

Assembleur mécanique/monteur (H/F)

44800 ST HERBLAIN [Accéder à l'annonce en ligne](#) 

 Contrat de travail temporaire

 Dès que possible

 Durée : 35 heures

 Temps plein

 Ouvert aux personnes en situation de handicap

L'entreprise

Le client est aujourd'hui le numéro 1 mondial de l'industrie du karting. L'entreprise est une référence incontournable tant pour les loisirs que pour la haute compétition.

En quelques points clés : Activité principale : Constructeur de karts (châssis, moteurs, pièces détachées).

Production : Tout est conçu et assemblé dans leur usine moderne

Le poste

L'assembleur mécanique(f/h) est chargé de réunir différentes pièces (métal, plastique, composants hydrauliques) pour créer un sous-ensemble ou une machine complète, en suivant scrupuleusement un plan technique.

Vos Missions Principales
Lecture de plans : Interpréter les dessins industriels, les schémas de montage et les nomenclatures.

Préparation : Vérifier la conformité des pièces reçues et préparer l'outillage nécessaire (clés dynamométriques, visseuses, outillage à main).

Assemblage : Monter les composants par vissage, boulonnage, rivetage ou emmanchement.

Ajustement : Adapter les pièces si nécessaire (limage, ponçage, perçage) pour garantir un emboîtement parfait.

Contrôle Qualité : Vérifier le bon fonctionnement mécanique (jeux, serrages, rotations) et s'assurer que l'ensemble respecte les normes de tolérance

Le profil recherché

Savoir technique, Polyvalence et Rigueur.

1. Connaissances en Mécanique Vous devez maîtriser les bases de la mécanique générale

2. Polyvalence L'assembleur ne se contente pas de "visser". Il peut être amené à : Utiliser des machines-outils simples (perceuse à colonne, scie). Réaliser des petits branchements électriques.

3. Aptitudes Personnelles
Dextérité : Une grande habileté manuelle pour manipuler de petits composants.

Esprit d'analyse : Comprendre comment les pièces interagissent entre elles.

Précision : Une erreur d'un millimètre peut bloquer une ligne de production entière.