



AKUTNÍ STAVY U DĚTÍ

-OTRAVY, PORANĚNÍ OD ZVÍŘETE

Pavla Stárková

AKUTNÍ STAVY



- Jsou rychle probíhající. Akutní onemocnění vzniká náhle, jeho příznaky jsou rychlé a prudké, může se zcela vyhojit, nebo přejít do chronického onemocnění.
- Stadia :
- -inkubační doba – kdy se nemusí projevit žádné symptomy
- -akutní fáze – objeví se jasné symptomy
- -rekonvalescence – pacient se cítí stále lépe





OTRAVY U DĚTÍ



- Následek požití léků, jedovatých bobulí a hub, nebo chemikálií
- Kojenecký věk: nešťastné nehody s omylem podanými léky pro dospělé, či nesprávné dávkování
- Batolecí a předškolní věk: nešťastné nehody způsobené nepozorností a nedbalostí dospělých (nevhodné skladování léků či toxických látek, požití jedovatých hub či bobulí)
- Školní věk: otravy jedovatými houbami a bobulemi, ojediněle suicida formou charakteru demonstrace, otravy alkoholem při prvních pokusech s touto drogou
- Dospívající: převažují otravy v sebevražedném či sebepoškozujícím úmyslu, většinou jde o demonstrační pokusy, objevují se i případy dokonalých sebevražd



OTRAVA POTRAVINAMI + HOUBAMI

- *Příznaky..* závratě, porucha reakce zornic, nauzea, průjem, bolesti hlavy, břicha, křeče, slinění, studený lepkavý pot, poruchy vědomí, ...
- *První pomoc:*
- Při vědomí..
- -vyvolání zvracení,
- -podání živočišného uhlí 5-8 tablet,
- -vypít 250ml vody,
- -volat záchrannou službu
- Bezvědomí..
- Uvolnění dýchacích cest
- Případná resuscitace
- Volat záchrannou službu



OTRAVA LÉKY



- Úmyslná
- Náhodná
- *Příznaky*: rozličné podle účinků různých léků, psychický stav bývá apatický až agresivní(dle účinku léků...)
- *První pomoc*: vycházíme ze stavu postiženého
- Při vědomí..
- Vyvolání zvracení-silnější roztok vody se solí, nebo mechanické dráždění
- Větší dávka živočišného uhlí,nejlíp rozdrceného ve vodě
- Nenecháme postiženého usnout
- Bezvědomí
- Nepodáváme nic ústy, nevyvoláváme zvracení
- Případná resuscitace
- Voláme záchranou službu



OTRAVA ALKOHOLEM

- Lehká 0,5 – 1%
- Střední 1 – 2%
- Těžká 2 – 3%
- Smrtelná dávka 300 – 800g čistého alkoholu
- Tolerance alkoholu je dána pohlavím, tělesnou hmotností, obsahem tuku v organismu, aktuálním zdravotním stavem(kombinací s léky)
- *Příznaky:* z dechu jde cítit alkohol, možné zvracení, střídání apatie-plačtivost-agresivita, tvář je vlhká, zarudlá, obličej je odulý, může dojít k bezvědomí
- *První pomoc:*
- Při vědomí..
- Vyvolat zvracení, zjistit požitou dávku alkoholu
- Podáváme živočišné uhlí s vodou
- Bezvědomí..
- Stabilizovaná poloha, protišoková opatření
- Zavoláme záchranou službu



POŽITÍ JINÝCH OTRAVNÝCH LÁTEK

- *Příznaky:* podobné jako u otravy alkoholem, křeče, bezvědomí, selhání základních životních funkcí
- *První pomoc:*
- Nevyvolávat zvracení!!!
- Podání antidota
- Volat záchranou službu



PORANĚNÍ OD ZVÍŘETE



- K poranění zvířaty dochází poměrně často. Naprostá většina z nich sice není hlášena, přesto epidemiologové v České republice evidují na 2–4 tisíce poranění zvířetem ročně. Při poranění může být rána infikována, což může být klinicky významné zejména u osob s poruchami imunity. Zvířata trpí infekčními i neinfekčními chorobami.





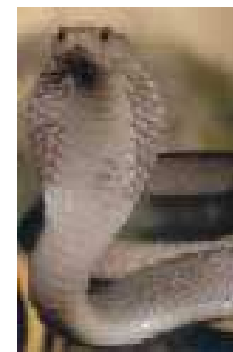
PRVNÍ POMOC PŘI PORANĚNÍ ZVÍŘATY

○ Pokousání

- -dezinfekce rány(borovou vodou, peroxidem vodíku)
- -popřípadě získat očkovací průkaz od majitele

○ Uštknutí jedovatým hadem

- -nad ránu směrem k srdci přiložíme zaškrcovadlo
- -postiženou končetinu dáme do snížené polohy
- -nezastavujeme krvácení-pro vyplavení jedu
- -postiženou oblast dezinfikujeme a chladíme





- Bodnutí hmyzem
- -případně žihadlo odstraníme
- -přiložíme studený obklad, dezinfikujeme
- V případě bodnutí do oblasti horních dýchacích cest
- -přiložíme ledový obklad na krk
- -podáme led nebo zmrzlinu



ZDROJE

- Jiří Klíma a kolektiv, *Pediatric*, 1. Vydání. Praha Eurolex bohemia. 2003, ISBN 80-86432-38-6
- M. Beránková, A. Fleková, B. Holzhauserová. *První pomoc*, 1. vydání, Praha Informatorium, 2002, ISBN 80-86073-99-8,
- <http://www.solen.cz/artkey/ped-200705-0009.php>
- http://etext.czu.cz/php/skripta/kapitola.php?titul_key=64&idkapitola

