

# FORMULAIRE DE DEMANDE D'EMPLOI

## - POSTES D'ANIMATION SAISONNIERS -

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_ Téléphone \_\_\_\_\_  
 Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_  
 Courriel \_\_\_\_\_ N.A.S. \_\_\_\_\_  
 Date de naissance \_\_\_\_\_ Sexe \_\_\_ M \_\_\_ F

**Cochez 3 postes (colonie) et indiquez vos choix en ordre de priorité : 1, 2, 3**

**Spécialistes d'activités :**

- Activités aquatiques/Sauveteur
- Artisanat
- Tir à l'arc
- Tir à la carabine
- Découpage sur bois
- Escalade/Parcours acrobatique en hauteur
- Sciences naturelles
- Plein air
- Camping
- Sorties – 4B

*\*Les moniteurs d'équipes seront amenés à travailler sur les différents programmes du Camp Mariste : camp de vacances, camp de jour, accueil de groupes, etc.*

**Moniteurs d'équipes :**

- Moniteur d'équipe (5-12 ans)\*
- Moniteur d'équipe (13-16 ans)

**Autres postes en colonie :**

- Secrétaire de colonie
- Bénévole-animateur

**Animateur de classes nature :**

- Animateur aux classes VERTES  
 Disponible pour y travailler à partir du :  
 \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ (jour / mois)
- Animateur aux classes ROUGES  
 Disponible pour y travailler à partir du :  
 \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ (jour / mois)

**DATES IMPORTANTES**

**Classes VERTES : 7 mai au 22 juin 2018**

**Colonie de vacances : 24 juin au 25 août 2018**

**Classes ROUGES : 27 août au 19 octobre 2018**

N.B : Pour occuper un poste de spécialiste d'activité, tu dois avoir 17 ans au 1<sup>er</sup> juillet.  
 Pour occuper un poste de moniteur d'équipe, tu dois avoir 18 ans au 1<sup>er</sup> juillet.

SVP Fournir deux personnes en référence que nous pourrions contacter pour en savoir plus sur vous (autre que parents et amis).

Nom \_\_\_\_\_ Tél. (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_  
 Nom \_\_\_\_\_ Tél. (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_

**\* À cette demande d'emploi, vous devez joindre votre C.V. et une lettre de motivation.  
 Envoyer à l'attention d'Émilie Lapierre, coordonnatrice, à [coordo@campmariste.qc.ca](mailto:coordo@campmariste.qc.ca).**

# DESCRIPTIONS SOMMAIRES

## - POSTES D'ANIMATION SAISONNIERS -

**Activités aquatiques/Sauveteur** : Le sauveteur animera toutes les activités nautiques (baignade, embarcations, installations aquatiques) du Camp Mariste à tous les groupes d'âge. De plus, il sera amené à surveiller (avec rémunération) les plages pour les clients de la location de chalets de 3 à 4 fins de semaine, lors de la saison estivale, en sus des groupes de jeunes en colonie.

*\*Le sauveteur doit détenir une certification de Sauveteur National Plage valide pour la durée du contrat.*

**Artisanat** : Le spécialiste d'artisanat animera des activités de bricolage diversifiées en fonction du groupe d'âge et de la thématique estivale. Il se doit de porter une attention particulière à l'utilisation des ressources naturelles du Camp.

**Tir à l'arc** : Le spécialiste de tir à l'arc est responsable des activités de tir à l'arc, ainsi que de la propreté et de la sécurité des deux champs de tir à l'arc de la colonie. Il doit adapter son activité en fonction de la thématique estivale.

**Tir à la carabine** : Le spécialiste de tir à la carabine est responsable des activités de tir à la carabine, ainsi que de la propreté et de la sécurité du champ de tir de la colonie. Il doit adapter son activité en fonction de la thématique estivale.

**Découpage sur bois** : Le spécialiste de découpage sur bois doit animer les activités de découpage sur bois pour les différents groupes d'âge. Ainsi, il est responsable du matériel nécessaire pour ses différents projets adaptés à la thématique estivale, ainsi que de la propreté et de la sécurité de la marquise de découpage.

**Escalade/Parcours acrobatique en hauteur** : Les spécialistes (2) d'escalade et de parcours acrobatique en hauteur (PAH) sont responsables d'animer et d'assurer les jeunes de tout âge sur les différents parois d'escalade (naturelles et intérieures) et dans le parcours acrobatique en hauteur. Ainsi, ils sont responsables de l'état des parois/parcours, de leurs vérifications quotidiennes et de la sécurité des jeunes sur ceux-ci.

*\*Le spécialiste doit détenir une accréditation en moulinette, préalable à une formation d'animateur rocher de la FQME, ainsi qu'une formation pour le parcours acrobatique (la formation peut être payée à 50% par le Camp).*

**Sciences naturelles** : Les spécialistes (3) des sciences naturelles sont responsables de l'entretien de la mini-ferme, du potager mariste, ainsi que l'animation du sentier écologique, de l'activité pêche et de la cabane d'écologie. Ils seront amenés à animer des activités sur le "vivant" les écosystèmes et sciences physiques (petites expériences scientifiques).

L'activité pêche est animé en collaboration avec des bénévoles de la SECL. Les moniteurs animeront les activités de pêche pour tous les jeunes de 5 à 12 ans et verront à la bonne gestion du programme *Pêche en herbe*.

**Plein air** : Le spécialiste de plein air est responsable des activités de survie et d'expéditions des 13-16 ans. De plus, il sera amené à animer des randonnées pédestres (incluant le sentier écologique) sur le site du Camp et d'autres activités de plein air (construction d'abris, allumage de feux de camp, trucs de survie, etc.) Il sera responsable de lier ses activités avec la thématique estivale.

**Camping** : Les spécialistes du camping sont responsables des activités de camping des jeunes de 7 à 12 ans. De plus, ils doivent assurer l'entretien et la sécurité du site de camping. Ils seront responsables de lier leurs activités avec la thématique estivale, ainsi que de l'animation et la sécurité des jeunes lors des sorties de camping. À l'extérieur des périodes de camping, les spécialistes animeront des activités simples ou spéciales.

**Sorties – 4B** : Le moniteur accompagnateur des sorties des adolescents est responsable de toutes les sorties des jeunes de 13-16 ans. Ainsi, il est responsable d'accompagner et de conduire pour les sorties, en plus d'être responsable du bon fonctionnement des sorties.

*\*Le moniteur accompagnateur des sorties doit obtenir un permis 4B valide délivré par la SAAQ avant son entrée en fonction.*

**Moniteurs d'équipes** : Les moniteurs d'équipes sont responsables d'une équipe de 7 à 15 jeunes d'un certain groupe d'âge (5-12 ans ou 13-16 ans). Ils se doivent d'assurer une cohésion au sein de l'équipe, d'animer leurs jeunes lors des temps libres et de faire la discipline lorsque nécessaire. Les moniteurs d'équipes sont responsables de la sécurité et du bien-être de leurs jeunes en tout temps, et se doivent de s'adapter au groupe d'âge en question. Les moniteurs d'équipes seront amenés à travailler sur les différents programmes du Camp Mariste : camp de vacances, camp de jour, accueil de groupes, etc.

*\*Les moniteurs d'équipes de la section des adolescents (13-16 ans) doivent se prémunir d'un permis de conduire 4B valide délivré par la SAAQ avant leur entrée en fonction.*

**Secrétaire de colonie** : Le titulaire de ce poste est responsable d'assurer le lien entre la clientèle (les parents) et l'équipe de coordination. Ainsi, il sera amené à gérer l'ensemble des données concernant les campeurs et d'assurer les communications entre le personnel (via un journal interne). *\*Minimum 16 ans.*

**Bénévole-animateur** : Les bénévoles-animateurs animeront une activité précise ou aideront à l'animation, en plus de pouvoir aider à la surveillance de dortoirs. *\*Les conditions sont à définir selon la période de disponibilité, les besoins du Camp et les capacités de la personne. Minimum 16 ans.*

**Animateur de classes nature** : Les animateurs de classes nature (vertes et rouges) sont responsables d'un groupe scolaire de 15 jeunes pour une durée de 1 à 3 jours. Ils devront animer toutes les activités à leur horaire et les adapter à une thématique prédéfinie par l'école en question. Les journées d'animation sont attribuées en fonction de la date de disponibilité, puis de l'ancienneté des animateurs.

\*\* Lors de leurs périodes d'animation libres, les **spécialistes d'activité** sont responsables de la propreté, de la sécurité et de la fonctionnalité/préparation de leur activité. Ils pourraient aussi être amenés à animer des activités simples (hébertisme, corde à Tarzan, glissade d'eau, chasse au trésor, sports, châteaux de sables, etc.) et spéciales ou à réaliser des tâches connexes pour assurer le bon roulement de la colonie, selon les recommandations d'un coordonnateur.