

Erfolg entsteht im WIR - als **Karriere-Coach** begleiten wir Menschen auf ihrem beruflichen Weg und eröffnen ihnen **neue Perspektiven – persönlich, sympathisch, individuell!** Im Bereich der Arbeitnehmerüberlassung suchen wir Dir neue berufliche Möglichkeiten. Durch unsere starke Vernetzung in der Region kennen wir die offenen Vakanzen – und auch die Arbeitsatmosphäre in den Unternehmen.

So können wir Dich bestmöglich bei der Jobsuche beraten.

Metallbauer - Metallgestaltung (m/w/d)

(162992)

 Standort: Bremerhaven  Anstellungsart(en): Vollzeit

Du bist als **Metallbauer - Metallgestaltung (m/w/d) in Bremerhaven** im Handwerk zu Hause?

Dann haben wir den richtigen Job für Dich! Denn wir suchen genau Dich als **Metallbauer - Metallgestaltung (m/w/d)** für unseren mittelständischen Kunden in **Bremerhaven** – ab sofort und im Rahmen einer Arbeitnehmerüberlassung in Vollzeitbeschäftigung.

Deine Aufgaben

- Durchführung von Arbeiten anhand technischer Zeichnungen
- Abkanten von Blechteilen für den Sondermaschinenbau
- Schweißen von Edelstahlkomponenten
- Bearbeitung und Fertigung von Einzelteilen und Baugruppen

Das bringst Du mit

- Abgeschlossene Berufsausbildung als Metallbauer (m/w/d), idealerweise Fachrichtung Metallgestaltung, Schlosser (m/w/d) oder Konstruktionsmechaniker (m/w/d)
- Berufserfahrung in der Metallgestaltung wünschenswert

Wir bieten Dir

- Unbefristeter Arbeitsvertrag
- Übertarifliche Vergütung
- Weihnachts- und Urlaubsgeld
- Vorschusszahlungen
- Persönliche Betreuung vor Ort
- Einkaufsvorteile bei vielen Firmen (Corporate Benefits)

Interessiert? Dann freuen wir uns auf Deine Bewerbung als **Metallbauer - Metallgestaltung (m/w/d) in Bremerhaven!** Uns geht es um Dein Können, deshalb verzichten wir ab sofort auf ein Anschreiben – Dein Lebenslauf genügt. Du hast noch Fragen? Melde Dich gerne bei uns!

Silvia Wieting

Telefon: [0471 952 097 90](tel:047195209790)

Mail: bremerhaven-jobs@synergie.de

Art(en) des Personalbedarfs: Arbeitnehmerüberlassung

Tarifvertrag: iGZ-DGB **Entgeltgruppe:** EG4