



Margaridas 2025



Exploradores

No Quartel General da mente de Riley, a Alegria aprendeu a compartilhar responsabilidades com os seus amigos emocionais: Tristeza, Repulsa, Raiva e Medo.

Parece que tudo está sob controlo, mas ao completar 13 anos e a entrar na adolescência, Riley descobre que outros sentimentos também vão fazer parte da sua vida e o caos surge quando as novas emoções entram em cena.

Quando Riley entra nessa fase, tudo é vivido com paixão intensa. O toque de um botão no controle modificado da sala de comando faz com que as reações de Riley se tornem mais violentas e energéticas, surpreendendo até a Raiva e a Repulsa.

A líder do grupo dos novatos é a Ansiedade, uma figura laranja e excêntrica, uma antagonista, mas não exatamente. Suas preocupações e antecipações refletem os pensamentos de todos nós num mundo cada vez mais complexo. Afinal, quem nunca antecipou o que poderia dar errado? Além dela, temos a Inveja, uma emoção pequenina, mas cheia de energia e desejos; o Tédio, que personifica o lado apático e indiferente de qualquer adolescente e a Vergonha, um ser grande e tímido.

Quando a Alegria e a Ansiedade entram em conflito, as emoções antigas são expulsas. Agora, elas precisam de encontrar uma maneira de restaurar a identidade e o "senso de si mesma" de Riley.

Enquanto isso, a Ansiedade e os seus companheiros enfrentam as turbulências da adolescência, com consequências potencialmente graves.

Ela recebe a notícia que suas melhores amigas não vão estudar mais na sua escola e que ainda terá a hipótese de treinar hóquei no gelo com os alunos do ensino médio. Tudo tão novo e tão diferente do que ela já estava acostumada - que um alerta de pânico é instaurado.

É curioso que os novos personagens chegam sem pedir licença, literalmente destruindo o que já parecia ter um lugar definido. A Ansiedade contamina e coordena todo o caos desde o primeiro "olá".

Desta vez, Riley acredita que ficará sozinha e sem amigos, por isso faz de tudo para impressionar e conquistar a treinadora e as novas colegas da equipa.

A Alegria, sempre presente, é expulsa ao lado das outras emoções que já conhecemos, e precisam, juntas, criar planos para conseguir voltar para a mente, coração e vida da menina.

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 as emoções principais do filme Divertida-Mente 2: Ansiedade; Inveja; Vergonha; Tédio.

A competição é dividida em tarefas, cuja finalidade é testar as emoções de Riley e levá-la a encontrar o seu equilíbrio.

Assim que chegarem ao Quartel General da II secção, no sábado, terão de arrumar o vosso espaço no vosso subcampo da emoção, o qual 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 apresentar, uma refeição inspirada no imaginário, pelo que deverão trazer os ingredientes que considerem necessários para a sua confeção e apresentação, sejam criativos e levados pela emoção do vosso subcampo. 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 Tema 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 Grande Prémio das Emoções, cada patrulha terá de trazer um carrinho de rolamentos (não são permitidas rodas de plástico/ borracha) com o peso máximo de 10 kg . Dois subcampos realizam o Grande Prémio das Emoções de manhã, das 9h00 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 a Grande Corrida com os 2 vencedores apurados entre subcampos. Esta prova será feita **só por 1 elemento de cada patrulha** em que terá de trazer obrigatoriamente um capacete, luvas, cotoveleiras e joalheiras, não é permitida nenhuma ajuda de mais nenhum elemento. Haverá também um prémio para o carro mais criativo relacionado com o tema Divertida-Mente 2.

Material Logístico necessário levar por patrulha/elemento:

- Impermeável, colete refletor e mochila para raid (elemento);
- Traje relacionado com o imaginário e conforme o subcampo (patrulha)
- Carrinho de rolamentos, capacete, cotoveleiras, luvas, joalheiras (patrulha)
- Ingredientes para o jantar de competição (patrulha)
- Mala 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).

Cada emoção que sentimos, seja positiva ou negativa, desempenha um papel essencial nas nossas vidas. Alegria, Tristeza, Raiva, Medo, Repulsa, Ansiedade, Tédio, Inveja, Vergonha e Nostalgia, são partes integrantes da experiência humana, contribuindo para o nosso bem-estar geral, crescimento pessoal e capacidade de adaptação. Compreender e aceitar todas as emoções permite-nos viver de uma forma mais plena e equilibrada.

Estás pronto para as aceites na tua vida e consegues encontrar o teu equilíbrio?

