



ANIMATEUR POUR LE CAMP « FLEUVE ET MONTAGNE »

Les municipalités de Rivière-Ouelle, de Saint-Pacôme et de Saint-Denis-De la Bouteillerie sont à la recherche d'une personne pour combler le poste d'animateur.

Sommaire du poste

Sous la responsabilité du coordonnateur, l'animateur devra encadrer des groupes d'enfants âgée entre 4 et 12 ans. Il devra collaborer à l'organisation des activités du camps de jour.

Tâches

- Organiser et animer des activités auprès de groupes de jeunes âgés entre 4 à 12 ans ;
- Assurer la sécurité des enfants en tout temps, pendant les activités, les déplacements et les sorties ;
- Assurer la gestion de conflit qui se présente dans le groupe et se référer à son coordonnateur au besoin ;
- Appliquer et respecter le code de vie du camp de jour, les règlements et les procédures en vigueur ;
- Veiller au bien-être et à l'épanouissement des jeunes dans le contexte du camp ;
- Avoir une bonne communication avec les parents ;
- Assurer la gestion du matériel mis à votre disposition et à la propreté des lieux d'activités ;
- Effectuer toutes autres tâches connexes, au besoin.

Exigences

- Détenir un secondaire 4 en juin 2024 ;
- Expérience pertinente auprès des enfants (animation ou gardiennage) ;
- Détenir les formations de RCR ou du DAFA seront considérées comme un atout.

Compétences recherchées

- Aimer travailler avec les jeunes ;
- Avoir une bonne capacité d'adaptation ;
- Être dynamique et créatif ;
- Écouter et observer les besoins de l'enfant

Conditions de travail

- Durée : 8 semaines incluant des jours de formation et de planification pour le début du camp ;
- 35 heures/semaine de juin à août 2024 ;
- 16,50 \$/heure.

Les personnes intéressées sont invitées à transmettre leur curriculum vitae par courriel (loisirs@riviereouelle.ca), par la poste ou en personne au bureau municipal **au plus tard le 12 février 2024.**

*Seuls les candidats retenus pour une entrevue recevront une réponse.
L'emploi du masculin dans ce document n'a d'autres fins que celle d'alléger le texte.*