



La ville de Lunel, 26 000 habitants,
Située entre Montpellier et Nîmes et bénéficiant d'une situation privilégiée, Lunel a engagé sa métamorph'OSE et recherche :

UN APPRENTI OUVRIER DES BÂTIMENTS

**INTERVENTION EN MAINTENANCE TECHNIQUE DES BÂTIMENTS (CAP)
AGENT DE MAINTENANCE DES BÂTIMENTS (TP)**

Nous recherchons un(e) Apprenti(e) Agent de Maintenance des Bâtiments motivé(e) et désireux(se) de rejoindre les équipes du centre technique municipal de la ville de Lunel.

Vous serez formé(e) à réaliser la maintenance courante multi-techniques à l'intérieur de nos bâtiments.

Vous apprendrez à assurer la maintenance préventive courante des menuiseries et fermetures, de l'installation électrique, de l'installation thermique et sanitaire afin de prévenir tout désordre. Et à réaliser le diagnostic lors d'un dysfonctionnement ou d'un dégât constaté.

Missions:

- x Identifier les risques liés aux outillages utilisés et veiller à l'utilisation des équipements de protection.
- x Procéder à des essais de fonctionnement des équipements électriques, éclairages, équipements de cuisine, et d'hygiène.
- x Déterminer les travaux à effectuer soi-même et ceux nécessitant l'intervention de spécialistes.
- x Vérifier le bon fonctionnement des équipements réparés.
- x Tenir compte des règles concernant le tri des déchets de chantier,
- x Constituer et maintenir à jour un dossier de maintenance détaillant les interventions effectuées.

Profil recherché:

- x Motivation et intérêt pour les métiers de la maintenance des bâtiments.
- x Capacité à travailler en équipe et à communiquer efficacement.
- x Sens de l'organisation et rigueur dans la gestion des stocks et des dossiers de maintenance.
- x Polyvalence et capacité à intervenir sur différents types d'équipements (électricité, plomberie, menuiserie...).

Candidature (lettre de motivation + CV) à adresser au plus vite à M. le Maire - Service des Ressources Humaines - 240 avenue Victor Hugo - CS 30403 - 34403 LUNEL cedex ou à l'adresse suivante : recrutements@ville-lunel.fr