



# Margaridas 2026



01 a 03 de maio de 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 lembra um passado desconhecido. Esta jóia 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 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 coloca em prática estratégias para escapar. A história revela que a maldição só pode ser quebrada se o medalhão roubado for devolvido e o 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 o 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.



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.

Podem fazer o Check-in a partir das 20H00 de quinta-feira (30 de abril), onde será sorteado o vosso campo de patrulha dentro do Subcampo da II Secção. Na quinta-feira só é permitido montar a tenda para pernoita, as construções só podem ser executadas a partir de sexta-feira (01 de maio). O vosso campo de patrulha terá cerca de 50 metros quadrados, alertamos para o tamanho das vossas tendas por forma a que consigam fazer as construções obrigatórias e montar as tendas.

As construções obrigatórias são as seguintes:

- prtico alusivo ao subcampo;
- oratrio;
- cozinha;
- mesa;
- vedaço feita com pedras e corda;
- fossa (TODA a lavagem de loia ser feita NO CAMPO DAS PATRULHAS);

Para alm das construes anteriores, existir valorizao para construes extra. Cada Patrulha ter, aproximadamente, cerca de 40 varolas para fazer a totalidade das construes, destas, apenas 10 podero ser cortadas. No so permitidos tamos das mesas e das cozinhas j prontos, todas as construes so construdas com a madeira fornecida em campo, sendo que cada Patrulha deve trazer sisal e pode trazer os adereos que entender, para ornamentar o prtico de entrada do campo da Patrulha, de acordo com a personagem do subcampo.

Haver em Campo uma avaliao da validade das mangueiras dos foges e dos extintores (obrigatrio 1 extintor por patrulha). Devero trazer JERRICAN para transporte e armazenamento de gua, uma vez que os pontos de gua do CACHA estaro distribudos pelo Campo.

Na sexta-feira, cada Patrulha ir confeccionar e apresentar o jantar que deve ser inspirado no imaginrio, os ingredientes sero distribudos em campo (massa  bolonhesa), podem trazer outros ingredientes para enriquecer este jantar, bem como o que entenderem como necessrio para fazerem a sua apresentao, sejam criativos e levados pelas piratices. A apresentao da refeio  feita no mximo por dois elementos da patrulha, sendo que pelo menos um ter de se apresentar mascarado de acordo com a personagem do subcampo. Ser avaliada a refeio e o traje.

De notar ainda que cada Patrulha dever ser portadora de material prprio, uma vez que a sua disposio no campo da II Seco, no ser obrigatoriamente junto de outra Patrulha do mesmo Agrupamento.

No raid de sbado, cada elemento deve ser portador de impermevel e colete refletor,  tambm necessrio que pelo menos um elemento da patrulha tenha um telemvel com dados para poder enviar a localizao GPS, se necessrio. No ltimo ponto

do raid será realizado o jogo "O Resgate do Pérola Negra", em que é necessário trazerem um barco conforme se descreve:

- um barco por cada patrulha;
- construído pelos elementos da patrulha utilizando material reciclado;
- movido a elásticos;
- o barco pode ter, no máximo, 20cm de comprimento e 15cm de largura;
- ornamentar o barco de acordo com o tema "A Maldição do Pérola Negra", que será alvo de avaliação para o prémio do barco mais criativo.

Seguem alguns links para despertar a vossa criatividade e imaginação:

[https://www.youtube.com/watch?v=l\\_3mG+kOsQ](https://www.youtube.com/watch?v=l_3mG+kOsQ)

<https://www.youtube.com/watch?v=nOKfZ7jDqmk>

<https://www.youtube.com/watch?v=SADxrUoPUOE>

<https://www.youtube.com/shorts/YjowrIBloOY>

No fogo de conselho de Secção, na sexta-feira à noite, serão apresentadas 2 peças por cada subcampo, 1 cómica e 1 séria, com um máximo de 3 minutos cada e obrigatoriamente sobre a vida em campo e/ou sobre o tema. As peças serão trabalhadas em campo com os Chefes de Subcampo.

#### **Material Logístico necessário por patrulha/elemento:**

- Impermeável, colete refletor e mochila para raid (elemento);
- Traje relacionado com o imaginário e de acordo com o subcampo (patrulha);
- Pelo menos um telemóvel com dados (patrulha);
- Barco construído pela Patrulha (patrulha);
- Estojo de primeiros socorros (patrulha);
- Extintor (patrulha);
- Jerrican para transporte de água (patrulha).

Estejam cientes que a tarefa a que se propõem apresenta inúmeras dificuldades, tais como frio, calor, 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) os responsáveis pelo transporte e/ou procedimento a adotar com os elementos que decidem desistir das atividades propostas (raid).

Podem encontrar toda a informação da atividade nos sites:

- <http://margaridas707.webnode.pt/>
- <https://707.escutismo.pt>

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.

