

## Therapieansatz

Die verschiedenen Bausteine der Stottertherapie sind angelehnt an den Non-avoidance-Ansatz (Dell 1994, van Riper 1986, Wendlandt 1987).

Die Aufforderung „Nicht vermeiden - Stottern zeigen“ drückt das zentrale Anliegen des „Non-Avoidance-Ansatzes“ aus: Heilsame Veränderungen werden beim Stotternden vor allem dann erwartet, wenn er diejenigen Dinge tut, die er bisher gefürchtet und vermieden hat, wenn er Risiken eingeht, neue Erfahrungen in unbekanntem Situationen sammelt und immer wieder mit neuen (nicht nur sprachlichen) Handlungsmöglichkeiten experimentiert. (Wendlandt, 1987).

Ferner werden sprechtechnische Erfahrungen und Experimentierfreude mit dem eigenen Sprechen vermittelt.

Stottercamp versteht sich als ein methodenkombinierter Ansatz.

**Überblick:** Mottos für Jugendliche adaptiert. Die täglich wechselnden Fahnen signalisieren im Camp das jeweilige Tagesthema:

1. Tag

**Stottern ist o.k.!**

---

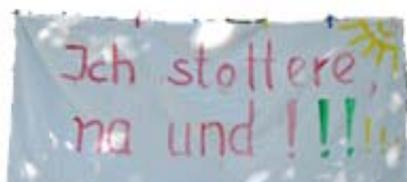


Ankommen in der Gruppe, erste Kontakte handelnd knüpfen, das Stottern zulassen und annehmen, sich in der Gruppe mit dem Stottern wohlfühlen, sich selbst in dem neuen Kontext anders wahrnehmen, da hier viele stottern.

2. Tag

**Ich stottere na und!**

---



Genauere Wahrnehmung der eigenen Symptome (Wendlandt) und die Lokalisierung der Anspannung (Dell).

Was ist Stottern? Theoretische Auseinandersetzung mit dem Stottern.

3.Tag

**Ich kann auch anders!**

---



Neuer Umgang mit dem Stottern, das eigene Stottern bewusst produzieren und das Stottern variieren.

4. Tag

**Mach mal Pause!**

---



Bei Beginn einer Blockade, STOP und loslassen, ausatmen, weich weiterstottern oder mit weichem Stimmeinsatz weitersprechen.

5. Tag

**Just do it!**

---



Jeder verändert sein Sprechmuster, probiert aus, entscheidet sich selbst für eine Variante.

6.Tag

**Ich bleibe mutig!**

---



Vertiefung dessen, was jedem in der Woche beim Sprechen und Stottern am meisten geholfen hat.

Abschluss:

**Generalisierung**

Transfer mit den Eltern und Jugendlichen gemeinsam planen.