

Handelingsschema kind 27

Beademen met een handbeademingsballon bij kinderen met een tracheacanule

Categorie: Risicovolle handeling

Doel	Ondersteunen van de ademhaling bij een kind met een tracheacanule
Benodigdheden	- handbeademingsballon met overdrukventiel - swivel, indien aanwezig - niet-steriele handschoenen
Werkwijze	- was of desinfecteer de handen (indien de situatie dit toelaat). - trek de niet-steriele handschoenen aan (indien de situatie dit toelaat). - controleer of het overdrukventiel open is. - informeer het kind, indien mogelijk. - verwijder het bevochtigingsfilter, de spreekklep of afsluitdop van de tracheacanule. - plaats de handbeademingsballon, eventueel met swivel, op de tracheacanule. - knijp rustig in de handbeademingsballon. Hiermee wordt lucht in de longen van het kind geblazen en zie je de borstkas omhoogkomen. Houdt hierbij rekening met de normale ademhalingsfrequentie van het kind. - tussen de ademdeugen moet voldoende tijd zijn zodat de ballon zich weer kan vullen met lucht. - beadem net zolang met de handbeademingsballon tot het kind zelfstandig kan ademen of er hulpdiensten aanwezig zijn die het kunnen overnemen. Als ondersteunen van de ademhaling niet meer nodig is: - koppel de handbeademingsballon, eventueel met swivel, los van de tracheacanule. Plaats een bevochtigingsfilter, spreekklep of afsluitdop op de tracheacanule. - observeer of het kind comfortabel is en zelfstandig blijft ademen.

	12. ruim de gebruikte materialen op. 13. trek de niet-steriele handschoenen uit. 14. was of desinfecteer de handen.
Complicaties	tijdens de handbeademing via een tracheacanule kan lucht in de maag stromen. Hierdoor zet de maag uit en kan het kind gaan braken en de maaginhoud in de longen terecht komen (aspireren)
Aandachtspunten	- controleer of het overdrukventiel openstaat. - de handbeademingsballon is een onderdeel van het noodpakket wat altijd bij het kind aanwezig is. - de maat van de handbeademingsballon is volgens voorschrift van CTB en afhankelijk van het gewicht van het kind.