzo temporaneo di un'area interna a un cantiere e l'occupazione di una corsia della strada di accesso al terminal crociere per finalità di parcheggio. La Polizia Locale del Comune di Cagliari ha fornito supporto operativo per la gestione della viabilità, dei parcheggi e degli attraversamenti della Strada Statale 195, che costeggia la spiaggia e non prevede attraversamenti pedonali dedicati in prossimità dell'area di gara. Per l'organizzazione delle aree operative è inoltre necessario il coinvolgimento di ANAS, al fine di ottenere le autorizzazioni necessarie per l'utilizzo delle piazzole prospicienti i gazebo. Queste aree sono utili per il posizionamento dei bagni chimici e come punti di deposito temporaneo dei rifiuti raccolti.

Il campo di gara ha interessato circa 5 km di costa ed è stato suddiviso in cinque principali aree di raccolta¹. L'area di accumulo finale dei rifiuti raccolti è stata individuata in collaborazione con l'Assessorato all'Ecologia Urbana, Ambiente e Verde Pubblico del Comune di Cagliari e con i servizi competenti per la gestione dei rifiuti urbani. Gli enti coinvolti hanno inoltre fornito indicazioni operative relative alle modalità di deposito temporaneo, separazione e successivo recupero dei materiali raccolti, e fornito parte delle buste utilizzate durante l'evento.

Per gli aspetti legati alla sicurezza, ciascuna area di raccolta era dotata di un kit di primo intervento contenente materiale sanitario di base. Nell'area iniziale del campo di gara erano inoltre presenti un'ambulanza e personale medico dedicato all'assistenza sanitaria durante lo svolgimento dell'evento. Come già descritto, la Polizia Locale ha inoltre garantito il supporto necessario per la gestione in sicurezza degli attraversamenti pedonali lungo la Strada Statale 195.

¹ <https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1VWVGaZFUdbSbls29XzOS0ZAfSeAsgKs>

ANALISI DELLA PARTECIPAZIONE

L'edizione 2026 dei CleanUp Games ha coinvolto complessivamente 764 persone. La partecipazione ha interessato categorie differenti per età, provenienza e modalità di coinvolgimento, con una presenza significativa di studenti, associazioni, gruppi organizzati e partecipanti singoli.

La partecipazione all'iniziativa è stata gestita attraverso un sistema di iscrizione online. Le **registrazioni** complessive effettuate attraverso il sistema online sono state **922**. La presenza effettiva sul campo di gara è stata pari a **722 partecipanti attivi**, ai quali si aggiungono **42 membri dello staff** organizzativo. Oltre alle normali defezioni registrate in eventi di grandi dimensioni, la differenza tra iscritti e partecipanti effettivi è stata probabilmente influenzata dalle condizioni meteorologiche previste per la giornata dell'evento, caratterizzata da forte vento e da previsioni di precipitazioni, effettivamente verificatesi al termine delle attività di raccolta.

La componente scolastica ha coinvolto 6 istituti superiori dell'area metropolitana di Cagliari per un totale di 18 classi partecipanti, mentre la rete associativa e organizzativa ha visto la presenza di 18 tra associazioni, aziende e gruppi organizzati, ai quali si sono aggiunti 3 gruppi scout coinvolti nella "Scout Edition".

La distribuzione dei partecipanti tra le diverse categorie è riportata nella Tabella 2.

Categoria	Partecipanti	% sul totale
Scuole superiori	274	35,9%
Universitari/e	36	4,7%
Associazioni, aziende e gruppi organizzati	149	19,5%
Famiglie e piccoli gruppi	125	16,4%
Scout	115	15,0%
Persone che hanno partecipato singolarmente	23	3,0%
Staff	42	5,5%
Totale	764	100%

Tabella 2 – Distribuzione dei partecipanti per categoria

I dati raccolti evidenziano una composizione eterogenea della partecipazione, caratterizzata dalla contemporanea presenza di studenti minorenni, studenti universitari, volontari associativi, nuclei familiari e partecipanti adulti non appartenenti a gruppi organizzati.

Un dato di sicuro interesse è quello relativo ai **minori in gara, pari al 48,4% dei partecipanti**.



RISULTATI AMBIENTALI

Nel corso dell'edizione 2026 dei CleanUp Games sono stati raccolti circa **9.300 kg** (pari a **oltre 60 m³**) di rifiuti dispersi nell'ambiente costiero della spiaggia di Giorgino e delle aree retrostanti. Come descritto precedentemente, il dato finale è stato ottenuto attraverso una metodologia di stima prudenziale basata sul numero di conferimenti registrati, sull'analisi volumetrica dei cumuli finali e sulle valutazioni effettuate dai servizi competenti per la gestione dei rifiuti urbani.

I materiali raccolti presentavano caratteristiche estremamente eterogenee. Tra i rifiuti numericamente più presenti figuravano bottiglie di vetro, lattine, bidoni in plastica, cassette in polistirolo, materiali riconducibili alla pesca professionale e amatoriale, pneumatici e numerosi rifiuti ingombranti. Una parte significativa dei materiali rinvenuti risultava inoltre riconducibile a incidenti stradali o all'abbandono di elementi collegati alla viabilità, tra cui frammenti di automobili e cartellonistica. Sono stati inoltre raccolti residui provenienti da lavorazioni edilizie, e numerosi materiali verosimilmente provenienti da abbandoni domestici, tra cui elettrodomestici, componenti d'arredo, e vestiario.

La distribuzione dei rifiuti osservata durante l'evento conferma la presenza simultanea di differenti fenomeni di dispersione e accumulo, legati sia all'abbandono diretto lungo la costa sia al trasporto dei materiali attraverso il mare. La Tabella 3 mostra la distribuzione delle principali categorie di rifiuti raccolti durante l'iniziativa, mentre la Tabella 4 riporta l'incidenza delle diverse categorie sulla massa e sul volume complessivo dei rifiuti rimossi.

Tipologia di rifiuto	Quantità	Kg	m ³
Vetro e latta (busta media da 40 litri)	209	1.358	4,2
Plastica (busta grande da 110 litri)	333	832	16,7
Indifferenziato (busta grande da 110 litri)	219	1.095	11,0
Nasse e trappole per polpi	783	470	14,1
Mozziconi (busta piccola da 2 litri)	17	3	0,0
Pneumatici	109	1.853	4,9
Rifiuti ingombranti (pezzi singoli)	865	6.055	14,0
Stima lorda	2.535	11.666	64,8

Tabella 3 – Distribuzione delle categorie di rifiuti raccolti

Il totale qui indicato di 11.666 kg è stata la stima più bassa tra quelle individuate nel nostro metodo ed è stato quindi assunto come valore di riferimento. A questo, come precedentemente indicato, abbiamo sottratto il 20% ottenendo 9.332,8 kg, ulteriormente arrotondati per difetto a 9.300 kg nella cifra riportata.



Categoria	Massa	Volume
Scuole superiori	20,05%	23,91%
Universitari/e	8,08%	6,54%
Associazioni, aziende e gruppi organizzati	31,36%	29,48%
Famiglie e piccoli gruppi	15,93%	15,23%
Scout	17,10%	14,84%
Persone che hanno partecipato singolarmente	7,47%	10,00%
Totale	100,00%	100,00%

Tabella 4 – Incidenza ponderale e volumetrica delle categorie in gara.

La quantità di rifiuti raccolti viene generalmente espressa in chilogrammi, indicatore utile per fornire una stima sintetica dei materiali rimossi dall'ambiente e frequentemente utilizzato nella comunicazione pubblica e nella reportistica ambientale. Tuttavia, la massa rappresenta soltanto uno dei possibili parametri di valutazione del fenomeno e, se considerato isolatamente, rischia di restituire una rappresentazione parziale dell'impatto reale dei rifiuti dispersi nell'ambiente.

Anche il volume complessivo dei materiali raccolti costituisce un elemento significativo nella valutazione del fenomeno. In molti casi, il numero di metri cubi occupati dai rifiuti restituisce in maniera più efficace la percezione della diffusione dei materiali rispetto alla massa.

Per questo motivo, oltre al dato ponderale, il presente report riporta anche una valutazione volumetrica dei materiali raccolti e un resoconto quantitativo relativo ad alcune tipologie specifiche di rifiuti, in particolare pneumatici e nasse. Questi materiali permettono infatti di osservare aspetti differenti del fenomeno. La presenza diffusa di pneumatici e rifiuti ingombranti lungo la costa restituisce la percezione dell'incuria e degli abbandoni che interessano l'area, mentre il recupero di nasse, lenze e attrezzature da pesca abbandonate evidenzia un fenomeno meno visibile ma particolarmente critico dal punto di vista ambientale. Le cosiddette "reti fantasma" e le attrezzature da pesca disperse continuano infatti a intrappolare organismi marini anche dopo essere state abbandonate, producendo quello che viene definito "ghost fishing".

Il punto centrale è che materiali differenti possono produrre effetti molto diversi dal punto di vista ambientale, visivo e percettivo. Rifiuti leggeri ma molto diffusi e voluminosi, come bottiglie in plastica, contenitori monouso o cassette in polistirolo, possono avere un impatto ambientale e sul paesaggio costiero molto elevato pur incidendo relativamente poco sulla massa complessiva raccolta. Al contrario, alcuni materiali molto pesanti possono influire significativamente sul dato finale espresso in chilogrammi pur rappresentando una presenza quantitativamente limitata all'interno dell'area interessata dal cleanup.



Allo stesso tempo, esistono rifiuti che, pur avendo massa e volume ridotti, possono rappresentare criticità ambientali particolarmente rilevanti. Batterie esauste, contenitori con oli o sostanze chimiche e altri materiali potenzialmente inquinanti possono infatti produrre effetti ambientali molto più dannosi rispetto a rifiuti più grandi e visivamente evidenti. Da questo punto di vista, una singola bottiglia contenente olio esausto o una batteria abbandonata possono rappresentare un rischio ambientale significativamente maggiore rispetto, ad esempio, al telaio metallico di un ciclomotore².

Per queste ragioni, la quantificazione del cleanup attraverso il solo dato ponderale non restituisce completamente la complessità del fenomeno osservato durante le attività di raccolta e deve essere interpretata insieme ad altri elementi relativi alla tipologia, alla diffusione, alla pericolosità e al volume dei materiali raccolti.

In questo contesto, anche la rappresentazione visiva del cleanup assume un ruolo significativo nella comunicazione ambientale dell'iniziativa. I dati che riportano dieci tonnellate di rifiuti o cinquanta metri cubi di materiali recuperati possono risultare difficili da visualizzare concretamente, mentre l'immagine di una catasta di rifiuti "grande quanto un nuraghe" o un video lungo oltre un minuto³ che percorre il cumulo finale dei materiali raccolti restituiscono in maniera immediata la dimensione reale del fenomeno e l'impatto dell'accumulo dei rifiuti nell'ambiente costiero.

Se l'obiettivo dell'iniziativa, come già accennato, non è soltanto quello di produrre dati utili alla ricerca scientifica o alla reportistica ambientale aziendale legata agli indicatori ESG, ma soprattutto quello di aumentare la consapevolezza pubblica rispetto al problema dei rifiuti dispersi nell'ambiente, allora queste immagini assumono un valore comunicativo persino superiore rispetto al solo dato ponderale o volumetrico. Le immagini parlano infatti direttamente a chi il problema non lo conosce o lo percepisce come distante, utilizzando un linguaggio immediato, emotivo e comprensibile anche al di fuori dei contesti tecnici o specialistici.

IMPATTO COMUNICATIVO E MEDIATICO

La comunicazione ha rappresentato uno degli elementi centrali dei CleanUp Games 2026 e una componente integrante della strategia di sensibilizzazione ambientale dell'iniziativa. Come già discusso nei capitoli precedenti, l'obiettivo del progetto non consiste esclusivamente nella rimozione materiale dei rifiuti dall'ambiente costiero, ma anche nella costruzione di una

² Tutti gli esempi qui riportati si riferiscono a rifiuti effettivamente raccolti durante l'edizione 2026 dei CleanUp Games.

³ <https://www.instagram.com/p/DYlOqhhsEEp/>



narrazione pubblica capace di rendere visibile il fenomeno del *marine litter* e ampliare la consapevolezza collettiva rispetto al problema.

Per questo motivo, la produzione di contenuti fotografici, audiovisivi e giornalistici non è stata considerata un'attività accessoria o promozionale, ma parte integrante dell'intervento ambientale stesso. La documentazione visiva dei rifiuti raccolti, della partecipazione collettiva e delle dimensioni del cumulo finale ha consentito di estendere l'impatto dell'iniziativa anche a persone che non hanno partecipato direttamente al cleanup.

La strategia comunicativa si è sviluppata principalmente attraverso i canali social di Rebelterra, in particolare Instagram e Facebook, utilizzati sia nella fase precedente all'evento per promuovere iscrizioni, premi e aggiornamenti organizzativi, sia nella fase successiva per diffondere immagini, video e risultati finali della raccolta.

Nel complesso, la comunicazione social della terza edizione dei CleanUp Games ha generato⁴:

Indicatore	Instagram	Facebook	Totale
Post e reel pubblicati	42	37	79
Storie pubblicate	> 150	> 100	> 250
Visualizzazioni complessive	464.000	265.000	729.000
Interazioni con i contenuti	16.000	12.000	28.000
Account che hanno interagito	7.700	5.200	12.900
Nuovi follower	1,485	1.197	-

Tabella 5 – Dati della comunicazione social

Particolarmente significativo è il risultato ottenuto dal video pubblicato la sera stessa dell'evento, 90 secondi dedicati al cumulo dei rifiuti, diventato virale sia su Instagram sia su Facebook.

Indicatore	Instagram	Facebook	Totale
Visualizzazioni complessive	235.000	172.000	407.000
AVD	25 sec	17 sec	-
Like/Reazioni	966	671	1.637
Commenti	454	593	1.047
Condivisioni/repost	523	373	796
Nuovi follower	966	671	1.637

Tabella 6 – Dati del contenuto audiovisivo con maggiore diffusione

⁴ Dal 23 febbraio 2026, data di apertura pubblica delle iscrizioni, invio del comunicato stampa e pubblicazione del primo post, fino al 31 maggio 2026.



Il video è disponibile all'indirizzo: <https://www.instagram.com/p/DYIOqhhsEEp/>

Sono stati poi prodotti altri due video di racconto dell'iniziativa:

→ video verticale per i social della durata di circa 1 minuto e 15 secondi:

<https://www.instagram.com/p/DYWflA-yy5L/>

→ video 16:9 della durata di circa 3 minuti e 30 secondi, che include anche alcune interviste ai partecipanti:

<https://youtu.be/RekvGTXYZSE>

Particolarmente significativo è stato anche il coinvolgimento generato dal premio "Rifiuto Strambo", iniziativa parallela che prevedeva la pubblicazione sui social delle dieci fotografie dei rifiuti più insoliti o improbabili rinvenuti durante il cleanup e la successiva votazione pubblica da parte degli utenti. La votazione ha raggiunto complessivamente 555 voti validi; il contenuto più votato, proposto da una famiglia partecipante, ha ottenuto 157 preferenze. Anche questa attività ha contribuito ad aumentare l'interazione del pubblico con i contenuti dell'iniziativa e a rafforzare la dimensione partecipativa e narrativa della comunicazione ambientale dei CleanUp Games.

Accanto alla comunicazione digitale, l'iniziativa ha ottenuto copertura attraverso i media tradizionali coinvolgendo sia testate cartacee sia giornali online e trasmissioni radiofoniche e televisive.

Le uscite mediatiche sono state:

- servizio dedicato nel programma "Geo" su Rai 3 con collegamento in diretta da Giorgino;
- un servizio dedicato all'interno del TGR Rai Sardegna;
- due ospitate radiofoniche;
- due uscite sull'edizione cartacea de L'Unione Sarda;
- oltre 15 articoli pubblicati su testate giornalistiche online.

La rassegna stampa completa dell'iniziativa è disponibile all'indirizzo:

<https://www.rebelterra.it/stampa>

La copertura mediatica ottenuta ha consentito di ampliare significativamente la platea raggiunta dall'iniziativa, portando il tema dell'inquinamento costiero e del *marine litter* all'interno di contesti comunicativi molto differenti tra loro: social network, televisione, radio, stampa locale e stampa online.

In questo senso, la dimensione comunicativa dei CleanUp Games non può essere considerata separata dall'intervento ambientale stesso. La raccolta dei rifiuti costituisce infatti una parte dell'impatto generato dall'iniziativa, mentre la diffusione pubblica delle immagini, dei dati e dei contenuti prodotti durante l'evento contribuisce ad amplificare la percezione sociale del fenomeno



e a raggiungere un numero di persone enormemente superiore rispetto ai soli partecipanti presenti sul campo di gara.

IMPATTO EDUCATIVO DEI REBELTERRA LAB - ROAD TO CLEANUP GAMES

I Rebelterra LAB rappresentano il programma di educazione ambientale che accompagna i CleanUp Games e costituiscono una delle principali attività sviluppate nell'ambito del percorso "Road to CleanUp Games 2026". Gli incontri sono concepiti come strumenti di sensibilizzazione e formazione rivolti alle nuove generazioni, con l'obiettivo di fornire conoscenze di base sui principali temi ambientali contemporanei e favorire forme concrete di cittadinanza attiva.

Nel corso dell'anno scolastico 2025-2026 il programma ha raggiunto complessivamente **7 istituti scolastici** delle province di Cagliari e Sassari, coinvolgendo **31 classi e 457 studenti** attraverso attività laboratoriali, incontri interattivi e momenti di confronto dedicati ai temi della sostenibilità ambientale.

Le attività hanno interessato prevalentemente scuole secondarie di primo e secondo grado, coinvolgendo tuttavia anche una scuola dell'infanzia, a conferma del crescente interesse verso percorsi di educazione ambientale rivolti a fasce d'età differenti.

I laboratori sono stati realizzati all'interno dei percorsi di educazione civica degli istituti coinvolti e hanno affrontato temi quali cambiamento climatico, tutela del mare, inquinamento, sostenibilità nella vita quotidiana, fake news e disinformazione ambientale, volontariato e cittadinanza attiva. Particolare attenzione è stata dedicata al fenomeno dell'inquinamento marino.

I Rebelterra LAB hanno inoltre rappresentato un'importante occasione di collaborazione con dirigenti scolastici e docenti, contribuendo alla costruzione di relazioni stabili tra il mondo della scuola e le realtà del territorio impegnate nella tutela dell'ambiente.

L'attività educativa svolta attraverso i Rebelterra LAB amplia significativamente l'impatto dei CleanUp Games oltre la sola giornata dell'evento, consentendo di raggiungere centinaia di studenti nei mesi precedenti alla manifestazione e rafforzando la dimensione educativa e preventiva dell'iniziativa. In questa prospettiva, i laboratori rappresentano uno strumento complementare alle attività di cleanup, contribuendo alla diffusione di conoscenze, comportamenti responsabili e pratiche di partecipazione attiva che costituiscono la base per una maggiore consapevolezza ambientale.