Titolo dello strumento: IL GIOCO DELL'INTELLIGENZA EMOTIVA	
Obiettivo dello strumento	Si tratta di un gioco da tavolo basato su varie carte che descrivono situazioni di vita ricche di emozioni (positive e/o negative). È pensato per adolescenti e adulti e offre un'esperienza coinvolgente e stimolante che favorisce la consapevolezza emotiva.
Materiali necessari per utilizzare lo strumento (ad es. lavagna bianca, penna e carta, stanza con sedie disposte in cerchio, connessione internet, computer o telefono cellulare, ecc.	Le istruzioni e quattro set di carte - 16 carte delle emozioni, 24 carte delle situazioni, 6 carte del contesto e 15 carte delle strategie - costituiscono il vero e proprio gioco da tavolo. Il gioco è disponibile in quattro lingue: inglese, italiano, greco e bulgaro. Poiché è stato creato nell'ambito del progetto Erasmus+, se si desidera tradurlo in un'altra lingua è necessario contattare uno dei partner del progetto EIVET.
Coinvolgimento di altre persone (ad esempio insegnanti, tutor aziendali, genitori, ecc.)	Tutti i membri del gruppo devono giocare in classe sotto la supervisione, il monitoraggio e il supporto del formatore, del mentore, del consulente, ecc.
Link allo strumento (link online, ad esempio)	NA
Indicazioni su come utilizzare lo strumento	Per poter utilizzare il gioco da tavolo in classe, è necessario stamparlo. Poiché le "emozioni" sono associate a colori distinti, deve essere stampato a colori. È accompagnato da istruzioni che forniscono indicazioni su come utilizzare le varie carte.

La presente pubblicazione è stata realizzata con il sostegno finanziario della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. . Le informazioni e le opinioni contenute nella presente pubblicazione sono quelle degli autori. La Commissione Europea e l'Agenzia Nazionale Belga non possono essere ritenute responsabili per l'uso che può essere fatto delle informazioni qui contenute.