

Maler und Lackierer (m/w/d)

Standort: 28195, Bremen (Stadtbezirk Bremen-Mitte) Mitte
Zeitmodell: Vollzeit
Arbeitsbeginn: Zum nächstmöglichen Zeitpunkt
Wochenstunden: 35.00
Vergütung: 17,50 € - 19,00 €



plusswerk – Unser Job, deine Zukunft!

Gemeinsam finden wir deinen neuen Arbeitsplatz.

Wir bieten Dir Chancen als **Maler und Lackierer (m/w/d) in Bremen und Umgebung**

Darauf kannst Du Dich bei plusswerk freuen:

- Schneller und **unkomplizierter Einstieg in Deinen Wunschjob**
- Persönliche Schutzausrüstung und hochwertige Arbeitskleidung (z. B. Strauss)
- **Attraktiver Stundenlohn – ggf. Zulagen bei Zusatzqualifikationen (gem. Tarif)**
- Ein persönlicher Ansprechpartner ist für Dich da
- Berücksichtigung der Work-Life-Balance

Deine Zukunft, dein Job:

- Maler- und Spachtelarbeiten
- Tapezierarbeiten
- Untergrundvorbereitung
- Lackierarbeiten
- Alt- und Neubausanierung
- Wärmedämmung

Stärken, die Dich auszeichnen:

- Neben Deinem Gesellenbrief die Bereitschaft, Neues kennenzulernen
- Leidenschaft und Spaß an der Arbeit sowie dein fachliches Geschick



[Zur Stellenbörse](#)
[Initiativ bewerben](#)

Telefon: [\(+49\) 0441 / 20 57 12 12](tel:+49044120571212)
WhatsApp: [0174 45 45 500](tel:+4901744545500)
E-Mail: bewerbung-oldenburg@plusswerk.de

[Jetzt bewerben](#)

[Ansprechpartner & Anfahrt](#)

Maler und Lackierer (m/w/d)

Standort: **28195, Bremen (Stadtbezirk Bremen-Mitte) Mitte**
Zeitmodell: **Vollzeit**
Arbeitsbeginn: **Zum nächstmöglichen Zeitpunkt**
Wochenstunden: **35.00**
Vergütung: **17,50 € - 19,00 €**



- Lust, Dich in neue Teams einzubringen und eine echte Bereicherung zu sein

Noch Fragen? Unser WhatsApp-Service ist unter 0173 / 92 80 579 erreichbar.

Neugierig? Einfach auf den Bewerbungs-Button klicken, per Telefon: +49(441)20571212 oder per E-Mail: bewerbung-oldenburg@plusswerk.de Kontakt zu uns aufnehmen.

Freue Dich drauf, uns kennenzulernen.

Es wird zur besseren Lesbarkeit im Text nur eine Sprachform verwandt. Der Text gilt unter Berücksichtigung des AGG für alle Geschlechter.