

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

30 septembre 2025

Si j'étais en mission Dinosaures : un jeu d'imitation pour les 6-10 ans, pour explorer le monde et stimuler l'imagination

À l'ère des écrans, de l'accès instantané à l'information et de l'intelligence artificielle générative, les enfants sont de plus en plus exposés à des contenus visuels formatés qui leur laissent peu de place pour créer leurs propres représentations mentales.

Or, l'imagination est précieuse : elle est la base de la créativité, de la curiosité, de l'empathie et de la confiance en un futur positif.

Face à ce constat, la société française [Amulette](#) élargit sa collection de jeux d'imitation avec un nouveau kit original : Si j'étais en mission Dinosaures. Pensé pour les enfants de 6 à 10 ans, ce jeu permet une immersion totale dans l'univers de la paléontologie, non pas en simplifiant la réalité, mais en donnant aux enfants les clés pour l'explorer avec autonomie et imagination.

Un voyage scientifique ludique et captivant"

Pourquoi les enfants adorent-ils jouer à la maîtresse, au docteur ou au cuisinier ? Parce que l'imitation est leur première forme d'apprentissage. C'est en rejouant le monde des adultes qu'ils découvrent les rôles sociaux, qu'ils **expriment leur créativité et qu'ils assimilent des connaissances**.

Dans cette logique, la marque Amulette conçoit depuis ses débuts des **jeux d'imitation inspirés des pédagogies Freinet et Montessori**. Ces approches font de l'enfant un acteur de ses découvertes, libre d'explorer, de créer et de construire du sens.

Si j'étais en mission Dinosaures s'inscrit pleinement dans cette démarche. Il propose aux enfants d'incarner un spécialiste des dinosaures - paléontologue, conservateur de musée, conférencier scientifique - guidé par un carnet de missions foisonnant et truffé d'humour.

Des missions pour apprendre, enquêter et inventer en s'amusant

Le kit s'organise autour d'une dizaine de missions à accomplir qui couvrent des activités variées :

- Identifier et classer différentes espèces de dinosaures, du Trias, du Jurassique et du Crétacé
- Analyser des fossiles et réaliser des diagnostics
- Compléter une frise chronologique retraçant l'histoire de la vie sur Terre
- Décortiquer des articles de presse pour faire la différence entre faits et fausses informations
- Organiser une conférence publique sur la disparition des dinosaures
- Embaucher des stagiaires fictifs grâce à leurs CV et lettres de motivation
- Attribuer le prix du meilleur dessin de dinosaure

Chaque mission invite l'enfant à manipuler les nombreux accessoires du kit, conçus pour rendre l'expérience immersive : documents, fiches d'observation, affiches sur le R Rex ou le vélociraptor, formulaires... Le carnet de missions, illustré et vivant, permet de structurer le jeu tout en offrant de nombreux détours imaginaires.



+ 50 accessoires pour jouer au paléontologue



Amulette
ÉVEILLE L'IMAGINATION

Un jeu pensé pour cultiver la curiosité scientifique

Si l'univers des dinosaures est l'un des préférés des enfants, Amulette a dû résoudre un paradoxe. Autant les enfants s'imaginent facilement à la place d'une institutrice ou d'un vétérinaire, autant la figure du paléontologue est plus abstraite.

C'est le lancement réussi de la collection "Si j'étais en mission..." avec le kit Mission au zoo qui a permis de trouver la bonne mécanique. Le défi n'est plus d'imiter un métier, mais de **réaliser une série de missions, à travers lesquelles l'enfant se construit une identité de spécialiste, tout en apprenant.**

Aborder les dinosaures, c'est aussi aborder :

- **L'histoire de la Terre**, avec ses extinctions massives, ses ères géologiques, ses évolutions.
- **La démarche scientifique**, où les connaissances se construisent lentement, par accumulation d'indices, d'hypothèses, de débats.
- **L'esprit critique**, indispensable pour décrypter les informations, faire le tri entre savoir et croyance.



Un outil pour s'ancrer dans la chronologie

Dans une société où les enfants vivent dans l'immédiateté, les jeux qui proposent une approche chronologique du monde deviennent rares.

Avec Si j'étais en mission Dinosaures, l'enfant se projette dans une temporalité longue, depuis l'apparition de la vie jusqu'à aujourd'hui. **Cette immersion temporelle lui permet de mieux comprendre son environnement et sa place dans l'histoire du vivant.**

Un jeu à forte valeur pédagogique

Les contenus du kit ont été conçus avec rigueur, en s'appuyant sur l'expérience d'enseignants et de professionnels de l'enfance. Ils permettent :

1. De développer l'autonomie et la confiance en soi
2. D'encourager la créativité : conférences, histoires, dialogues...
3. De favoriser l'apprentissage : l'enfant non seulement va apprendre sur les dinosaures et les fossiles, mais aussi plus généralement sur la science en aiguisant son esprit critique

Le tout, dans une ambiance amusante et immersive.



Une fabrication responsable, 100 % made in France

Fidèle à ses engagements, Amulette conçoit et fabrique tous ses jeux en France, avec des imprimeurs labellisés Imprim'Vert. Les composants sont en papier-carton issu de forêts gérées durablement.

L'ambition est claire : proposer des jeux qui ont du sens, autant pour les enfants que pour leur avenir.

Un lancement qui ouvre la voie à une collection élargie

Le succès de la gamme "Si j'étais en mission..." confirme l'intérêt des enfants pour des jeux qui nourrissent leur curiosité sans simplifier la réalité.

D'autres thèmes sont déjà envisagés par la marque, qui entend faire découvrir d'autres thématiques à succès auprès des enfants, comme les étoiles, l'Égypte, les océans...



En savoir plus

Site : <https://www.amulette-jeux.com>

Instagram : <https://www.instagram.com/amulette.jeux/>

Contact presse : Fabienne Blain - amulette@orange.fr - tél. : 0684130810