

L'associazione di volontari PSIC-AR (Psicologi dell'Emergenza Alfredo Rampi) insieme al CENTRO ALFREDO RAMPI di Roma organizza una raccolta di materiale per assistere le popolazioni abruzzesi coinvolte nel terremoto. Gli Psicologi dell'Emergenza Alfredo Rampi (PSIC-AR) sono volontari psicologi che si occupano di interventi di prevenzione e preparazione della popolazione alle emergenze ambientali e di interventi di assistenza psicologica alle vittime di incidenti e di calamità.

# Cerchiamo persone capaci di offrire **CIBO PER LA MENTE**, coperte per l'**ANIMA**, carburante per lo **SPIRITO**, ossigeno per la **SPERANZA**

L'iniziativa è finalizzata a realizzare delle azioni di **ANIMAZIONE SOCIALE** per le comunità colpite dal terremoto, nella fase della post-emergenza attraverso un gruppo di operatori psicosociali che realizzeranno degli spazi attrezzati nelle tendopoli per la socializzazione e l'intrattenimento. Saranno a tale scopo allestite delle tende per ricrearsi e ritrovarsi autogestite dalla popolazione, con particolare attenzione a giovani, anziani e bambini. A tale scopo cerchiamo volontari (**PSICOLOGI, INSEGNANTI ED EDUCATORI**) per il sostegno psicosociale disposti ad andare in Abruzzo. Cerchiamo persone capaci d'offrire cibo per la mente, coperte per l'anima, carburante per lo spirito, ossigeno per la speranza. Tutto il materiale che verrà raccolto dai volontari dell'associazione, sarà portato in Abruzzo con il **LUDOBUS CIBO PER LA MENTE** che girerà i fine settimana nelle tendopoli.

**Il materiale deve essere nuovo ad eccezione dei libri e dei giochi che devono essere in ottimo stato di conservazione. Il materiale da raccogliere sarà suddiviso per fascia d'età. Tutti i cittadini che collaboreranno riceveranno informazioni dettagliate sull'utilizzo del materiale da loro offerto e dei fondi raccolti e sulle località in cui verrà collocato.**

## **PICCOLI 0 - 10 anni**

Colori (pennarelli - matite) - tempere - pongo - libri per colorare  
incastri - puzzle - peluche - formine stampini - imbuti  
pasta per giocare - scolini - piattini - vassoi - posate di plastica  
bicchierini plastica - stoffe - sabbia - frutta finta - carrello  
bilancine - animali della savana e della fattoria - "mercato"  
"falegname" - macchinine - soldatini - borsette - tavoliere e mattarello.

## **ADOLESCENTI 11 - 17 anni**

Libri - CD - Walkman CD - batterie (impacchettate) - cancelleria  
(fogli - cartoncini - gomme - temperini - scotch - colla - collage  
spago - corde - colori) - giochi da tavolo (Taboo - UNO - Saltimonte  
Monopoli - Trivial Pursuit) - giochi elettronici - Sapientino  
Game Boy - PSP - Barbie - Winz - Witch - trucchi - Gormiti  
carte da gioco - robot - piste automobilsprint.

## **GIOVANI 18 anni ed oltre**

Tavolo Ping-Pong - racchettoni - bigliardini - tappetini - stuoie - reti per  
minivolley - libri - fogli da disegno - colori e tempere - DAS  
gesso - creta - attrezzi ginnici - pesetti - birilli - aste - corde.

## **ANZIANI dai 60 anni in poi**

Carte da gioco - scacchi - dame - tombole - bocce - cruciverba - sudoku  
domino - ferri da lana e da uncinetto - lana e cotone - fili - aghi - stoffe  
grezze - romanzi - riviste e libri.

## **IL MATERIALE SARÀ UTILIZZATO PER ORGANIZZARE I SEGUENTI SPAZI**

- ➔ una piccola biblioteca (con romanzi, saggi, fumetti) da far gestire agli stessi sfollati;
- ➔ spazi per gli anziani con l'occorrenza per poter fare l'uncinetto o giocare (carte domino, scacchi, tombola, bocce) autogestita dagli anziani;
- ➔ una ludoteca per bambini con giochi socializzanti (di gruppo, simbolici, attraverso l'utilizzo di tavoli e sedie, cassapanche con i vestiti per il travestimento) gestita da insegnanti o educatori della tendopoli;
- ➔ un gazebo per adolescenti (con stereo CD per ballare, microfono per cantare, giochi da tavolo) da far gestire ad animatori o educatori;
- ➔ un gazebo benessere (con specchi, fon, spazzole, prodotti per truccarsi e piccoli attrezzi ginnici).

CIBO PER LA MENTE, coperte per l'ANIMA, carburante per lo SPIRITO, ossigeno per la SPERANZA