

- Fazer como em cima, mas dar-lhe uma orientação gramatical: «Substituíam todos os nomes no singular por nomes no plural; conjuguem os verbos em conformidade!», «Substituíam todas as formas verbais no presente por formas do passado!», «Substituíam todos os adjetivos por formas em graus aumentativos (bom → melhor)» etc.
- Treino estilístico: O/a P entrega um texto (escrito por ele/a mesmo/a), no qual ocorrem muitas repetições de palavras e outros problemas estilísticos semelhantes (p. ex. começa todas as frases com «e depois» ou utiliza palavras comuns como «ir» e «fazer»). Os/as A melhoram o texto em grupos de dois; de seguida comparam as soluções.
- Uma forma mais ampla do exercício de substituição é o clássico reconto. Os/as A devem reproduzir em palavras próprias um texto (história, texto informativo, episódio, conto de fadas curto) que ouviram 1 a 3 vezes. Devido ao seu caráter artificial, esta atividade não é especialmente atraente, mas pode ser um bom exercício para o desenvolvimento vocabular. Variantes comunicativas e motivadoras: Cada A recebe um texto curto (p. ex. artigo de jornal), lê-o duas vezes e reproduz o assunto por palavras próprias. Os artigos originais são de seguida numerados e colocados no lado direito da sala de aula. Cada reconto recebe uma letra (a, b, ...) e é colocado no lado esquerdo da sala. Os/as A leem os recontos e tentam relacioná-los com o texto original certo. Anotam o que falta ou está reproduzido de forma imprecisa. Para concluir faz-se uma discussão no grupo.
- Cf. também 16.3: Textos paralelos/Escrita generativa.

### 3. Outras sugestões

- As histórias do ABC, mencionadas no n.º 6, em cima, contribuem para o alargamento lúdico do vocabulário (p. ex.: A Bárbara come damascos e finge gostar).

Cidade	Profissão	Verbo	Animal	Adjetivo	Pontos
Berna	bailarina	beber	burro	branco	5
Genebra	guarda	ganhar	girafa	grande	5
Londres	lavrador	-	leão	leve	4

- O mesmo é válido para o clássico «jogo do stop», no qual os/as jogadores/as tomam nota de p. ex. uma cidade, um país, um rio, etc., que começam por uma determinada letra (Regra: todos/as recebem um quadro com as rubricas procuradas (cidade, país etc.); alguém diz o alfabeto em silêncio, outra criança diz «stop!»; as palavras têm de ser procuradas para a letra em que a criança estava quando parou). O quadro preparado para este jogo pode ser, naturalmente, modificado: um nome (substantivo), um verbo, um adjetivo; um sentimento, etc.