



BOIS FRANCS  
LA LIÈVRE

Offre d'emploi

## MANOŒUVRE

### RÉSUMÉ DU POSTE

Viens faire partie d'une équipe qui construit l'avenir... un morceau de bois à la fois!

Notre usine de sciage de bois feuillu cherche des passionnés pour rejoindre notre équipe. Si tu aimes le travail concret, le bois et l'esprit d'équipe, c'est ici que tout commence!

- Le manœuvre occupera un rôle polyvalent et se verra confier diverses responsabilités selon les besoins de l'usine. Voici d'ailleurs les responsabilités qui pourraient être confiées.

### EXIGENCES

- Aucune formation spécifique requise; formation offerte sur place.
- Expérience en milieu industriel ou forestier (un atout).
- Être disponible pour un travail en usine (horaires variables selon la production).

#### Endroit

Mont-Laurier

#### Type d'emploi

Temps plein

En présentiel

#### Durée

Permanent

#### Entrée en fonction

Certains employés commenceront dès décembre selon les besoins.

L'usine sera en pleine opération dès février.

### RESPONSABILITÉS PRINCIPALES

- Soutenir les opérations de production: aide à l'écorçage, au sciage et à l'ébouage, manutention du bois et surveillance visuelle.
- Effectuer diverses tâches de manutention: chargement/déchargement, tri du bois, déplacement du matériel et alimentation des postes de travail.
- Maintenir un environnement de travail propre et sécuritaire: nettoyage des aires, gestion des résidus et organisation des espaces.
- Respecter les normes de santé et sécurité: utilisation adéquate des EPI, signalement des risques et participation aux formations.

### COMPÉTENCES RECHERCHÉES

- Capacité à travailler physiquement (manutention, station debout, environnement de sciage).
- Polyvalence et rapidité d'apprentissage.
- Bonne compréhension des consignes orales et écrites.
- Sens des responsabilités et souci de la sécurité.
- Capacité à travailler en équipe dans un environnement dynamique et bruyant.

ENVOIE TON CV À

INFO@BOISFRANCSLALIEVRE.CA

« Ici, on construit plus que du bois... on construit des carrières! »