



ARREPE 2026

EXPLORAR novos territórios com um grupo de AMIGOS





BOLETIM 2



ARPE 2026 — Acampamento Regional de Patrulhas Escoteiras

 **04 a 07 de junho de 2026**

 Parque de Exposições Pouso do Tropeiro — Curitiba/SC

 Temperatura média em junho: 8°C a 17°C — Venha preparado!

1. Data e Local

Data: 04, 05, 06 e 07 de junho de 2026, no feriado de Corpus Christi.

Local: Parque de Exposições Pouso do Tropeiro

Endereço: R. Fioravante Ortigari, 707 — Universitário Waldemar Ortigari, Curitiba/SC

Link de acesso (Google Maps): <https://maps.app.goo.gl/EW4RLCYsvwZu7Mnp9>





2. Alimentação

A equipe do ARPE 2026 está comprometida em oferecer uma experiência especial a todos os participantes. A alimentação está inclusa e abrange o jantar de 04/06 até o almoço de 07/06.

Informações importantes:

- As refeições de todos os participantes acontecerão no Restaurante do Campo, com capacidade para mais de 800 pessoas.
- A alimentação dos Escotistas e da Equipe de Serviço está incluída.
- Os Escotistas que acompanham os jovens realizarão suas refeições juntamente com as Patrulhas.
- A Equipe de Serviço terá horários específicos para as refeições.
- Para a Equipe de Serviço, o almoço do dia 04/06 (quinta-feira) também está incluso.
- Está prevista alimentação especial conforme preenchimento da Ficha de Inscrição.
- A alimentação será preparada por empresa contratada, com máquina de lavar louça no local — os participantes não precisarão lavar prato ou talher.

3. Espaços Seguros

Os eventos escoteiros, em todos os níveis dos Escoteiros do Brasil, devem respeitar os valores contidos em nossa Promessa e Lei Escoteira, bem como as diretrizes da Política Nacional de Espaços Seguros.

O ARPE 2026 contará com uma equipe dedicada, identificada no campo, responsável por manter os Espaços Seguros e promover um ambiente acolhedor e saudável para todos os participantes — juvenis e adultos.

A equipe fornecerá orientações de cuidado e proteção em situações de abuso ou qualquer tipo de violência, de acordo com as diretrizes estabelecidas na Política Nacional de Espaços Seguros e demais normas escoteiras.



4. Rotina do Campo e Atividades

A rotina de campo é intensa. As atividades iniciam-se a partir das 8h da manhã e encerram-se aproximadamente às 23h. Os jovens seguirão a programação educativa proposta, com horários adequados de descanso.

O local do acampamento conta com estrutura de banheiros e chuveiros, energia elétrica e pontos de sombra. Em junho, a temperatura média em Curitiba é de 5°C a 8°C, com possibilidade de chuvas. Recomenda-se que todos os participantes venham devidamente preparados.

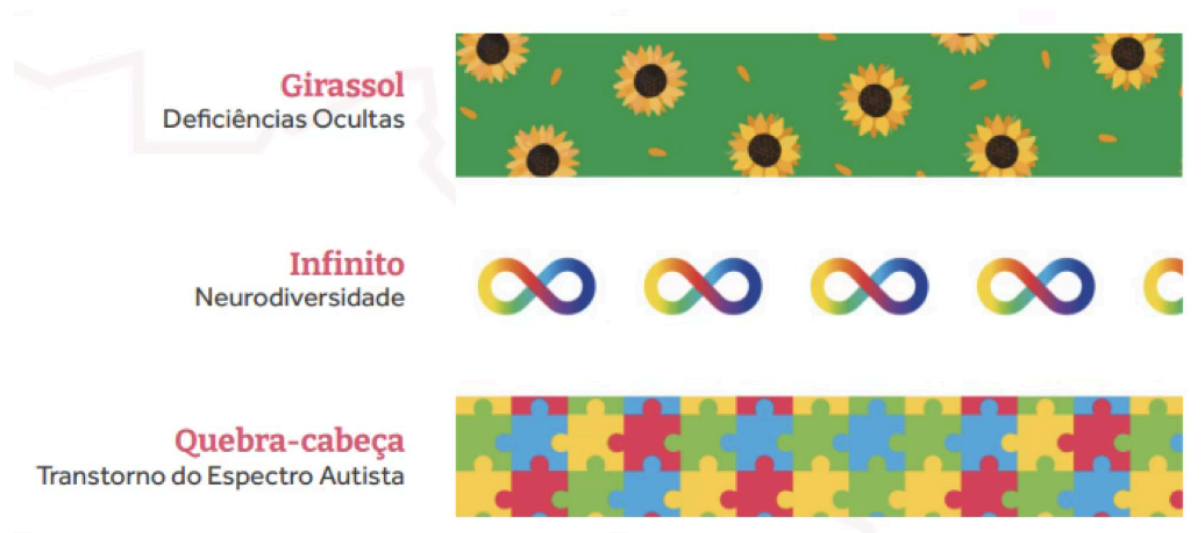
5. Banheiros e Barracas

O respeito à dignidade da pessoa é um princípio fundamental. Banheiros e barracas serão separados por gênero e por faixa etária (jovens e adultos).

Haverá banheiros e chuveiros acessíveis e individuais que atenderão a todos os gêneros e necessidades.

6. Identificação de Pessoas com Deficiências e/ou Síndromes Ocultas

Conforme a Resolução DEN 01/23, recomenda-se o uso de cordões de identificação para participantes com necessidades específicas, com o objetivo de facilitar o acolhimento e garantir o atendimento adequado.





7. Procedimentos Não Previstos

Situações não contempladas neste boletim — especialmente relacionadas a Espaços Seguros, inclusão ou excepcionalidades — devem ser encaminhadas ao Comitê de Organização do ARPE 2026.

8. Material de Campo e Organização das Tropas

Cada Tropa terá uma área aproximada de 20x20 metros (400m²), onde deverão ser instaladas as 4 Patrulhas e os 4 Escotistas. Nesse espaço, cada Patrulha montará suas barracas e Gazebo/Toldo, se trouxer.

Atenção: Não haverá bambu ou similar disponível no local. A Pioneiria para toldo deve vir pronta ou semipronta para instalação e desmontagem.

Material de Patrulha

- Barraca
- Lona para forrar a barraca
- Lona e apetrechos p/ Toldo ou Gazebo
- Marretas para fixação das barracas
- Banquetas ou cadeiras dobráveis
- 01 Bússola
- 02 Celulares carregados (que pode ser o trazido pelos jovens)

Material Individual

- Vestuário/uniforme completo
- Roupas confortáveis (foco em agasalho/capa de chuva).
- Calçado e meias reserva, chinelo
- Saco de dormir, isolante térmico, cobertor
- Itens de higiene pessoal
- Lanterna
- Cantil ou recipiente para água (squizer)
- Protetor solar, repelente
- Boné ou chapéu e gorro
- Mochila de assalto (mochila tática compacta, de 20 e 30 litros, projetada para caminhadas de curta duração ou uso diário)
- Documentos pessoais (RG, CPF, Certidão)
- Medicamentos de uso pessoal devida orientados pelos Pais/Responsáveis, conjuntamente com o Escotista que acompanha a Patrulha



- Atualização da ficha médica no Paxtu

Material Especial — Festa Cosplay

Dentro do Programa da atividades teremos um momento cosplay.

Uma Festa Cosplay – momento em que os participantes virão vestidos e interpretarão personagens de animes, jogos, filmes e séries. Para uma prática que unirá criatividade, performance e muito divertimento em uma das noites do ARPE 2026.

E nesse sentido orienta-se aos jovens que preparem e tragam sua vestimenta apropriada para vivenciar este momento. Caracterizando-se com o personagem que melhor se identificarem. Na Festa Cosplay, teremos um Concurso. Que iniciará nos Subcampos. Momento que será avaliado: originalidade, criatividade e sustentabilidade.

9. Subcampos

O campo está dividido em 4 Subcampos, cada um com no máximo 50 Patrulhas. Cada Patrulha será composta por 8 jovens (de 10,6 a 14 anos) e 1 Escotista.

Nomes dos Subcampos:

Sleuthlina | Crownival | Namernólia | Curim-batá

Subcampo 01- Sleuthlina: o nome traz na junção do coletivo no bando de ursos e representa a força e a maestria em lidar com o desconhecido. Símbolo: Urso. Lema: "força e coragem";

Subcampo 02 - Crownival: o nome remete ao corvo, ave conhecida por sua inteligência e capacidade de adaptação. Representa o olhar do todo, o mistério e a magia. Símbolo: Corvo. Lema: "mistério e magia";

Subcampo 03 - Namernólia: nome originário do hebraico, que remete a palavra de uso comum, em uma terra, que na antiguidade, era "abundante de predadores", um deles o tigre. Representa a trajetória sem temor e a lealdade entre seus integrantes. Símbolo: Tigre. Lema: "lealdade e destemor";



Subcampo 04 - Curim-batá: é um peixe que habita tanto fundo de lagos como margens de rio e é conhecido por sua força e capacidade de luta. Representa as habilidades marinhas e a serenidade. Símbolo: peixe Curimbatá. Lema: "calma e sabedoria".

Cada patrulha deve ser formada obrigatoriamente por 8 membros juvenis. Caso a patrulha for composta por menos, favor enviar um email para o eventos@escoteirossc.org.br, informando a situação. Para formação das patrulhas, favor preencher o link abaixo.

<https://forms.gle/vEVexX4KjMfJ9ya86>

10. Programa de Atividades

O Programa de Atividades do ARPE 2026 está dividido em 5 Módulos:

Módulo	Descrição
Módulo Atividades Especiais	Atividades de chegada, Jogo Noturno e Magia, Festa Cosplay, Fogo de Conselho e Estação Fraternity. A participação em todas as etapas garante a Insígnia Fraternity.
Módulo Aventura	Bases com experiências diversas: pista de obstáculos, orientação, primeiros socorros e técnicas de salvamento.
Módulo Bushcraft	Técnicas de sobrevivência com meios de fortuna, utilizando recursos do próprio ambiente. As Patrulhas escolhem as atividades em circuito organizado.
Módulo Aldeia Global	Estações com habilidades variadas: sustentabilidade, meio ambiente, cultura e artes manuais. Uma experiência única dentro do ARPE 2026.
Rally Urbano	Percurso a pé pela cidade de Curitiba, conhecendo pontos turísticos e belezas locais, com desafios por meio de códigos decifrados.

Insígnia Fraternity

As Patrulhas e seus integrantes que participarem de todas as etapas do Módulo Atividades Especiais receberão a Insígnia Fraternity — o distintivo oficial do ARPE 2026.



11. Organização do Campo

As Tropas e suas respectivas Patrulhas somente serão liberadas do campo após apresentação do espaço de acampamento limpo e organizado — dentro do jeito escoteiro de ser: garbo e boa ordem.

As liberações serão feitas pelo Chefe de Subcampo.

11.1 Identificação por Lenços Escoteiros

Para organizar a convivência e facilitar a identificação de funções, todos estarão identificados com lenços escoteiros nas seguintes cores:

Lenço	Função
Lenço Verde	Jovens
Lenço Azul	Escotistas que acompanham as Patrulhas
Lenço Lilás	Chefes de Subcampo e Coordenação de Módulo
Lenço Laranjado	Equipe de Serviço
Lenço Preto	Organização

12. Detalhamento de Funções — Equipe de Serviço

Cada Módulo se organizará com sua equipe através das Coordenações de Módulo. Todos os inscritos na Equipe de Serviço que ainda não foram contatados serão direcionados para um Módulo ou Área conforme necessidade.

Orientações para a Equipe de Serviço:

- Chegada até as 09h do dia 04/06/2026 (quinta-feira).
- Ao chegar no campo, apresentar-se à Secretaria do Campo e em seguida ao Coordenador do Módulo ou Área designada.
- O almoço do dia 04/06 está incluso para a Equipe de Serviço.
- A saída no domingo (07/06) estará condicionada à liberação pelo Coordenador do Módulo ou Área correspondente.
- Haverá campo específico para acampamento da Equipe de Serviço.



No boletim 3 teremos informações relativas a transporte, hotelaria, equipes de serviço e demais itens ainda não tratados.

Sempre Alerta!

Escoteiros do Brasil — Região de Santa Catarina
Coordenação do ARPE 2026