

#### **INFORMATION**



Stand 17.06.2022

## Vorbeugung des Infektionsrisikos und Möbelkauf

# **Prinzip**

Ein müheloses und regelmäßiges Putzen der Möbel verringert das Risiko einer Kontaktinfektion.

Das Berücksichtigen verschiedener Kriterien bei der Anschaffung von neuem Mobiliar kann dieses Risiko vermindern.

Diese Herangehensweise ermöglicht es ebenfalls, die Putz- und Unterhaltungskosten schon beim Kauf mit einzubeziehen.



### Kriterien



Das Mobiliar muss eine glatte Oberfläche und möglichst wenige Verbindungsstellen und Kanten haben. Kanten sollten abgerundet sein. Kontaktstellen am Boden oder an der Decke sollten auf der ganzen Länge mit Silikon abgedichtet sein.

Außer in rein administrativen Räumen sollten Sessel, Stühle oder andere Sitzgelegenheiten mit leicht zu reinigenden / waschbaren und undurchlässigen Materialien überzogen sein und idealerweise wasserdicht sein, um das Eindringen von Flüssigkeiten zu verhindern. Von daher sind Polstermöbel zu vermeiden.

Handläufe und Rampen in den Fluren sollten schockbeständig sein, Putz- und Desinfizierungsmittel verkraften können und so angebracht sein, dass sie einfach zu reinigen sind.

**Das benutzte Obermaterial sollte:** 

- glatt sein
- wasserdicht und undurchlässig sein
- desinfiziert werden können.

Ein Sicherheitshinweis vor der Anschaffung gilt als «best practice».

#### Referenzen

Conseil Supérieur de la Santé , DOCUMENT DE CONSENSUS 4 : LE MOBILIER, <a href="https://www.health.belgium.be/sites/default/files/uploads/fields/fpshealth\_the-me-file/19085801/Document%20de%20consensus%204%20%3A%20le%20mobilier.pdf">https://www.health.belgium.be/sites/default/files/uploads/fields/fpshealth\_the-me-file/19085801/Document%20de%20consensus%204%20%3A%20le%20mobilier.pdf</a>, 16/06/2020

Haut Conseil de la Santé Publique, Évaluation des propriétés bactéricides du cuivre sur les infections nosocomiales, : <a href="https://www.hcsp.fr/Explore.cgi/avisrap-portsdomaine?clefr=520">https://www.hcsp.fr/Explore.cgi/avisrap-portsdomaine?clefr=520</a>