

El juego de mesa creado en Alicante que promueve la salud y la defensa del medio ambiente llega a colegios, asociaciones y fundaciones

- **La primera edición de Health Shapers ha sido posible gracias a Meridiano Seguros que ha repartido de manera gratuita más de un millar de unidades con el objetivo de promover el bienestar y la educación en valores**
- **Este proyecto pedagógico ha sido avalado por la Universidad de Stanford y va dirigido a menores con edades comprendidas entre los 9 y los 12 años**

NOTA DE PRENSA. 01/07/25. [‘Health Shapers’](#), el juego de mesa creado en Alicante para **promover la salud física y mental, así como la educación ambiental**, principalmente desde las aulas, es ya una realidad que, en su primera edición está llegando ya a diversos centros escolares, asociaciones y fundaciones.

Avalado por la **Universidad de Stanford** y el **CEU-UCH** se configura como un proyecto pedagógico y cooperativo para las edades comprendidas entre los 9 y los 12 años. Ambas vieron en esta iniciativa una oportunidad clara de apoyar e impulsar un aprendizaje significativo desde las aulas que potencie la **colaboración, el trabajo en equipo y el intercambio de ideas**.

La primera edición de este juego se ha convertido en realidad durante este año gracias a la implicación en el proyecto desde sus inicios de [Meridiano Seguros](#), que lo ha **repartido además de manera gratuita entre los diversos centros educativos que así lo han solicitado**.

Además, desde el compromiso por fomentar la salud física y mental en la infancia y adolescencia, así como el cuidado del planeta, **Meridiano ha llevado a cabo la donación de ejemplares de Health Shapers a diversas asociaciones y fundaciones**.

Hasta el momento ya se han hecho llegar **más de un millar de unidades a numerosos colegios de la Comunidad Valenciana y también de Andalucía**. Así como a **diversas entidades que trabajan directamente con niños y adolescentes en situación de**



vulnerabilidad, utilizando el juego como herramienta pedagógica para promover el bienestar y la educación en valores.

Más de 200 juegos **'Health Shapers'** se han donado por ejemplo a **AMAIM**, la Asociación Murciana de Apoyo a la Infancia Maltratada. Lo van a utilizar en los centros escolares y aulas donde se imparten formaciones en **prevención del maltrato infantil y el fomento del buen trato**.

Meridiano Seguros también ha enviado unidades a otras fundaciones como **ANAR**, dedicada a la protección de la infancia y adolescencia en riesgo, que han solicitado el juego como un **recurso pedagógico en sus dos casas de acogida** para niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad.

Caso similar es el de la **Fundación Soñar Despierto**, que ha repartido el juego en los **30 centros de acogida que tiene en la Comunidad Valenciana** para el desarrollo de actividades educativas y recreativas.

Cerca de 60 unidades han ido a parar por otro lado a la asociación para la **prevención del suicidio La Niña Amarilla** y otras cuantas a la Asociación de Voluntarios de Acogimiento Familiar, **AVAF**, que lo utilizarán como reparto en Navidad entre sus menores usuarios.

*“Desde **Meridiano Seguros**, siguiendo los objetivos del plan estratégico de **Grupo ASV** al que pertenecemos, nos sumamos desde el minuto cero a hacer realidad esta iniciativa, ya que está totalmente alineada con el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 3, Salud y Bienestar, que queremos defender y potenciar desde todas nuestras contribuciones a la sociedad”* explica **Sonia Carricondo**, responsable de Comunicación y ESG de Grupo ASV, al que pertenece Meridiano Seguros.

Es por ello que la compañía, además de contribuir a que este juego se haya hecho realidad está fomentando su **reparto de manera gratuita por centros escolares y fundaciones y asociaciones relacionadas sobre todo con la infancia más vulnerable**.

Más sobre 'Health Shapers'

Salvar al planeta de las amenazas contra la salud construyendo tu propio camino. Ese es el argumento principal de **'Health Shapers'**, pensado para que los más pequeños aprendan, y sobre todo se conciencien, afrontando retos, mejorando habilidades y derrotando a los enemigos, los temibles Amorfos, unos villanos que desean deformar la vida humana del planeta amenazando a la salud física y mental y que cada vez son más difíciles de controlar.



La finalidad del juego es que los jóvenes adquieran conciencia sobre el impacto que tendrá sobre su salud futura las decisiones que tomen ahora. Incluye temas de actualidad como el efecto negativo del abuso de las pantallas, de las bebidas energéticas, del vapeo... E incluso de cuestiones relacionadas con ciberseguridad y ciberbullying.

Esta herramienta pedagógica es el resultado de un exhaustivo proceso de investigación en el que se han consultado más de 150 documentos de trabajo como: guías de sociedades científicas, manuales, sitios web de instituciones públicas y privadas y expertos en materia de prevención de la salud física, mental y medioambiental.

Más información o entrevistas en el **966 615 333**