

Le sac à toucher

Découvrir le corps humain • Les sens : le toucher — Décrire avec des mots précis



OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Retrouver au toucher, sans regarder, un objet de l'histoire caché dans un sac (le marron, le crayon, la gomme, la feuille...), décrire ce que l'on sent avec ses doigts (lisse, rugueux, doux, piquant...) avant de le sortir ; comme Toc-Toc qui a besoin de doigts pour tenir le marron.

Programme de maternelle (BO n° 19 du 7 mai 2026), avant 4 ans : « Identifier parmi d'autres un objet connu et caché dans un sac ou dans une boîte par le toucher » ; langage : décrire.

MATÉRIEL

- Un sac opaque (ou une boîte à trou) et les vrais objets : un marron, un crayon, une gomme, une feuille sèche, une pomme, une petite pelle, une botte de poupée, une bogue (GS)
- Les cartes-objets (p. 2), plastifiées
- Les cartes-mots du toucher (p. 3), plastifiées et découpées

ORGANISATION

- 👥 Atelier de 4 à 6 élèves
- 🕒 15 min
- 📅 Après l'épisode des doigts (p. 15-16)

CONSIGNE À DIRE

« Mets ta main dans le sac. Touche un objet sans le sortir. Comment est-il ? Qu'est-ce que c'est ? Montre la carte, puis sors l'objet pour vérifier. »

DÉROULEMENT

- 1 Relire les pages 15 et 16 : le marron glisse entre les mains rondes ; avec des doigts, Toc-Toc peut le tenir.
- 2 Faire toucher chaque objet, yeux ouverts, en cherchant des mots : « Le marron est lisse et dur. »
- 3 Jeu du sac : l'enfant touche, décrit, désigne la carte, puis sort l'objet pour vérifier.
- 4 Variante GS : un enfant décrit sans nommer (« C'est long et pointu »), les autres devinent.

POUR AIDER

- Trois objets très différents (marron, feuille, crayon).
- Montrer les cartes-objets pendant la recherche.
- Proposer deux mots au choix : « lisse ou piquant ? »

CE QUE J'OBSERVE

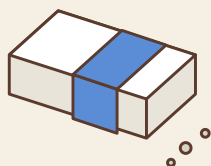
- Reconnait un objet au toucher.
- Utilise au moins un mot précis pour décrire.
- Associe les doigts, la main et le toucher.

CORRIGÉ ET REPÈRES

La bogue (l'enveloppe piquante du marron) est réservée à la GS et manipulée avec précaution, ou remplacée par une brosse. Pas d'objet coupant, ni de petit objet pour les PS (risque d'ingestion) : le marron reste dans les mains de l'adulte après le jeu.

DANS CE DOSSIER

- p. 2 8 cartes-objets
- p. 3 12 cartes-mots

**le marron***lisse, dur, rond***le crayon***long, dur, pointu
au bout***la gomme***douce, un peu
molle***la feuille***sèche, elle craque***la pomme***lisse, ronde, lourde***la petite pelle***dure, avec un
manche***la botte***creuse, en
caoutchouc***la bogue***piquante !*

lisse

rugueux

doux

piquant

dur

mou

rond

pointu

froid

léger

lourd

creux