

Kreativ waschen 1: Plastikspielzeug



SCHMECKT SCHMUTZ? Bausteine, Autos, Puppengeschirr – Kinder nehmen Spielzeug ständig in den Mund. Ab und zu ist eine Reinigung fällig. Gut zu wissen: Plastikspielzeug lässt sich bei 40 Grad in der Maschine (oder im Geschirrspüler) waschen. Wählen Sie ein Programm wie „Pflegerleicht“ oder „Feines“ und verwenden Sie Colorwaschmittel. Wichtig: Füllen Sie die Teile in ein Wäschenetz (gibt's in der Drogerie) oder einen Kissenbezug. So verschwindet nichts und die Trommel bleibt heil.

Kreativ waschen 2: Kuscheltiere



SIND STOFFTIERE WASSERSCHEU? Im Gegenteil: Sie gehen gern auf Tauchgang. Nur Kuscheltiere aus Mohair, Alpaka, Wolle oder Kunstfaserplüsch gehören nicht in die Maschine. Meist hilft auch ein Blick auf das Pflegekennzeichen. Entfernen Sie vor dem Waschen Batterien und lose Teile und stopfen Sie offene Nähte sowie Löcher im Fell. Waschen Sie Kuscheltiere stets im Wäschenetz oder Kissenbezug bei 30 Grad im Pflelegerleicht- oder Schonwaschgang! An der Luft trocknen – fertig!

Kreativ waschen 3: Tragetaschen



GEHT DER FLECK WEG? Dauernder Gebrauch hinterlässt Spuren. Während Ledertaschen nicht in die Maschine sollten, ist das mit Canvas, Segeltuch, Baumwolle oder Nylon meist möglich: Packen Sie die Tasche in einen Waschbeutel und waschen Sie sie bei 30 Grad mit gleichen Farben. Übrigens: Bei 40 bis 60 Grad lassen sich aus Naturwolle gestrickte Taschen dekorativ verfilzen. Da sie einlaufen, stricken Sie sie eine Nummer größer und ziehen Sie sie vor dem Trocknen in Form!

Kreativ waschen 4: Die Waschmaschine



WAS MÜFFELT DENN HIER SO? Im Zweifel ist es die Waschmaschine selbst. Wer nur bei niedrigen Temperaturen wäscht, kennt das Problem: Nach einer Weile dringt bei jedem Öffnen ein muffiger Geruch aus der Maschine. Darin bleibt nach dem Waschen Restwasser zurück, in dem sich Bakterien vermehren und einen übelriechenden Belag bilden. Gegen den Mief hilft es, die Maschine mit einem Vollwaschpulver, aber ohne Wäsche im Kochwaschgang bei 90 Grad laufen zu lassen.