



L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

Ordre du jour	Rôle de l'animation	Rôle du secrétariat
Ouverture	- Vérifie le quorum - Annonce l'ouverture officielle de l'assemblée - Explication des procédures d'assemblées (optionnel)	- Prends note de l'heure et de la confirmation du quorum
Lecture et adoption de l'ordre du jour	- Demande au secrétariat de faire lecture - Demande une proposition pour l'ODJ - Procède au vote	- Fais la lecture de l'ordre du jour - Demande une proposition pour l'ODJ - Prends note de la proposition et des amendements, s'il y a lieu - Inscris le résultat du vote
Lecture et adoption du procès-verbal	- Demande au secrétariat de faire la lecture - Demande une proposition pour accepter le procès-verbal - Anime la discussion sur le procès-verbal - Procède au vote	- Fais la lecture du procès-verbal - Prends note de la proposition et des amendements, s'il y a lieu - Inscris le résultat du vote
Points à l'ordre du jour	- Procède point par point - Reçois la proposition - Demande à la personne d'expliquer sa proposition ou de présenter l'information - Donne la parole aux membres qui ont des questions ou des commentaires - Procède à la demande du vote	- Prends note de propositions et des amendements, s'il y a lieu - Inscris le résultat du vote
Clôture ou levée de l'assemblée	- Lorsque l'ordre du jour est épuisé, l'animation déclare l'assemblée close. - Lorsque l'ordre du jour n'est pas terminé, l'animation demande de clore ou d'ajourner l'assemblée - Si la proposition est rejetée, l'animation continue l'ordre du jour.	- Prends note de la proposition - Inscris le résultat du vote - Prends note de l'heure de l'ajournement ou de la clôture