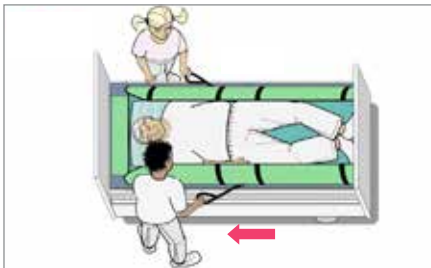


## FASE 3

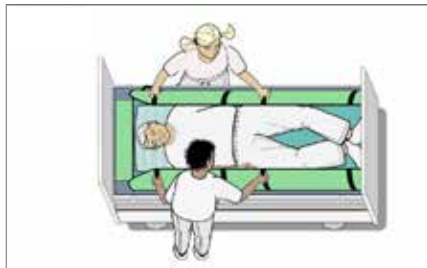
Cliënt is in hoge mate afhankelijk van zorgverleners

### Situatie 1: Cliënt is onderuit gezakt in bed



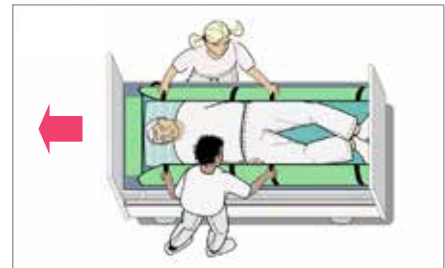
#### Stap 1

- Zorg dat het 4WayGlide luik dicht is, door de handgrepen naar het hoofdeinde te brengen  
Luik gesloten betekent cliënt makkelijk verplaatsen.



#### Stap 2

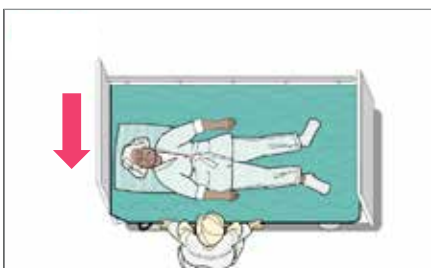
- Pak de onderste handgrepen van het treklaken vast



#### Stap 3

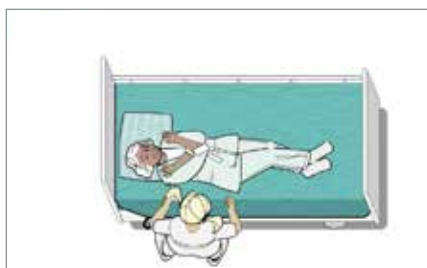
- Verplaats je gewicht naar achterste been en neem het treklaken mee zonder fysieke kracht te gebruiken

### Situatie 2: Cliënt draaien in bed



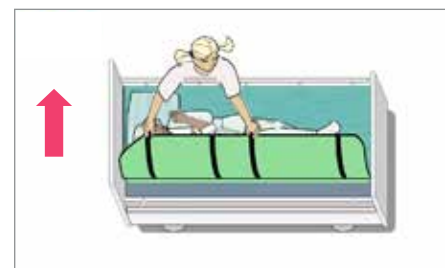
#### Stap 1

- Pak de onderste handgrepen van het treklaken t.h.v. schouders en heupen  
- Verplaats je gewicht naar achterste been en neem het treklaken mee zonder fysieke kracht te gebruiken



#### Stap 2

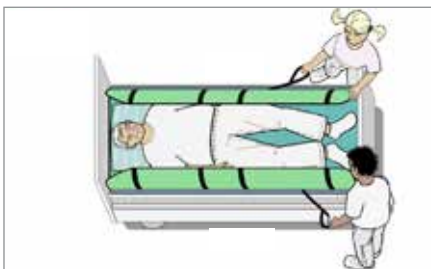
- Kruis de benen van de cliënt met behulp van de Immedia Glove  
- Laat de cliënt de armen kruisen of help daarbij



#### Stap 3

- Loop om het bed heen en verplaats het kussen met behulp van de Immedia Glove  
- Verplaats je gewicht naar achterste been en neem het treklaken mee zonder fysieke kracht te gebruiken

### Situatie 3: Hoofdeinde omhoog brengen/zitten in bed



#### Stap 1

- Open het 4WayGlide luik met de speciale handgrepen (dit kan met 1 of 2 zorgverleners)  
- Je creëert nu een "lock"



#### Stap 2

- Plaats het bed in de Fowlerstand door eerst de kniesteun en dan het hoofdeinde omhoog te brengen



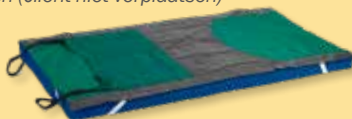
#### Stap 3

- Bevestig de lussen om de hoeken van het matras ter hoogte van het hoofdeinde, zodat het laken niet kan verschuiven

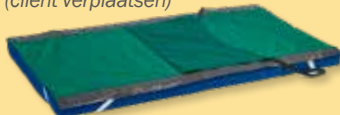
Bekijk de video's op [etac.nl/immedia-support](http://etac.nl/immedia-support)

#### Hoe werkt het 4WayGlide luik:

Luik open (cliënt niet verplaatsen)



Luik dicht (cliënt verplaatsen)



Label 'This side up' zichtbaar bij het hoofdeinde.

#### Wasvoorschriften:

- Maximaal 80 graden
- Gebruik geen wasmiddel met bleek
- Gebruik geen wasverzachter
- Drogen in een wasdroger mag alleen op een hele lage temperatuur