



Margaridas 2026



Exploradores

1.ª MENSAGEM

Olá Piratas!

A Maldição do Pérola Negra começa com o Pérola Negra a navegar nas Caraíbas, comandado pelo capitão Barbossa, enquanto que o pirata Jack Sparrow chega a Port Royal com planos astutos para recuperar o seu navio. A cidade está aparentemente em paz, mas a presença de Jack traz consigo problemas na certa! Conhecemos Will Turner, o jovem ferreiro habilidoso, e Elizabeth Swann, filha do governador, que ao encontrar um medalhão de ouro no seu bolso lembra um passado desconhecido. Esta joia será a chave para a maldição que assombra o Pérola Negra.

Durante uma festa no salão do governador, Elizabeth é sequestrada pelos piratas amaldiçoados. A cena é impressionante: os piratas, à noite, tornam-se esqueletos reluzentes, incapazes de sentir dor, com olhos vazios e sorrisos macabros. Eles acreditam que o medalhão de Elizabeth pode ajudá-los a quebrar a maldição do tesouro amaldiçoadão que carregam. Will testemunha o sequestro e, mesmo sem experiência em pirataria, decide que fará qualquer coisa para a resgatar.

Will procura Jack Sparrow, que aceita ajudá-lo, mas de forma ambígua, pois a sua principal motivação é recuperar o Pérola Negra. A dinâmica entre os dois é cheia de humor e tensão: Jack ensina truques, improvisa estratégias mirabolantes e testa a paciência de Will, enquanto este aprende a confiar na astúcia do pirata. Eles enfrentam tempestades, emboscadas e perseguições, alternando momentos de perigo com tiradas engraçadas e soluções criativas.

Enquanto isso, Elizabeth, apesar de estar presa, demonstra coragem e inteligência. Ela engana os piratas, aproveita distrações e participa de estratégias para tentar escapar. A história revela que a maldição só pode ser quebrada se o medalhão roubado for devolvido e sangue verdadeiro for derramado, sendo que o sangue de Elizabeth é considerado essencial pelos piratas. Este detalhe aumenta a tensão, pois cada segundo conta e qualquer erro pode ser fatal.

Ao chegarem à ilha do Pérola Negra, os protagonistas enfrentam confrontos intensos e duelos espetaculares. Jack usa a sua astúcia para manipular situações, Will enfrenta Barbossa em combate direto e Elizabeth mostra-se ativa na luta, demonstrando o seu valor. A batalha é cheia de momentos visuais impressionantes: espadas reluzindo, disparos de canhão, e a transformação dos piratas amaldiçoados que os torna quase sobrenaturais.

No auge, Will consegue ferir Barbossa, abrindo caminho para quebrar a maldição. Os piratas amaldiçoados retornam à condição humana, e o perigo imediato é superado. Jack, como sempre, escapa com a sua liberdade intacta, deixando a sensação de que novas aventuras o aguardam. Will e Elizabeth, agora seguros, começam a vislumbrar um futuro juntos, com seu amor fortalecido pela coragem, parceria e desafios enfrentados.

Com o Pérola Negra a navegar novamente pelos mares, mantendo a sua aura de mistério e lenda, enquanto Jack Sparrow desaparece no horizonte, pronto para outras histórias.



Assim que inscritos na atividade, será enviado um e-mail ao chefe da vossa secção com a indicação do vosso subcampo, para poderem começar a trabalhar.

Os 4 subcampos serão os nomes das principais personagens do filme:

- **Capitão Barbossa**
- **Elizabeth Swann**
- **Will Turner**
- **Governor Weatherby Swann**

A competição é dividida em tarefas, cuja finalidade é testar as vossas capacidades como piratas.

Assim que chegarem à ilha do Pérola Negra da II secção, no sábado, terão de arrumar o vosso espaço no vosso subcampo, o vosso espaço terá de dimensão 50 metros quadrados, alertamos para o tamanho das vossas tendas por forma a que consigam fazer as construções obrigatórias e montar as tendas. O vosso espaço será sorteado assim que chegarem e depois terão de construir o seguinte:

- pórtico alusivo ao tema/subcampo;
- oratório
- cozinha;

- mesa;
- vedação feita com pedras e corda;
- fossa (TODA a lavagem de loiça será feita NO CAMPO DAS PATRULHAS);

Para além das construções anteriores, existirá valorização para construções extra.

Para tal, cada Patrulha terá, aproximadamente, cerca de 40 varolas, destas, apenas 10 poderão ser cortadas.

Não são permitidos tampos das mesas e das cozinhas já prontos, o tampo da mesa será construído com a madeira fornecida em campo, assim como todas as outras construções.

Será ainda essencial que cada Patrulha traga sisal e também é obrigatório ter um extintor por Patrulha (atenção à validade do mesmo).

Haverá em Campo uma avaliação da validade das mangueiras dos fogões e dos extintores.

Deverão ainda trazer JERRICAN para transporte e armazenamento de água, uma vez que os pontos de água do CACHA estarão distribuídos pelo Campo.

No sábado, cada Patrulha irá confeccionar e apresentar o jantar que deve ser inspirado no imaginário, pelo que deverão trazer os ingredientes que considerem necessários para a sua confecção e apresentação, sejam criativos e levados pelas piratices. A apresentação da refeição é feita no máximo por dois elementos da patrulha, sendo que pelo menos um terá de se apresentar mascarado de acordo com o nome do seu subcampo. Será avaliada a refeição e o traje.

De notar ainda que cada Patrulha deverá ser portadora de material próprio, uma vez que a sua disposição no campo não será obrigatoriamente junto de outra Patrulha do mesmo Agrupamento.

No raid de domingo, cada elemento deve ser portador de impermeável e colete refletor, é também necessário que pelo menos um elemento da patrulha tenha um telemóvel com dados para poder enviar fotos e localização GPS .

No fogo de conselho de secção, no Domingo à noite, serão apresentadas 2 peças, 1 cómica e 1 séria por subcampo, as peças serão trabalhadas em campo com os Chefes de subcampo, 3 minutos no máximo, é obrigatório ser sobre a vida em campo.

Este ano na segunda-feira, teremos o Resgate do Pérola Negra, cada patrulha terá de trazer um barco construído pelos mesmos, as especificações técnicas do barco serão

definidas na 2^a mensagem. Dois subcampos realizam o resgate do Pérola Negra de manhã, das 09h00 às 12h00, e os outros dois subcampos estarão em inspeção de campo e banhos. Da parte da tarde trocam-se os subcampos, das 14h00 às 17h00. No final do dia haverá o grande resgate do Pérola Negra com os 2 vencedores apurados entre subcampos. Haverá também um prémio para o barco mais criativo relacionado com o tema A Maldição do Pérola Negra.

Material Logístico necessário por patrulha/elemento:

- Impermeável, colete refletor e mochila para raid (elemento);
- Traje relacionado com o imaginário e conforme o subcampo (patrulha);
- Ingredientes para o jantar de competição (patrulha);
- Barco construído pela Patrulha (especificações técnicas a enviar na 2.^a mensagem)
- Estojo de primeiros socorros (patrulha);
- Extintor (patrulha).

Estejam cientes que a tarefa a que se propõem apresenta inúmeras dificuldades, tais como frio, chuva, exigência física, etc, pelo que deverão preparar-se convenientemente para tal ou aguardar que se encontrem nas melhores condições para participar.

Em caso de dificuldade, serão os Chefes de Unidade (Dirigentes, caminheiros, etc) a responsabilizar-se pelo transporte e/ou procedimento a adotar com os elementos que decidem desistir das atividades propostas (raid).

A maldição do Pérola Negra desperta uma mistura de aventura e tensão desde os primeiros momentos, fazendo o coração bater mais rápido a cada reviravolta. A presença dos piratas traz um sentimento de perigo constante, onde o medo e a ansiedade caminham lado a lado com a adrenalina. A relação entre Jack Sparrow e Will Turner provoca curiosidade e encanto, com momentos de humor inesperado que aliviam a tensão e arrancam risadas.

O amor entre Will e Elizabeth gera ternura e esperança, mesmo no meio do caos, enquanto a maldição do Pérola Negra envolve todos num clima sobrenatural de mistério e suspense, deixando a sensação de que qualquer escolha pode ter consequências graves. No final, o alívio e a vitória sobre os inimigos proporcionam satisfação e euforia, encerrando a história com um gosto doce de aventura vivida e desafios superados.

