

Harvinaisen Hyvä Päivä!



**Harvinaisen Hyvä Päivä! -tapahtuma järjestetään
Tiedekeskus Heurekassa Vantaalla lauantaina
25.2.2012. Tapahtuma on tarkoitettu kaikille har-
vinaisiin sairaus- ja vamma-ryhmiin kuuluville
läheisineen sekä asiasta kiinnostuneille,
vauvasta vaariin.**

Tapahtuman tarkoituksena on tarjota vertaisuuden kokemuksia kaikille – myös niille harvinaisille, joilla ei ole omaa yhdistystä. Ohjelma sisältää erilaisia työpajoja moneen makuun.

10.30-15	Elävä kirjasto
10.30-12	Työpajat: DanceAbility Decide-keskustelupeli
12-13	Lounas
13-14.30	Yhteistä ohjelmaa ja keskusteluja
14.30-15.30	Kahvitauko
15.30-17	Työpajat: Sosiaalinen sirkus Decide-keskustelupeli

Tilaisuuteen on vapaa pääsy. Lounas, kahvitarjoilu ja Heurekan tiedekeskuksen palvelut ovat maksullisia (www.heureka.fi). Tapahtumaan osallistuminen ei edellytä ilmoittautumista. Tapahtuman järjestää osa Suomen harvinaisten sairauksien potilasyhteisöistä yhteistyössä Invalidiliiton Harvinaiset-yksikön kanssa. Lisätietoja tarvittaessa:

Miia Laitinen, puh. 044 7650410,
miia.laitinen@invalidiliitto.fi
Saija Qvintus, puh. 040 4766837,
mulibrey@hotmail.com

Lisätietoja myös facebookissa osoitteessa <http://www.facebook.com/event.php?eid=136968719727880>

Kannattaa tulla kauempaakin!

Elävä kirjasto on kahdenkeskisen keskustelun menetelmä, jonka toinen osapuoli on harvinainen. Elävästä kirjastosta lainataan oikeita ihmisiä keskustelua varten. Elävä kirjasto pyrkii edistämään erilaisten ihmisten välisen kohtaamisen ja vuoropuhelun kautta moninaisuutta, ihmisoikeuksia ja ihmisarvon kunnioittamista.

Sosiaalinen Sirkus tarkoittaa sirkusopetusta, jossa sirkus toimii välineenä uuden oppimiseen. Sosiaalinen sirkus opettaa itsenäisyyttä, parantaa itseluottamusta, antaa työkaluja sosiaaliseen kanssakäymiseen, murtaa ennakkoluuloja ja opettaa iloa ja elämänhallintataitoja.

DanceAbility on kaikille tarkoitettua tanssi-improvisaatiota. Tanssissa on kysymys niiden keinojen löytämisestä, joilla voimme ilmaista itseämme, kommunikoida toisten kanssa ja rakentaa liikkeen avulla yhteisöllisyyden tunnetta.

Decide-keskustelupelin tavoitteena on innostaa osallistujat keskustelemaan vaikeistakin yhteiskunnallisista asioista.