Nom de l'outil LE JEU DE L'INTELLIGENCE ÉMOTIONNELLE	
Objectif de l'outil.	Il s'agit d'un jeu de société, basé sur différentes cartes décrivant des situations de vie chargées d'émotions (positives et/ou négatives). Il est conçu pour les adolescents et les adultes et offre une expérience engageante et perspicace de prise de conscience émotionnelle de connexion.
Matériel nécessaire à l'utilisation de l'outil.	Des instructions et quatre jeux de cartes - 16 cartes d'émotion, 24 cartes de situation, 6 cartes de contexte et 15 cartes de stratégie - constituent le véritable jeu de société. Le jeu est disponible en cinq langues : anglais, italien, grec, bulgare et slovaque. Comme il a été créé dans le cadre du projet Erasmus+, il est nécessaire de prendre contact avec l'un des partenaires du projet EIVET si l'on souhaite le traduire dans une autre langue.
Implication d'autres personnes (p.ex. enseignant, tuteur d'entreprise, parents, etc.).	Tous les membres du groupe sont censés jouer le jeu tout en étant surveillés et soutenus par le formateur, le mentor, le consultant, etc.
Lien pour l'outil (lien en ligne p.ex.)	Une application est également disponible pour un usage personnel et peut être téléchargée gratuitement à l'adresse suivante : Lien pour l'App Store : https://apps.apple.com/bg/app/smart-emotion/id6471674872 Lien pour Google Play : https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smartemotion
Indications sur la manière d'utiliser l'outil.	Pour pouvoir utiliser le jeu de société sous forme de cartes en classe, il faut l'imprimer. Les "émotions" étant liées à des couleurs distinctes, il doit être imprimé en couleur. Il est accompagné d'un mode d'emploi qui donne des indications sur la manière d'utiliser les différentes cartes.

Cette publication a été élaborée avec le soutien financier de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Les infos et opinions exprimées dans cette publication sont celles des auteurs. La Commission européenne et l'Agence nationale belge ne peuvent être tenues responsables de l'utilisation qui pourrait en être faite.