

# SICK – Schema



**SICK** –Was ist das und warum ist es wichtig in Notlagen danach vorzugehen. Häufig geraten Helfer selbst in Notlagen, bei dem Versuch eine verunglückte Person zu retten oder ihr zu helfen. Gefahrenquellen werden nicht erkannt, mit fatalem bis tödlichem Ausgang. Das Akronym SICK so helfen, solche Situationen besser zu bewältigen.

**S Scene Safety** das bedeutet, gibt es Hinweise auf mögliche Gefahren vor Ort, die ggf. meine eigene Flucht erfordern oder die Evakuierung des Verletzten in einer Crash Rettung, hin zu einem gesicherten Bereich.

**I Impression** Wie ist mein erster Eindruck vom Ort des Geschehens. Sind die Bilder die ich sehe stimmig oder passt irgend etwas nicht. Liegen z.B. Dinge rum die da nicht hingehören oder verhalten sich Menschen abnormal.

**C Critical Bleeding** Sind bereits jetzt schon große Blutungen an der Kleidung oder am Boden zu erkennen, die unmittelbar zum Verbluten führen können.

**K Kinematic** Welche Kräfte/Energien haben hier gewirkt, was ist passiert. Ist der Verletzte aus großer Höhe abgestürzt oder wurde er angefahren. Daraus resultierend kann ich mit unterschiedlich schweren Verletzungen rechnen und muss ggf. darauf Rücksicht nehmen.

Diese ersten Eindrücke haben starken Einfluss auf die weiteren Schritte meiner Versorgung. Ggf. steht erst eine Rettung/ Evakuierung an, bevor die eigentliche Erste Hilfe geleistet werden kann. Also in akuten Notfällen, erst mal mit etwas Abstand zum Unglücksort warten, durchatmen und die ersten Eindrücke aufnehmen, um dann die weiteren Schritte einzuleiten. Beispiele für solche Situationen gibt es viele. Brände, fließender Straßenverkehr, Lawinen, brüchige Mauern, wilde Tiere, aggressive Menschen und noch vieles mehr.

# c/XABCDE // MARCH- Schema

c/X	Critical Bleeding, EXsanguation (Ausbluten)	Massiv Bleeding	M
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sichtprüfung, Abstreifen von</li> <li>Hals, Achsel, Leiste → Direkter Druck auf Blutung</li> <li>Extremitäten → Anlage Tourniquet</li> </ul>		
<b>A</b>	<b>Airways</b> - Atmet der Patient?	<b>Airways</b>	<b>A</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nase, Mund, Rachenraum Kontrolle</li> <li>Vorder- und Rückseite Hals - Nacken</li> </ul>		
<b>B</b>	<b>Breathing</b> – Wie atmet der Patient?	<b>Respiration</b>	<b>R</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sehen – Hören - Fühlen</li> <li>Kopf überstrecken</li> <li>Brustkorb Sicht-/ Stabilitätskontrolle</li> <li>Check The Back - Rückenkontrolle</li> </ul>		
<b>C</b>	<b>Circulation</b> – Wie ist der Kreislauf?	<b>Circulation</b>	<b>C</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Puls wo Hand/ Hals messbar, ReKap Zeit ≥ 2Sek</li> <li>Abdomen (4 Quadranten) -/ Beckenkontrolle</li> <li>Weitere Blutung erkennbar?</li> </ul>		
<b>D</b>	<b>Disability</b> – Neurologie	<b>Head</b>	<b>H</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mund, Nase, Ohren, Augen (PERRLA)</li> <li>Kopf gesamt</li> <li>AVPU</li> </ul>		
<b>E</b>	<b>Exposure/ Enviroment</b>	<b>Hypothermia</b>	<b>O</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gesamten Körper untersuchen, weitere Verletzungen?</li> <li>Wärmeerhalt</li> <li>Dokumentation</li> </ul>		Other wounds N Narcotics

ReKap Zeit – Rekapillasierungszeit, Nagelbettprobe  
 PERRLA - Pupils Equal, Round, Reactive to Light and Accommodation  
 AVPU – alert (wach und aufmerksam GCS 15)  
 voice (reagiert auf Sprache GCS 12)  
 pain (reagiert auf Schmerzreiz GCS 8)  
 unresponsive (keine Reaktion, bewusstlos GCS 3)