



III Highland Games

Atividade Regional Sênior 2026

Boletim 2



EscoteirosdoBrasil
Paraná

1. MENSAGEM DA COORDENAÇÃO GERAL

Caros Seniores, Guias e Escotistas do Paraná, Sempre Alerta!

Seguindo o sucesso da nossa última edição e honrando a tradição iniciada nas edições passadas, é com imensa alegria que lançamos o **Boletim 2** do nosso **III Highland Games**! A névoa das Terras Altas está baixando sobre **São Mateus do Sul** e o chamado para a maior aventura Sênior de 2026 já ressoa por todo o estado do Paraná.

Neste documento, trazemos detalhes cruciais sobre **logística, infraestrutura, a revelação dos Desafios Narrativos** que guiarão nosso programa e a definição clara dos papéis de jovens e adultos.

Leiam com atenção, preparem seus Kilts e comecem a treinar suas Patrulhas. A batalha pela honra está chegando!

Sempre Alerta,

André Luiz Souto Borba

Coordenação Geral – III Highland Games 2026

2. INFORMAÇÕES GERAIS E SIMBOLOGIA

Nesta seção, relembremos os dados fundamentais para o planejamento das tropas e apresentamos o símbolo que conduzirá a mística desta edição:

- **Data Oficial:** 04 a 07 de junho de 2026 (**Feriado de Corpus Christi**).
- **Totem 2026: O Cavalo** (O Corcel das Terras Altas).
- **Escolha:** Através de **enquete realizada em nosso Instagram**, o Cavalo foi escolhido para representar o **III Highland Games**.

O CAVALO: O CORCEL DAS TERRAS ALTAS

O **Cavalo** foi escolhido para representar a **Liberdade e a Jornada**, a **Resistência e o Vigor**, e a **Parceria Inabalável** do nosso evento. Ele guiará nossos passos e nos lembrará de que, com vigor e união, o **Ramo Sênior** galopa firme rumo a qualquer horizonte, superando todas as distâncias.





3. LOGÍSTICA E INFRAESTRUTURA

3.1 O Local de Acampamento

Nossa "**Vila Escocesa**" será montada no coração de São Mateus do Sul, em um local com infraestrutura preparada para grandes eventos:

- **CENTRO DE EVENTOS VEREADOR JORGE FRANCISCO PRZYWITOWSKI**
- **Endereço:** PR-151, km 34 – Colônia Taquaral, São Mateus do Sul – PR.
- **Estrutura:** O local oferece ampla área verde para acampamento, banheiros masculinos e femininos e pontos de água potável distribuídos pelo campo.

3.2 Alimentação

A) Jovens (Cozinha de Patrulha)

- **Taxa de Inscrição:** A inscrição dos jovens **não inclui alimentação**.
- **Sistema:** Fiel ao espírito de autossuficiência do Ramo Sênior, o sistema será de **Cozinha de Patrulha**.
- **Materiais:** Cada Patrulha deverá levar seus próprios equipamentos de cozinha (**fogareiro, panelas, utensílios**) e gêneros alimentícios para todos os jovens.
- **Restrições:** Não haverá restaurante ou venda de comida pronta no local durante o evento para as patrulhas.
- **Planejamento:** O planejamento da intendência é parte integrante do desafio. Lista e contato de fornecedores locais de gás de cozinha, lenha e etc e também algumas dicas de cardápios práticos serão disponibilizados no **Boletim 3**.

Responsabilidade e Validação do Cardápio:



- O **Chefe de Seção Local** de cada Grupo Escoteiro é o responsável direto por **conferir, validar e aprovar** o cardápio de suas patrulhas.
- O cardápio deverá ser **nutritivo, balanceado e calórico**, considerando que o **III Highland Games 2026** será uma atividade extremamente física e desgastante.
- A atenção à reposição de energia é crucial para a **segurança e o desempenho** dos jovens.

B) Voluntários - Equipe de Serviço, Escotistas e Coordenação

- **Fornecimento:** A alimentação de toda a equipe de voluntários (**cafés da manhã, almoços, jantares e lanches**) será fornecida pela coordenação do evento durante os dias da atividade.

3.3 Transporte, Segurança e Documentação

Com o objetivo de garantir a segurança de todos os participantes e cumprir as diretrizes dos Escoteiros do Brasil, fica estabelecido que:

- **Responsabilidade:** Conforme estabelecido no Boletim 1, o transporte até o local do evento é de **responsabilidade exclusiva** de cada Unidade Escoteira Local (Grupo Escoteiro) ou Distrito.
- **REGRA 144 do POR:** O deslocamento das tropas locais (ida e volta) deve ocorrer em conformidade com as diretrizes de segurança e os quantitativos de adultos por jovem estabelecidos pela Regra 144 do POR.
- **Supervisão:** É responsabilidade da chefia imediata garantir o número adequado de escotistas qualificados para o acompanhamento e a supervisão dos jovens durante todo o trajeto.
- **Documentação Obrigatória:** Além da autorização de atividade via Paxtu, os jovens menores de 16 anos devem portar obrigatoriamente as autorizações de viagem nacional impressas, assinadas e **com reconhecimento de firma em cartório**. É responsabilidade da UEL e do Escotista à frente da delegação conferir e portar estes documentos.

Para baixar os modelos oficiais, acesse os links abaixo:

3.3.1 FORMULÁRIO DE AUTORIZAÇÃO DE VIAGEM NACIONAL (DESACOMPANHADO): (MODELO PREFERENCIAL). Deve ser utilizado para oferecer maior autonomia e segurança jurídica, cobrindo o jovem mesmo em trechos de transporte comercial sem a presença física dos pais.

https://docs.google.com/document/d/1dd5ksiOLFAMvz_6iObI47UIp2E3t5sef/e/dit?usp=sharing&ouid=101975689491898950798&rtpof=true&sd=true



3.3.2 FORMULÁRIO DE AUTORIZAÇÃO DE VIAGEM NACIONAL

(ACOMPANHADO): Utilizar caso o jovem viaje acompanhado por um terceiro maior de idade (ex: Chefe de Tropa).

https://docs.google.com/document/d/12ZUddPxSpsg2jNvDGjRGV7D9LIFWQg_vP/edit?usp=sharing&ouid=101975689491898950798&rtpof=true&sd=true

Atenção: Os formulários devem ser preenchidos e assinados pelos responsáveis legais, com a devida **autenticação da assinatura**, conforme a legislação vigente (Resolução nº 295/2019 do CNJ).

3.4 Colaboração e Responsabilidade Compartilhada

Com o objetivo de resguardar a segurança dos jovens e facilitar a logística de transporte, o **III Highland Games 2026** estende o período de abertura do campo como uma facilidade aos contingentes:

- **Abertura do Campo:** O campo estará aberto a partir das **14h00 de quinta-feira (04/06)**. Para as tropas que chegarem na quinta-feira, e **excepcionalmente nesse dia**, haverá disponibilidade de **venda** de lanches no local; as informações detalhadas, incluindo **opções e valores**, serão fornecidas no Boletim 3.
- **Responsabilidade Compartilhada:** Nos períodos pré-atividade (quinta-feira a sexta-feira) e pós-atividade (sábado à noite a domingo), a responsabilidade pelos jovens é da **chefia imediata**.
- **Segurança:** A coordenação atuará no suporte e na segurança geral do local durante esses períodos, mas a supervisão direta dos jovens permanece com seus respectivos escotistas.
- **Período Livre:** Os momentos de quinta-feira (abertura do campo) até sexta-feira (credenciamento) e a partir do sábado (encerramento) são considerados tempo livre e não possuem atividades estruturadas pela coordenação.

3.5 ORIENTAÇÕES EM SAÚDE (FÍSICA E MENTAL) E BEM-ESTAR

Em nossas atividades escoteiras regionais, buscamos proporcionar que crianças, adolescentes e jovens encontrem um ambiente seguro e acolhedor e possam se sentir bem. Neste sentido, alguns cuidados e providências prévias são necessárias:

- **Documentação:** As fichas médicas devem estar atualizadas, impressas e entregues obrigatoriamente no momento do credenciamento.
- **Medicação Contínua:** Em caso de uso de medicação controlada de uso contínuo, o jovem deve levar as receitas médicas e os medicamentos para o adulto que estará responsável por ele durante o evento.
- **Armazenamento Especial:** Medicamentos que necessitem de acondicionamento em geladeira devem ser entregues diretamente para a equipe de saúde no local.



- **Liberação Médica:** Jovens ou adultos que estejam sob antibioticoterapia, tratamentos agudos, apresentando sintomas gripais ou em novos tratamentos de saúde, devem portar liberação médica por escrito para participar das atividades.
- **Primeiros Socorros:** Orientamos que cada patrulha possua seu próprio kit de primeiros socorros (contendo gaze, atadura, band-aid e micropore).

3.5.1 ATENÇÃO AOS PAIS E RESPONSÁVEIS (PcDs E ACOMPANHANTES TERAPÊUTICOS)

- **Suporte e Inclusão:** Pais de jovens PcDs ou que necessitem de Acompanhante Terapêutico (AT) devem entrar em contato diretamente com a coordenação do evento. A coordenação realizará o direcionamento para as equipes de **Saúde** e de **Escuta Ativa** para o alinhamento de situações específicas, visando garantir o bem-estar e a segurança dos participantes.
- **Papel do AT:** A função do AT nas atividades escoteiras foca no equilíbrio entre o cuidado clínico, a promoção da autonomia do jovem e sua integração no coletivo.
- **Alinhamento Prévio:** É fundamental que o acompanhante realize esse contato com a organização antes ou logo no início do evento para que o trabalho seja feito de forma conjunta e integrada com as equipes de saúde mental.

4. ESTRUTURA DOS CLÃS E COMPOSIÇÃO DAS PATRULHAS

A organização administrativa e logística do III Highland Games 2026 seguirá rigorosamente o Sistema de Patrulhas, fortalecendo a autonomia juvenil.

4.1 Alocação de Grupos Escoteiros por Clã

Com o objetivo de otimizar a eficiência operacional e a segurança do evento, a composição dos clãs seguiu o princípio da **unidade de origem**. Esta organização prioriza a manutenção de patrulhas de um mesmo Grupo Escoteiro (GE) dentro do mesmo Subcampo, visando facilitar a logística de transporte de materiais pesados (caixas de patrulha e equipamentos de cozinha) e a montagem das estruturas de acampamento.

Além do ganho logístico, esta configuração potencializa a autossuficiência da **Cozinha da Patrulha** e simplifica a gestão financeira dos recursos destinados à identidade visual e comunicação de cada Clã.

4.2 SUBCAMPOS (CLÃS ESCOCESSES)



Clã MacAllister

Coordenadores:

LILIAN LIMI HAGIHARA OLIVEIRA SANTOS - GE SÃO GASPAR BERTONI 124/PR

KLEBER BROCH - GE SANTOS DUMONT 020/PR

Clã MacAlister	GRUPO ESCOTEIRO	NÚMERO DE JOVENS
	DO AR BRIGADEIRO EPPINGHAUS	14
	SÃO JUDAS TADEU	19
	SANTOS DUMONT	20
	GUARA-PUAVA	3
	MANOEL RIBAS	4
	CAMPOS GERAIS	5
	SÃO GASPAR BERTONI	11
	TOTAL DE JOVENS	76

Clã MacDuff

Coordenadores:

FABIELLY DA ROSA - GE PÉ VERMELHO 001/PR

JOSE IVO MUCHALAK JUNIOR - GE PÉ VERMELHO 001/PR

Clã MacDuff	GRUPO ESCOTEIRO	NÚMERO DE JOVENS
	PÉ VERMELHO	6
	MARECHAL RONDON	24
	CASCVEL	30
	FALCÃO NEGRO	6
	IMPISA	5
	PRIMAVERA	3
	LEÕES DO VALE	2
	TOTAL DE JOVENS	76

Clã MacFarlane

Coordenadores:

JÚLIA WEISS BERGER - GE LAGOA DOURADA 206/PR

PATRICIO RUNNACLES - GE NOSSA SENHORA MEDIANEIRA 049/PR

Clã MacFarlane



GRUPO ESCOTEIRO	NÚMERO DE JOVENS
VERDE VALE	21
NOSSA SENHORA MEDIANEIRA	39
TARUMÃ	7
HARMONIA CAMBÉ	1
LAGOA DOURADA	8
TOTAL DE JOVENS	76

Clã MacGregor

Coordenadores:

SARA CITTADIN BACKES - GE VERDE CANÇÃO 047/PR

THIAGO MONTIERI R FONSECA - GE CRISTÓVÃO COLOMBO 110/PR

Clã MacGregor



GRUPO ESCOTEIRO	NÚMERO DE JOVENS
DO AR THALIA	14
VERDE CANÇÃO	18
PINDORAMA	25
CRISTÓVÃO COLOMBO	6
DOM ORIONE	5
QUADRANGULAR JOSUÉ	4
ANHANGAVA	4
TOTAL DE JOVENS	76

Clã MacLeod

Coordenadores:

CLAUDENICE CRISTINA CAVALIN - GE NOVO HORIZONTE 195/PR

FELIPE COMUNELLO - GE CAVANIS 075/PR



Clã MacLeod



GRUPO ESCOTEIRO	NÚMERO DE JOVENS
JORGE FRASSATI	19
TAPEJARA	1
DOM BOSCO DE APUCARANA	11
PÁSSAROS DA PAZ	2
CAVANIS	9
DO MAR ILHA DO MEL	10
PINGO D AGUA	2
NOVO HORIZONTE	7
FAROL DO PASSAUNA	13
ANDRÔMEDA	2
TOTAL DE JOVENS	76

Clã MacNeil

Coordenadores:

JESSICA FRIGO - GE VICENTINO DE TOLEDO 173/PR

JEFFERSON NAINDORF - GE NOSSA SENHORA DE MONTE CLARO 086/PR

Clã MacNeil



GRUPO ESCOTEIRO	NÚMERO DE JOVENS
PAUL HARRIS	5
MONTE ALEGRE	7
ILHA DE BROWNSEA	9
ALFA ÔMEGA	12
NOSSA SENHORA DE MONTE CLARO	5
HERDEIROS DE GAIA	9
VICENTINO DE TOLEDO	6
TUPINAMBÁ	6
ECO	13
CABURÉ	3
MACHADINHO	1
TOTAL DE JOVENS	76

Clã MacPherson

Coordenadores:

BRUNA BORRELLI NYZNYK - GE CATÓLICO NICAN MOPOHUA 222/PR

WILSOMAR PICCOLI - GE ORDEM DE LIS 272/PR



Clã MacPherson



GRUPO ESCOTEIRO	NÚMERO DE JOVENS
14 DE DEZEMBRO	6
COMANDANTE SANTA RITA	9
CARLOS PEREIRA DE ARAÚJO	34
ALDEIA VERDE	6
CATÓLICO NICAN MOPOHUA	14
ARCÁDIA	7
TOTAL DE JOVENS	76

Clã MacRae

Coordenadores:

MARIA JOSE FONTOURA - GE SANTA MÔNICA 072/PR

MICHEL OMAR AKEL - GE FERNANDO GUIMARÃES 273/PR

Clã MacRae



GRUPO ESCOTEIRO	NÚMERO DE JOVENS
25 DE JULHO	6
DO MAR AMIGO VELHO	31
GUAIRACÁ	2
DO AR AMÉRICA	1
SANTA MÔNICA	14
SÃO FÉLIX	6
SÃO MARCELINO CHAMPAGNAT	3
DO AR FALCÃO REAL	2
QUADRANGULAR PEDRA DE DAVI	8
FERNANDO GUIMARÃES	3
TOTAL DE JOVENS	76

4.3 Vestuário: O Kilt

Por conta da temática escocesa, os kilts são parte do traje da atividade, trata-se do vestuário tradicional escocês, sugerimos aqui alguns links com vídeos instruindo a confecção, mas a pesquisa é livre:

https://www.youtube.com/watch?v=_dhakxPcjXw

<https://www.youtube.com/watch?v=5yC6UadW1vA>

<https://www.youtube.com/watch?v=a02zjNcWXc4>

O uso do **Kilt** é **OBRIGATÓRIO** para todos os seniores, guias e Escotistas como parte do traje oficial da atividade.

Observação: Os padrões de **Tartãs** divulgados em nossas redes sociais são referências históricas sobre os clãs; as patrulhas têm **total liberdade** para



adaptar seu Kilt com o xadrez que conseguirem adquirir ou confeccionar. O foco principal deve ser a caracterização da Patrulha e o espírito de equipe na Arena. **Cada Patrulha ou Tropa poderá escolher o padrão de xadrez e as cores que utilizará.**

4.4 Papel dos Escotistas durante o Evento

A proposta de programa que será aplicada durante o III Highland Games é bastante dinâmica e exigirá a colaboração de todos os adultos envolvidos. A atuação dos escotistas será essencial para o sucesso das atividades.

- **Apoio Logístico:** Contamos com a disponibilidade e presteza dos escotistas para apoiar na operação das bases de atividades, conforme necessidades apresentadas pela coordenação e chefes de bases e clãs.
- **Educadores e Facilitadores:** Reforçamos que a atividade é destinada aos membros juvenis. Contamos com a colaboração dos adultos no papel de educadores e facilitadores, apoiando e orientando os adolescentes e jovens nas atividades, bem como nos aspectos de segurança. Dessa forma, reforçamos que os adultos **não** participarão das atividades, ficando apenas dedicados à aplicação do Programa Educativo.
- **Foco no Sistema de Patrulha:** O III Highland Games trabalhará fortemente o **SISTEMA DE PATRULHA**. Escotistas **não** acompanharão as patrulhas. O deslocamento das Tropas (os Clãs) será conduzido pelos Chefes de Subcampo. Contamos com o apoio de todos para estimular os monitores a liderarem suas patrulhas e conduzirem o processo de tomada de decisão.

5. PROGRAMA E ATIVIDADES NARRATIVAS

O programa do III Highland Games 2026 será permeado pela mística escocesa. As patrulhas enfrentarão uma série de desafios narrativos que testarão suas 6 áreas de desenvolvimento:

5.1 Os Grandes Jogos

Base: Praça de Armas do Castelo de Stirling

A Praça de Armas, como a do Castelo Escocês de Stirling, é uma parte aberta presente no centro da murada protegida da maioria dos castelos e fortalezas da idade média. No dia a dia servia de local para o exercício e treino militar da guarnição e dos exércitos em formação. Era onde ocorriam cerimônias, paradas militares e onde também se puniam ou enforcavam os condenados. Em época de guerra, em caso de ataque, era onde as tropas se concentravam e saíam em surtidas contra os atacantes. Em época de paz era onde se realizavam as festas e as feiras dos aldeões. As patrulhas do Paraná estão prontas para encarar este desafio técnico e de força rústica?

Base: Rei Malcolm III

Durante o reinado do Rei Malcolm III (Máel Coluim), aproximadamente no ano de 1050, o Rei convocou a população para provas de força e velocidade. O seu objetivo era encontrar o corredor mais rápido para ser seu mensageiro, além dos guerreiros e guerreiras mais fortes e bravos. Como o povo tinha o acesso limitado a armas e outros utensílios, foram então utilizados apenas elementos que não se caracterizassem desta forma, como pedaços de madeira, pedras e ferramentas de agricultura. Quem será o clã com os seniores e guias mais rápidos, mais fortes e mais habilidosos? Veremos nos jogos narrativos deste módulo!

Base: Guerreiros de Inverness

No século XVIII, em busca da liberdade do povo escocês das terras altas – HighLands - milhares de guerreiros se juntaram nos campos e pântanos de Inverness para combater o exército inglês que queria dominar seu povo e suas terras. Agora, para homenagear a honra e a coragem dos highlanders, os seniores e guias do Paraná enfrentarão desafios e batalhas que colocarão à prova sua sagacidade, habilidade, força, inteligência e bravura, inspirados pelos grandes guerreiros e guerreiras de Inverness!

Base: Batalha de Culloden

A Batalha de Culloden foi uma das mais sangrentas e mortais de toda a história da Escócia. Depois de séculos de invasões inglesas ao seu território, foi a hora dos escoceses contra-atacarem! Porém, a crueldade dos ingleses não teve limites e os guerreiros de muitos clãs das Highlands foram dizimados. Será que os seniores e guias do Paraná estão prontos para conhecer desafios que vão exigir todas as suas habilidades, muita força, determinação, trabalho em equipe e destreza? Inspirem-se nos mais incríveis guerreiros escoceses e venham munidos de coragem, garra e sagacidade para alterar o final dessa história e garantir a vitória dos Highlanders!

Base: O Julgamento do Claymore

O Torneio Juggler Nas Terras Altas, onde a bruma encobre os segredos mais antigos, os clãs não sobreviviam apenas com força bruta. Eles dominavam técnicas de batalha que fundiam a agilidade da esgrima acolchoada do Swordplay com a coordenação de equipe do *Juggler*, o "Esporte dos Clãs"! A Arena será o palco onde as equipes defenderão a honra de sua bandeira. Munidos de suas *Pompfens* (armas acolchoadas e correntes), vocês devem lutar com técnica e respeito pelo oponente, ajoelhando-se com honra a cada penalidade recebida. Mas lembrem-se: a vitória não pertence apenas aos mais rápidos ou fortes. Ela pertence ao Clã que demonstrar o maior trabalho em equipe e espírito esportivo para conduzir o *Jug* (a bola de jogo) até o *Mal* (o gol) adversário. 3, 2, 1, JUGGER!

COMO PARTICIPAR DO TORNEIO JUGGER: O torneio será por **adesão de equipes** sendo **pelo menos uma equipe de cada Clã**, com inscrições limitadas e realizadas exclusivamente via **Google Forms**, cujo link será divulgado no **Boletim 3. É fundamental que todos acessem o formulário**



para, além de realizar a inscrição da equipe, consultar as regras oficiais do jogo, as orientações de segurança e as diretrizes para a construção correta das armas acolchoadas (*Pompfens*). Preparem seus melhores *Pompfens*, unam seu Clã e mostrem a força e a fúria de um verdadeiro guerreiro escocês!

Segue o link para melhor entendimento desta atividade, o JUGGER:

<https://sites.google.com/escoteiros.org.br/ojulgamentodoclaymore/in%C3%ADcio>



5.2 Atividade Espiritual

Base: As Brumas da Ilha de Iona

A região das terras altas reúne ricas tradições de espiritualidade que se desenvolveram em profunda relação com a natureza. Neste ambiente, onde fé, história, natureza e a imaginação se cruzam, encontramos monges monásticos e druidas como parte da profunda e antiga cultura Gaélica. A espiritualidade dessas pessoas deixou sua marca em estruturas megalíticas erguidas em paisagens surreais há cerca de 5.000 anos atrás. Seniores e Guias do Paraná, vamos entrar por esta porta para o reino fantástico?

6. ENXOVAL E MATERIAL (Individual e de Patrulha)

6.1 Enxoval do Evento (Incluso na Inscrição)

Todo participante inscrito receberá no credenciamento:

- 1 camiseta oficial do III Highland Games 2026.
- 1 Distintivo oficial do Evento.
- 1 Pulseira de Identificação.

6.2 Material Individual Obrigatório (Checklist)

Além do material padrão para um acampamento de 4 dias, cada jovem **deve** levar:

- Uniforme Escoteiro completo (para abertura e encerramento).
- Vestuário temático para os jogos (Kilt ou saia xadrez).
- Carteira de Identidade - RG;
- Capa de chuva, anorak ou similar;
- Mochila de assalto (pequena, de até 40 litros);
- Boné;
- Toalha;
- Lanterna com pilha reserva;
- Roupas leves e calçado extra;
- Cantil;
- Canivete;
- Material de camping (saco de dormir, isolante térmico etc.)
- Prato, talheres e copo não descartáveis.
- Protetor solar e repelente.
- **1 par de luvas de tecido ou de raspa (não podem ser de látex)**

6.3 Material de Patrulha (Checklist)

- **Equipamento completo de cozinha** (Cozinha de Patrulha).
- **Caixa de Primeiros Socorros** da Patrulha.
- **Barracas**: Devem ser levadas em quantidades suficientes para todos os membros e, obrigatoriamente, **separadas por gênero**.
- **Bandeirola** da Patrulha.
- **Caixa de Patrulha** (sisal, machadinha, canivete).

6.4 Material de Torneio Jugger (Pompfen)

- O material deverá ser confeccionado pelas equipes para participar do Torneio, conforme instruções do link abaixo:

<https://sites.google.com/escoteiros.org.br/ojulgamentodoclaymore/in%C3%ADcio>.

7. CRONOGRAMA PRÉVIO

Quinta-feira (04/06)

- 14:00 – Abertura e Montagem de Campo.
- Noite – Jantar compartilhado de confraternização. **(no subcampo)**



Sexta-feira (05/06)

- Manhã – Abertura e IBOA.
- Manhã – Credenciamento
- Tarde – Rodízio das bases
- Noite – Banquete
- Noite – Fogo de Conselho
- Noite – Festa

Sábado (06/06)

- Manhã – Alvorada.
- Manhã – Atividade Espiritual
- Manhã – Rodízio das bases
- Tarde – Rodízio das bases
- Tarde – Torneio Jugger
- Tarde – Cabo de guerra final
- Tarde – Cerimônia de Encerramento e Premiação.
- Desmontagem de Campo e Limpeza.

Domingo (07/06)

- 08:00 – Desmontagem de Campo e Limpeza.

*(Cronograma detalhado será enviado no **Boletim 3**).*

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS E PRÓXIMOS PASSOS

FIQUEM ATENTOS: O **Boletim 3** (último) será lançado antes do evento e conterá o cronograma detalhado, o menu de dicas de intendência e os anexos técnicos das bases.

Acompanhem as atualizações:

- Instagram: [@highlandgamespr](https://www.instagram.com/highlandgamespr)
- Site Regional: pr.escoteiros.org.br

Sempre Alerta para Servir!



ANDRÉ LUIZ SOUTO BORBA

Coordenador Geral do III HIGHLAND GAMES (ARS)

DANIELE ROBERTA DA SILVA

Diretora de Atividades
União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

KRIGNE KELLE CORRÊA

Diretora de Programa Educativo
União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

CARLOS KAROL GEROLOMO

Diretor de Métodos Educativos
União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

RACHEL AZAMBUJA LANGARO

Diretora da Regional Campo Gerais
União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

ROSANO OURIQUES

Diretor Presidente
União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

Curitiba, 12 de março de 2026

