

# Gross Motor Function Measure (GMFM)

## SCOREFORMULIER (GMFM-88 en GMFM-66 scoring)

Naam van het kind : ..... NR. : .....

Datum van afname : .....

Geboortedatum : .....

Chronologische leeftijd : .....jr. .... mnd.

Diagnose : .....

GMFCS niveau<sup>1</sup> :       
**I II III IV V**

Naam onderzoeker : .....

Test-omstandigheden (bijv. ruimte, kleding, tijd, aanwezige anderen)

.....  
.....

De GMFM is een gestandaardiseerd observatie-instrument, ontwikkeld en gevalideerd om veranderingen in de grove motoriek van kinderen met cerebrale parese in de tijd te meten. De sleutelscore is bedoeld als een algemene richtlijn. De meeste items hebben echter specifieke beschrijvingen voor iedere score.

**Bij ieder item dienen de bijbehorende richtlijnen te worden opgevolgd!**

### SLEUTELSCORE

**0 = doet geen poging**

**1 = doet poging**

**2 = gedeeltelijke uitvoering**

**3 = volledige uitvoering**

**9 (of leeg laten) = niet getest (NT)** (nodig voor GMAE-2 scoring\*)

Het is belangrijk om verschil te maken tussen een echte score '0' (kind doet geen poging) en een item dat niet getest (NT) is als men geïnteresseerd is in het gebruik van de GMFM-66 Ability Estimator software.

\* De GMAE-2 software is gratis te downloaden op [www.canchild.ca](http://www.canchild.ca). Het voordeel van de software is de omzetting van de ordinale schaal in een interval schaal. Dit geeft een meer accurate schatting van de mogelijkheden van het kind en voorziet in een meetinstrument dat gelijkmatig responsief is voor verandering in het hele spectrum van activiteiten. Items die gebruikt worden in de berekening van de GMFM-66 score zijn gearceerd en aangegeven met een ster (\*).

De GMFM-66 is alleen bruikbaar voor kinderen met cerebrale parese.

### Contact:

CanChild Centre for Childhood Disability Research,  
Institute for Applied Health Sciences, McMaster University,  
Hamilton, ON Canada L8C 1C7

Email: [canchild@mcmaster.ca](mailto:canchild@mcmaster.ca) Website: [www.canchild.ca](http://www.canchild.ca)

Kenniscentrum Revalidatiegeneeskunde Utrecht  
[www.dehoogstraat.nl/onderzoek-innovatie](http://www.dehoogstraat.nl/onderzoek-innovatie)

<sup>1</sup> GMFCS niveau is een classificatie van het motorisch functioneren. Definities zijn te vinden in Appendix 1 van de GMFM-handleiding (2015) en in het artikel van Palisano et al. (Developmental Medicine & Child Neurology. 2008;50:744-750 en in de GMAE-2 software.

[https://www.canchild.ca/system/tenon/assets/attachments/000/000/067/original/GMFCS-ER\\_Translation-Dutch.pdf](https://www.canchild.ca/system/tenon/assets/attachments/000/000/067/original/GMFCS-ER_Translation-Dutch.pdf)

**KRUIS DE JUISTE SCORE AAN:** als een item niet getest is (NT),  
omcirkel dan het nummer van het item in de rechterkolom.

<b>A: Liggen en omrollen</b>		<b>score</b>				<b>NT</b>
1.	Rugligging, hoofd in middenlijn: draait hoofd, extremiteiten symmetrisch	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	1
* 2.	Rugligging: brengt handen naar middenlijn, maakt vingercontact	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	2
3.	Rugligging: richt hoofd 45° op	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	3
4.	Rugligging: flecteert R heup en knie over volledige bewegingstraject	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4
5.	Rugligging: flecteert L heup en knie over volledige bewegingstraject	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	5
* 6.	Rugligging: reikt met R arm, hand kruist middenlijn richting speeltje	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	6
* 7.	Rugligging: reikt met L arm, hand kruist middenlijn richting speeltje	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	7
8.	Rugligging: rolt om naar buikligging over R zijde	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	8
9.	Rugligging: rolt om naar buikligging over L zijde	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	9
* 10.	Buikligging: richt hoofd rechtop	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	10
11.	Buikligging, steun op onderarmen: richt hoofd rechtop, strekt ellebogen, tilt borst van onderlaag	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	11
12.	Buikligging, steun op onderarmen: gewicht op R onderarm, strekt L arm volledig voorwaarts	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	12
13.	Buikligging, steun op onderarmen: gewicht op L onderarm, strekt R arm volledig voorwaarts	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	13
14.	Buikligging: rolt om naar rugligging over R zijde	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	14
15.	Buikligging: rolt om naar rugligging over L zijde	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	15
16.	Buikligging: pivoteert 90° naar R m.b.v. extremiteiten	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	16
17.	Buikligging: pivoteert 90° naar L m.b.v. extremiteiten	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	17

Totaal score A

<b>B: Zitten</b>		<b>score</b>				<b>NT</b>
* 18.	Rugligging, handen vast door onderzoeker: trekt zichzelf op tot zit met hoofdcontrole	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	18
19.	Rugligging: rolt naar R zijde, komt tot zit	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	19
20.	Rugligging: rolt naar L zijde, komt tot zit	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	20
* 21.	Zit op mat, onderzoeker ondersteunt thorax: richt hoofd rechtop, 3 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	21
* 22.	Zit op mat, onderzoeker ondersteunt thorax: richt hoofd op tot middenlijn, 10 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	22
* 23.	Zit op mat, met steun van arm(en): 5 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	23
* 24.	Zit op mat: met losse armen, 3 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	24
* 25.	Zit op mat, klein speeltje voor zich: buigt voorover, raakt speeltje aan, komt terug tot zit zonder steun van arm	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	25
* 26.	Zit op mat: raakt speelgoed aan, 45° R achter, komt terug tot uitgangspositie	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	26
* 27.	Zit op mat: raakt speelgoed aan, 45° L achter, komt terug tot uitgangspositie	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	27

		score				NT
28.	Zijzit R: met losse armen, 5 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	28
29.	Zijzit L: met losse armen, 5 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	29
* 30.	Zit op mat: komt gecontroleerd tot buikligging	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	30
* 31.	Zit op mat met voeten naar voren: komt tot handen- en knieënstand over R zijde	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	31
* 32.	Zit op mat met voeten naar voren: komt tot handen- en knieënstand over L zijde	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	32
33.	Zit op mat: pivoteert 90° zonder hulp van armen	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	33
* 34.	Zit op bank: armen en voeten los, 10 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	34
* 35.	Stand: gaat op kleine bank zitten	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	35
* 36.	Op de vloer: gaat op kleine bank zitten	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	36
* 37.	Op de vloer: gaat op grote bank zitten	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	37

Totaal score B

### C: Kruipe en knielen

		score				NT
38.	Buikligging: tijdert 1.8 meter voorwaarts	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	38
* 39.	Handen- en knieënstand: 10 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	39
* 40.	Handen- en knieënstand: komt tot zit, zit met losse armen	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	40
* 41.	Buikligging: komt tot handen- en knieënstand	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	41
* 42.	Handen- en knieënstand: reikt met R arm, hand komt boven schouderhoogte	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	42
* 43.	Handen- en knieënstand: reikt met L arm, hand komt boven schouderhoogte	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	43
* 44.	Handen- en knieënstand: kruipt of hipt voorwaarts, 1.8 meter	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	44
* 45.	Handen- en knieënstand: kruipt alternerend voorwaarts, 1.8 meter	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	45
* 46.	Handen- en knieënstand: kruipt 4 treden omhoog op handen en knieën/voeten	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	46
47.	Handen- en knieënstand: kruipt 4 treden omlaag op handen en knieën/voeten	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	47
* 48.	Zit op mat: komt met gebruik van armen tot knieënstand, 10 sec., met losse armen	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	48
49.	Knieënstand: komt met gebruik van armen tot schuttershouding op R knie, 10 sec., met losse armen	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	49
50.	Knieënstand: komt met gebruik van armen tot schuttershouding op L knie, 10 sec., met losse armen	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	50
* 51.	Knieënstand: loopt 10 stappen op knieën voorwaarts, met losse armen	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	51

Totaal score C

<b>D: Staan</b>		<b>score</b>				<b>NT</b>
* 52.	Op de vloer: trekt op tot stand aan grote bank	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	52
* 53.	Stand: staat met losse armen, 3 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	53
* 54.	Stand: houdt met 1 hand grote bank vast, tilt R voet op, 3 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	54
* 55.	Stand: houdt met 1 hand grote bank vast, tilt L voet op, 3 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	55
* 56.	Stand: staat met losse armen, 20 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	56
* 57.	Stand: staat met losse armen, tilt L voet op, 10 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	57
* 58.	Stand: staat met losse armen, tilt R voet op, 10 sec.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	58
* 59.	Zit op kleine bank: gaat staan zonder armen te gebruiken	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	59
* 60.	Knieënstand: gaat staan, via schuttershouding op R knie, zonder armen te gebruiken	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	60
* 61.	Knieënstand: gaat staan, via schuttershouding op L knie, zonder armen te gebruiken	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	61
* 62.	Stand: komt gecontroleerd tot zit op vloer, met losse armen	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	62
* 63.	Stand: komt tot hurkzit met losse armen	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	63
* 64.	Stand: pakt voorwerp van vloer, met losse armen, komt weer tot stand	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	64

Totaal score D

<b>E: Lopen, rennen en springen</b>		<b>score</b>				<b>NT</b>
* 65.	Stand, 2 handen op grote bank: 5 stappen zijwaarts naar R	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	65
* 66.	Stand, 2 handen op grote bank: 5 stappen zijwaarts naar L	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	66
* 67.	Stand, vastgehouden aan 2 handen: loopt 10 stappen voorwaarts	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	67
* 68.	Stand, vastgehouden aan 1 hand: loopt 10 stappen voorwaarts	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	68
* 69.	Stand: loopt 10 stappen voorwaarts	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	69
* 70.	Stand: loopt 10 stappen voorwaarts, stopt, keert 180° om, loopt terug	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	70
* 71.	Stand: loopt 10 stappen achteruit	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	71
* 72.	Stand: loopt 10 stappen voorwaarts, draagt groot voorwerp met 2 handen	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	72
* 73.	Stand: loopt 10 stappen voorwaarts tussen 2 evenwijdige lijnen op een afstand van 20 cm	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	73
* 74.	Stand: loopt 10 stappen voorwaarts over rechte lijn van 1.8 cm breed	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	74
* 75.	Stand: stapt met inzet van R been met beide benen over stok op kniehoogte	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	75
* 76.	Stand: stapt met inzet van L been met beide benen over stok op kniehoogte	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	76
* 77.	Stand: rent 4.5 meter, stopt en rent terug	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	77



# GMFM

## TOTAALSCORE

Dimensie	Berekening van dimensiescores				Doel-dimensie (kruis aan)
A. Liggen en omrollen	$\frac{\text{totaal A}}{51}$	=	$\frac{\quad}{51}$	X 100 =	% A <input type="checkbox"/>
B. Zitten	$\frac{\text{totaal B}}{60}$	=	$\frac{\quad}{60}$	X 100 =	% B <input type="checkbox"/>
C. Kruipe en knielen	$\frac{\text{totaal C}}{42}$	=	$\frac{\quad}{42}$	X 100 =	% B <input type="checkbox"/>
D. Staan	$\frac{\text{totaal D}}{39}$	=	$\frac{\quad}{39}$	X 100 =	% D <input type="checkbox"/>
E. Lopen, rennen en springen	$\frac{\text{totaal E}}{72}$	=	$\frac{\quad}{72}$	X 100 =	% E <input type="checkbox"/>
Totaalscore =	$\frac{\%A + \%B + \%C + \%D + \%E}{\text{totaal aantal dimensies}}$				
	$\frac{\quad + \quad + \quad + \quad}{5}$	=	$\frac{\quad}{5}$	=	%
Doeltotaalscore =	$\frac{\text{som van \% scores van iedere doel-dimensie}}{\text{aantal doel-dimensies}}$				
	$\frac{\quad}{\quad}$	=	$\frac{\quad}{\quad}$	=	%

### GMFM-66 Gross Motor Ability Estimator Score <sup>1</sup>

GMFM-66 Score = \_\_\_\_\_ tot \_\_\_\_\_  
95% betrouwbaarheids interval

Vorige GMFM-66 Score = \_\_\_\_\_ tot \_\_\_\_\_  
95% betrouwbaarheids interval

Verandering in GMFM-66 = \_\_\_\_\_

<sup>1</sup> van de Gross Motor Ability Estimator (GMAE-2) software.

## TESTEN MET HULPMIDDELEN EN/OF ORTHESEN

Geef aan welke hulpmiddelen/orthesen werden gebruikt en bij welk(e) dimensie(s) (A-E).

Hulpmiddel	<input type="checkbox"/>	Dimensie(s)	Orthese	<input type="checkbox"/>	Dimensie(s)
Rollator, anterior	<input type="checkbox"/>	_____	Heupcontrole	<input type="checkbox"/>	_____
Rollator, posterior	<input type="checkbox"/>	_____	Kniecontrole	<input type="checkbox"/>	_____
Looprek	<input type="checkbox"/>	_____	Enkel-Voet controle	<input type="checkbox"/>	_____
Krukken	<input type="checkbox"/>	_____	Voetcontrole	<input type="checkbox"/>	_____
Eiffeltjes	<input type="checkbox"/>	_____	Schoenen	<input type="checkbox"/>	_____
Stok	<input type="checkbox"/>	_____	Geen	<input type="checkbox"/>	_____
Geen	<input type="checkbox"/>	_____	Anders, namelijk	<input type="checkbox"/>	_____
Anders, namelijk	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____
_____	<input type="checkbox"/>	_____			

### TOTAALSCORE BIJ GEBRUIK VAN HULPMIDDELEN/ORTHESEN

Dimensie	Berekening van dimensiescores				Doel-dimensie (kruis aan)
<b>A.</b> Liggen en omrollen	$\frac{\text{totaal A}}{51}$	=	$\frac{\quad}{51}$	X 100 =	% A <input type="checkbox"/>
<b>B.</b> Zitten	$\frac{\text{totaal B}}{60}$	=	$\frac{\quad}{60}$	X 100 =	% B <input type="checkbox"/>
<b>C.</b> Kruipe en knielen	$\frac{\text{totaal C}}{42}$	=	$\frac{\quad}{42}$	X 100 =	% C <input type="checkbox"/>
<b>D.</b> Staan	$\frac{\text{totaal D}}{39}$	=	$\frac{\quad}{39}$	X 100 =	% D <input type="checkbox"/>
<b>E.</b> Lopen, rennen en springen	$\frac{\text{totaal E}}{72}$	=	$\frac{\quad}{72}$	X 100 =	% E <input type="checkbox"/>
Totaalscore =	$\frac{\%A + \%B + \%C + \%D + \%E}{\text{totaal aantal dimensies}}$				
	$\frac{\quad + \quad + \quad + \quad}{5} = \frac{\quad}{5} = \quad \%$				
Doeltotaalscore =	$\frac{\text{som van \% scores van iedere doel-dimensie}}{\text{aantal doel-dimensies}}$				
	$\frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad} = \quad \%$				