

VALBONNAIS VALLEY– Escalade sur blocs



Topo artisanal et non exhaustif des sites majeurs (!) d'Entraigues, Le Désert et Fond Turbat. La mecque du Bloc en Matheysine. Département de l'Isère (38)

Edition de Décembre 2012... De nombreuses possibilités d'ouvertures. Cotations non confirmées !

INTRODUCTION

On peut recenser trois sites autour de Valbonnais pour l'escalade sur blocs. En fonction de la saison (neige...), du temps disponible (approche), de la motivation (engagement...) et du nombre de grimpeurs disponibles, on pourra choisir entre:

- **Entraigues:** Une dizaine de blocs répartis sur 3 secteurs. Approche courte (< 5min), réceptions excellentes, difficultés raisonnées (entre 4 et 7c). Altitude 800 mètres donc grimpable une bonne partie de l'année. C'est un bon compromis.
- **Le Désert:** Sûrement beaucoup de possibilités dans le chaos, mais rien de vraiment majeur ni accessible... Pas vraiment exploité. Quelques blocs sont fléchés – entre 5 et 6b. Sans doute du très dur (?) dans le gros bloc en bas. Approche courte (< 5min).
- **Font Turbat:** Le site est ENORME. Il y a de tout mais aussi et surtout du dur (>7). Vue sublime sur la face NW de l'Olan. Par contre, il faut compter entre 30 min et 1H de marche selon les secteurs. Du fait de l'altitude le site est enneigé une bonne partie de l'année...

Une seule constante : les crottes de moutons.



C'est où ?

Valbonnais est une charmante vallée en bordure Ouest du Parc National des Ecrins, situé entre la Mûre et le cul de sac du village du Désert en Valjouffrey. Depuis la Mûre, prendre la direction de Valbonnais. Il faut compter 1H depuis Grenoble pour Valbonnais, et 1H20 pour le Désert.

C'est dur ?

Les cotations sont données à titre indicatif et sont donc non contractuelles, sur la base de l'échelle Bleau. Les traversées sont cotées comme les blocs, donc sans échelle spécifique. Ces cotations ont été données de bonne foi... et toutes confirmations / suggestions sont bienvenues.

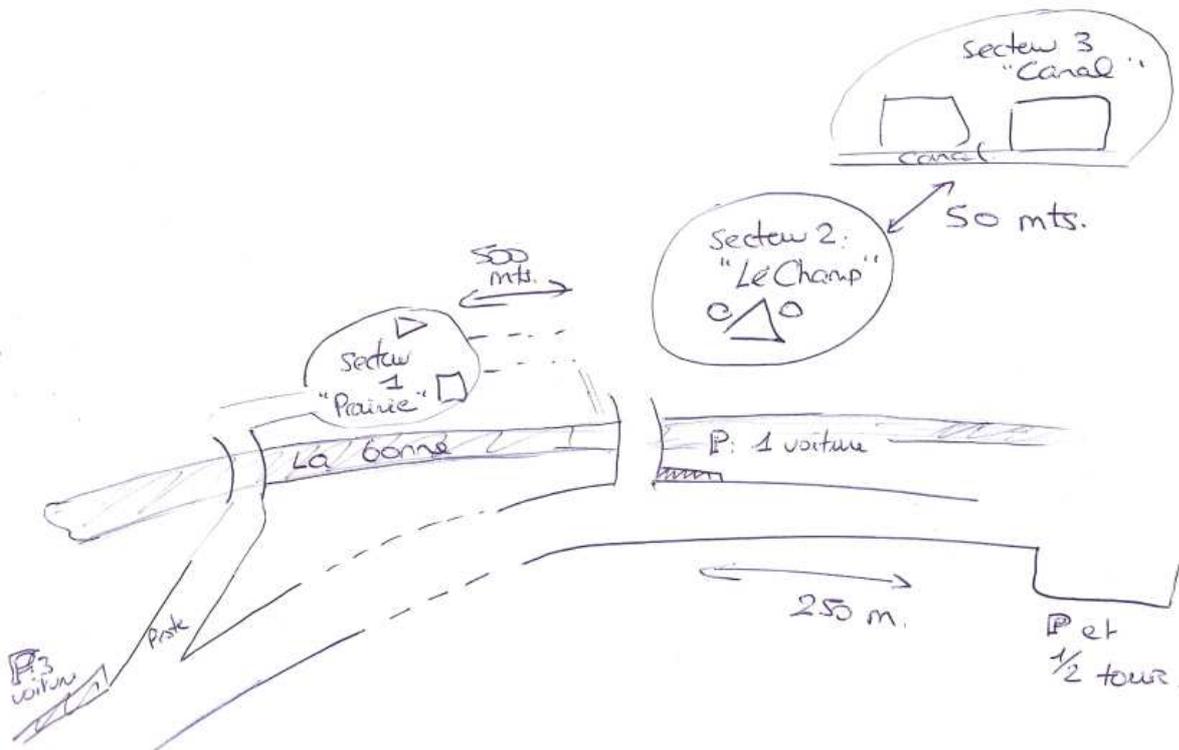
Les cailloux ?

Le rocher varie entre le granit (Font Turbat, Désert) type Ailefroide et le bizarre (Entraigue) type Riouperoux.

ENTRAIGUES

Accès: Depuis village d'Entraigues.

- **Pour secteur 1 :** Environ 200 mètres en sortie d'Entraigues (direction Ornon), se garer à proximité d'une piste descendant sur la gauche. La suivre en restant sur la branche de droite. Traverser la rivière sur le pont en amont, puis continuer sur 500 mètres.
- **Pour secteur 2 et 3 :** Se garer autour du pont à environ 1km d'Entraigues. Les blocs du Champ sont visibles depuis la route. Les blocs du Canal sont juste au dessus.



ENTRAIGUES Secteur 1 : Prairie des moutons

Superbe secteur, idéal pour après-midi en famille. Les chutes sont bonnes, et à 'exception du bloc 2, les hauteurs sont raisonnables. Une bonne répartition des difficultés pour le plaisir de tous !

Secteur:



☒ 1 – Bolodie. Spit au sommet. Descente facile.

☒ 3 – Petit bloc d'échauffement.

☒ 2 – Gros bloc (expo). Spit au sommet. Descente problématique par voie facile (4c)

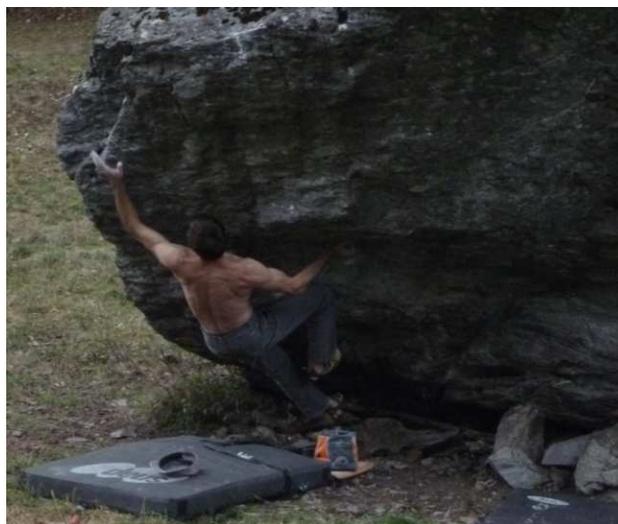
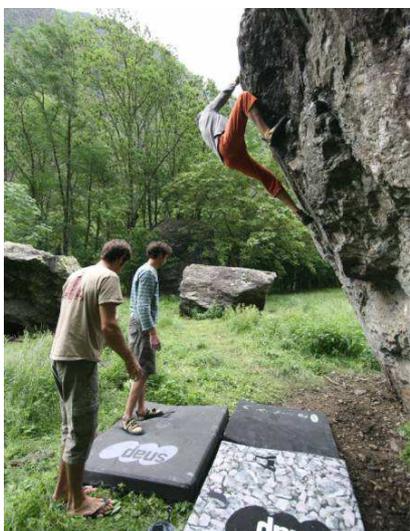
☒ 4 – Petit bloc d'échauffement.

Topo:

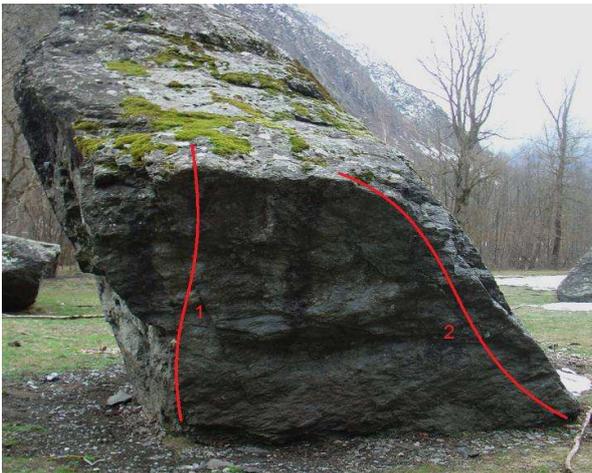
BLOC 1 : Bolodie



<p>☑ 1 – 6a La Proue. « ++ » <i>Mouvement d'ampleur.</i></p>	<p>☑ 4 – 6b. « +++ » <i>Départ assis à droite puis finit à gauche. Mouvements d'ampleur.</i></p>
<p>☑ 2 – 6c+ Bolodie. « ++ » <i>bi-doigt puis réglette.</i></p>	<p>☑ 5 – 6a . Réta en départ debout (arête interdite) 7c. Prout-Prout « +++ » en Départ assis. Compression puis jeté</p>
<p>☑ 3 – 5c So Close. <i>Mouvements d'ampleur sur bonnes prises., puis réta</i></p>	<p>☑ 6 – 6b .Jeux de coquins « +++ » <i>Partir dans 5 et sortir dans 4. .Superbe remontée d'arête.</i></p>



Papé dans **So Close** et Mat dans **Prout Prout**.



☒ 1 – **5a** . Départ debout, réta moussu.

☒ 2 – **4b**. Départ assis. Jolie proue

5c. Idem sans l'arête (départ légèrement à gauche).

BLOC 2 : Gros bloc

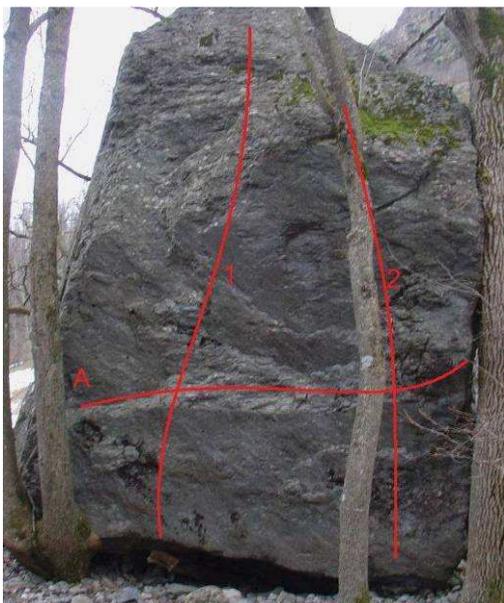


☒ 1 – **4+** .

Départ debout (*Haut !*)

☒ 2 – **5b** .

Départ debout (*haut!*)



☒ A – **7a+** . Moutonnade. « ++ »

Traversée de D à G. (à doigts)

☒ 1 – **7b**. Caca Boudin. « +++ »

Mouvements d'ampleurs. Crashpads, pareurs et cojones indispensables... (Haut !)

La sortie directe (à gauche) rajoute un mouv' dur et de l'intensité mentale (7b+). Réalisé avec une corde...

☒ 2 – **6c**. Caca Crotte.

Haut, attention à l'arbre ! (Haut !)



☒ 1 – **5b** .

(Haut !)

☒ 2 – **5b** (sans l'arête de droite).

Remonte petite fissure. (Haut !)

☒ 3 – **5a**

avec arête. (Haut !)

☒ A – **6a+**. Traversée de D à G..Plus dur si plus bas (6c).

☒ 1 – **4c**. Voie du Spit . « ++ »

Itinéraire de descente (Haut !)

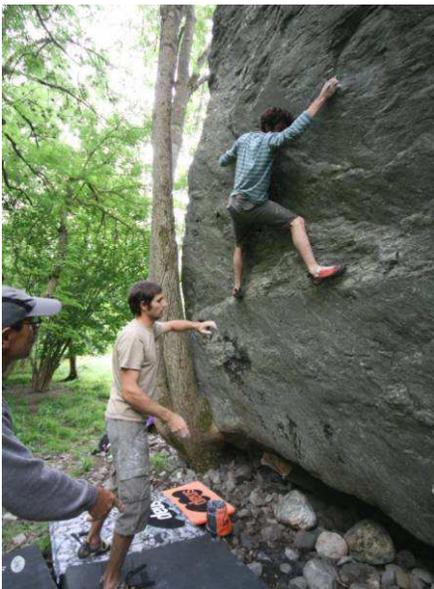
☒ 2 – **5b**

Dalle à droite. (Haut !)

BLOC 3



☑ 1 – 4b . Départ assis puis rétablissement	☑ 2 – 4c . Rétablissement
☑ A – 4a . Traversée avec les mains à plat sur l'angle, de gauche à droite	



Clém dans **Caca Boudin**

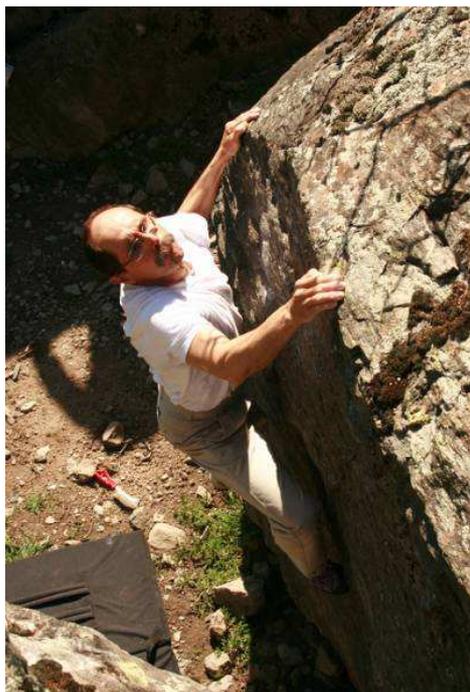
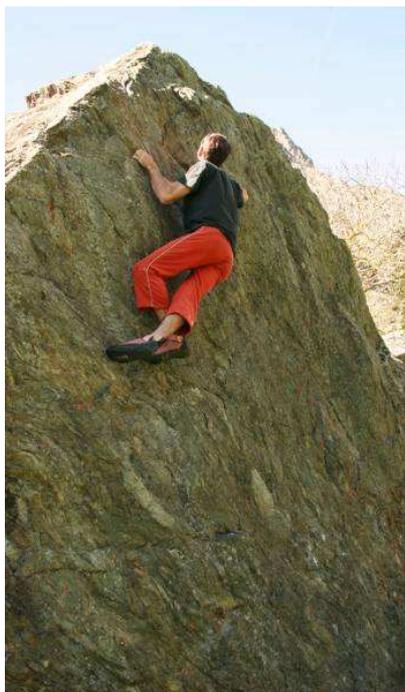


Petit bloc d'échauffement pour Marceau...

BLOC 1 : TRIANGLE



☐ 1 – 3 : Dalle facile	☐ 5 – 5a. L'arête de droite
☐ 2 – 5 : Joli arête	☐ 6 – 5a .. « +++ » . beaux mouvements
☐ 3 – LA directe du triangle - de 6a à 6b –Nombreuses variantes	☐ 7 – 3 : Echauffement
☐ 4 – de 6a à 6b – Nombreuses variantes	☐ 8 – 6c : La transhumance « ++ » Tour du bloc. Des jolis mouv' sur plats à la fin
☐ A –6b+ – La trav' du triangle « ++ » Part en bas de 2 pour finir dans 5. A doigt.	



Mat' et Papé dans les blocs 3 et 6

BLOC 2 : LE MUR DE LIERRE

(en haut à gauche dans le champ). Brossage nécessaire.

AA' – 6b - Traversée de G à D.	4 – 4a. La proue de Droite
1 – ?? : La proue de Gauche	
2 – 5+ - Magic Groove « ++ » Le vague dièdre de Gauche	
3 – 5 Le vague dièdre de Droite	

ENTRAYGUES - Secteur 3 : Canal

Bloc du Canal / Zone 1 : Jeronimus



☒ 1 – ?? . Projet à nettoyer... (pas forcément très dur ; mais chute humide...)

☒ 2 – Jeronimus. **7b+**

Départ assis à gauche. 7a en accroupi départ à droite (comme sur la photo)..

☒ 2bis – 5 – départ debout.

7a en départ assis (sortie biscuitée de Jeronimus)

☒ 3 – XX **7a+/b** « + + + »

(départ assis, sans les verticales à gauche)



☒ 4 – **7b** . Valbobloc (Debout) « + + + »

One move, un condensé de bloc. 7C en départ assis.

☒ 5 – **6c+** . Vlealebloc (assis). « + » Sort à droite

☒ 6 – **3b** – Itinéraire de descente et d'échauffement...

☒ 7 – **5c** – Charlie (assis). Une fissurette qui croustille...

☒ 7bis – ?? – Projet.

Depuis la réglette de Charlie, des longs mouv' sur la droite... Très (trop ?) dur et morpho

Bloc du Canal / Zone 2 : Le dévers

Pas encore nettoyé ! Sans doute du très dur !

Bloc du Canal / Zone 3 : Le Nez



④ 1 – **7b** . Small– « + + + »

Départ assis en bas à droite. Remonte et suit l'arête. Un bloc majeur. (Note : le bac avant le nez est "no cricket")

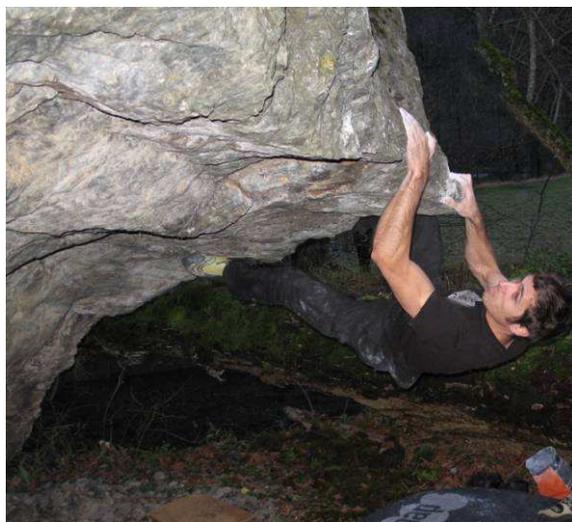
④ 2 – **7b+** .Xtra Small

(Small rallongé jusqu'en haut à gauche)

④ 3 – **5a** Le réta du nez

④ 4 – **5b** Waterplouf

La dalle au dessus du canal – engagé



Clém et Matt contourne le nez de **Small**.

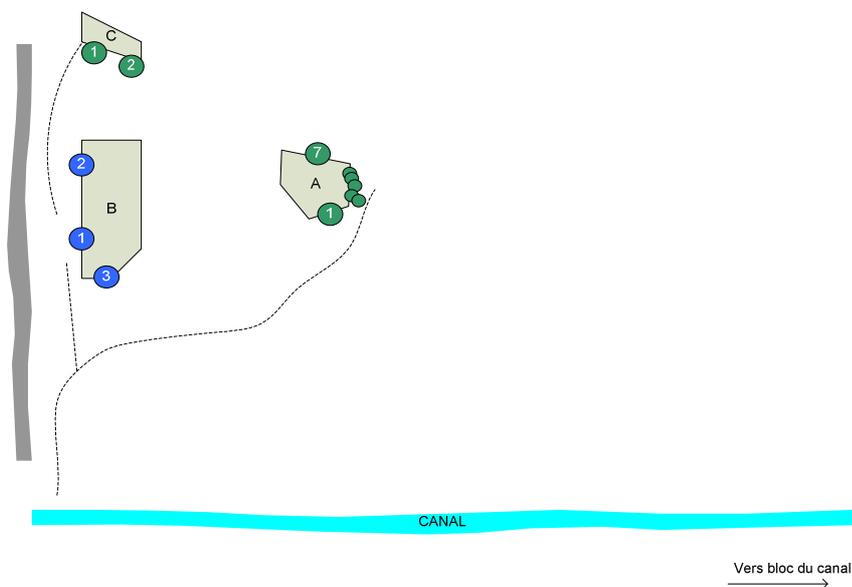
Secteur 4 : Moraine

Un secteur exploité antan (quelques vieilles flèches témoignent) mais malheureusement la nature (épineuse) a repris ses droits... Il reste pas mal de possibilités dans le pas trop haut / pas trop dur. Avis aux volontaires.

Accès :

Depuis le canal, partir en direction SW (vers La Mûre) ; lorsque le sentier fait un boucle légère sur la gauche, monter à droite (vague sente rive gauche d'un petit torrent presque toujours à sec).

Secteur :



Les blocs sont assez dispersés. D'autres restent plus à droite de A).

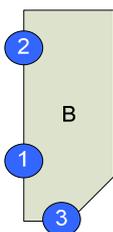
Topo :

Bloc A – De gauche à droite



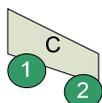
1. Sans nom. 5	Flèche verte.
2. Sans nom. 6A	<i>Finit à droite. Le départ assis est à l'état de projet (>7B).</i>
3. <i>Le complexe de l'Albatros.</i> 7C SD	<i>Départ assis à droite, et rejoint le bloc 4. De beaux mouvements en compression.</i>
4. Sans nom. 6B	Flèche verte. <i>Remonte le vague dièdre.</i>
5. <i>Le rire de la Mouette.</i> 7A+ SD	<i>Même départ que 3). L'arête est autorisée. Très beaux mouvements.</i>
6. <i>Le guano.</i> Projet SD	<i>Idem 5) mais tout droit.</i>
7. Sans nom. Projet SD	<i>L'arête en départ assis attend d'être nettoyée... et enchaînée</i>
8. Sans nom. 4	<i>La petite dalle licheneuse.</i>

Bloc B



1. Sans nom. 5	<i>Flèche bleue.</i>
2. Sans nom. ?	<i>Flèche bleue. Haut, spit en haut du bloc</i>
3. Sans nom. 7A en départ assis	<i>Traversée de Droite à Gauche Départ assis règle en main.</i>
<i>Traversée de 1 à 2 : 6A</i>	<i>Traversée de Droite à Gauche, sur la lèvre. Départ assis au niveau de la flèche bleue de 5. Rétablissement légèrement sur la droite.</i>

Bloc C



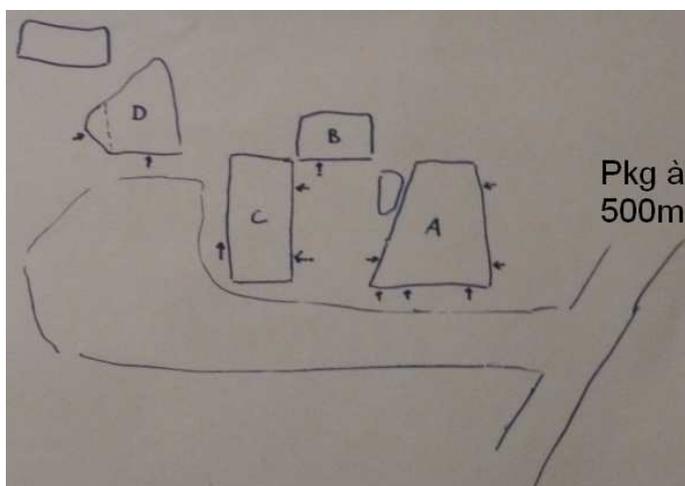
1. Sans nom. 5	<i>Flèche bleue.</i>
2. Sans nom. 6B	<i>Flèche bleue. Haut, spit en haut du bloc</i>

Pas le plus beau secteur du coin. Dommage car le chaos semblait prometteur. Mais les blocs sont souvent trop petits, ou trop gros, ou pas assez prisus, ou trop... Quelques jolis passages quand même pour passer l'après-midi. A noter qu'une ou deux voies spittées sont sur le gros bloc en contrebas à droite.

Accès:

Se garer dans l'avant dernière épingle en montant au Désert. Les blocs sont dans le chaos en contrebas sur la gauche. Assez évident depuis la route.

Secteur :



Les blocs décrits sont situés en bas du chaos, autour d'une zone aplanie. Les chutes sont relativement bonnes. En plus de ces blocs, il y a quelques belles dalles plus à gauche, et certainement des possibilités d'ouvertures plus haut.

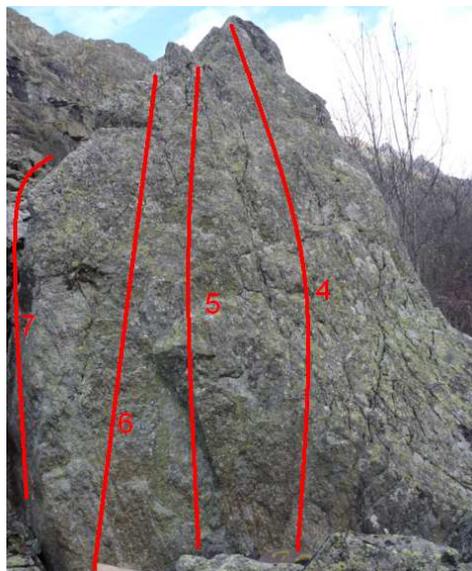
Bloc A



☐ 1 – Sans nom **6b** . - - « + + » Départ debout. (haut !)

☐ 2 – Sans nom **4a** . (haut !)

☐ 3 – Sans nom **2b** . (haut !)



☐ 4 – Sans nom **3a** . -

☐ 5 et 6 – Sans nom **3b** . (haut !)

☐ 7 – Sans nom **5a**

Sans l'arête de droite.

Bloc B



☒ 1 – Le Bloc du coin **6c** « ++ »

Départ accroupi sur le bloc dessous à gauche.

Bloc C



☒ 1 – Sans nom **5a**

Départ debout.

☒ 2 – Sans nom **6a**

Départ assis, sortie légèrement à gauche.



☒ 1 – A la mode italienne **6b**

Traversée puis sortie droite.

☒ 2 – Sans nom **5b** « ++ »

Remontée de proue.

Bloc D



☒ 1 – Sans nom **5c**

Départ accroupi, pendu comme un sac sous le bac.

☒ 2 – Sans nom **2b** « ++ »

Echauffement et enfants



Marceau dans **D2**.

Tous les secteurs sont situés le long de la montée au Refuge de Font Turbat. Il faut se garer sur le parking à l'entrée du village impérativement, chausser les pataugas et se préparer à marcher !

Compter entre 10' et 1H30 selon les secteurs (présentés du plus proche au plus lointain).

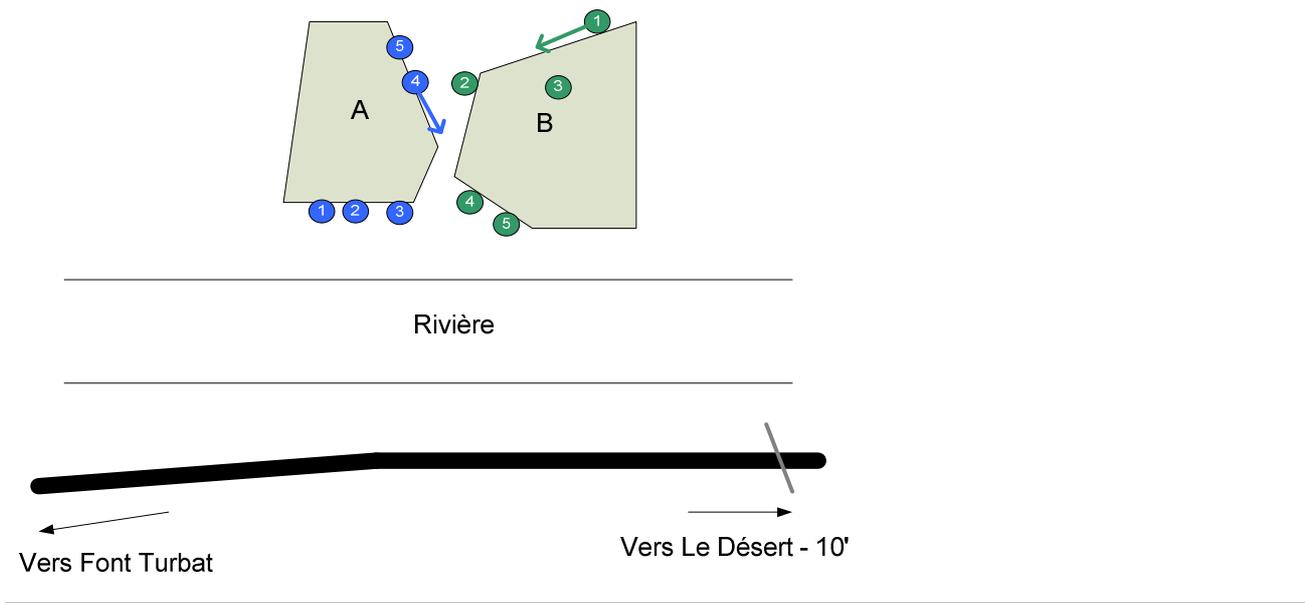
Secteur 1 : De l'autre côté du torrent

Petit secteur non dénué d'intérêt. Une dizaine de passages avec de bonnes réceptions. Une adhérence surprenante malgré la proximité de la rivière. Certains passages (sorties) demandent un peu de brossage. Certains blocs sont indiqués par des flèches bleues.

Accès:

Depuis le Désert en Valjouffrey, prendre le chemin du Refuge de Fond Turbat. Passer le parking des gardiens du parc, et continuer une centaine de mètres. Prendre une vague sente à droite juste avant que la piste commence à monter. Les blocs sont à 100 mètres environ. Compter environ **10 minutes** de marche. Prévoir des chaussures étanches pour la traversée du torrent, qui peut être à sec ou pas.

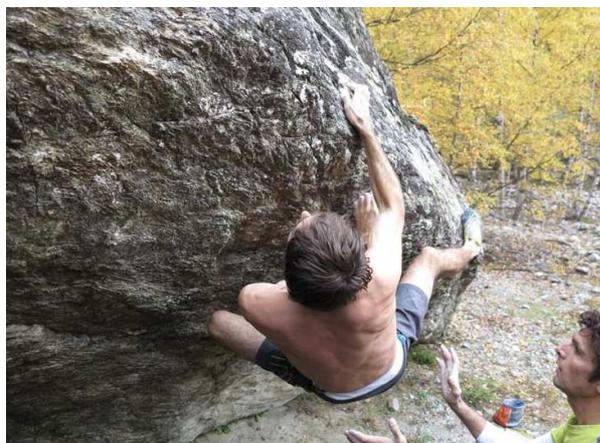
Secteur:



Topo:

Bloc A

1. Sans nom. 4+	Flèche bleue.
2. Sans nom. 5	Flèche bleue. Départ en oblique à droite. Réta à nettoyer.
3. Sans nom. Projet (>7B)	Traversée de Droite à Gauche Départ assis règle en main.
4. Papa tu tiens pas les plats. 7A+ SD	Traversée de Droite à Gauche, sur la lèvre. Départ assis au niveau de la flèche bleue de 5. Rétablissement légèrement sur la droite.
5. Sans nom. 5 SD	Flèche bleue. Départ assis puis rétablissement.

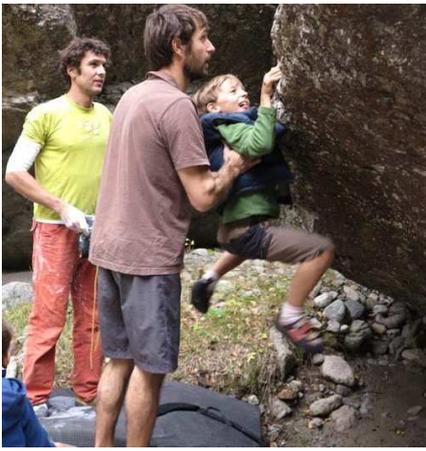


Clém dans Bloc 2,

Mat dans « Papa tu tiens pas les plats »

Bloc B

1. Sans nom. 4+	Flèche bleue. Traversée de Gauche à Droite. Se rétablir après le petit angle, ou continuer.
2. Sans nom. 2	Petit réta. Pour enfant.
3. Sans nom. 2	Petite dalle. Pour enfant.
4. Papa tu serres pas les prises. 7b SD	Départ les 2 règles en main, les pieds au fond. 6B départ debout avec les prises du réta en main.
5. ?	Flèche bleue. Non essayé.



Martin dans le Réta de « Papa tu tiens pas les prises... » et Alice dans le bloc (1).

Secteur 2 : Baignade

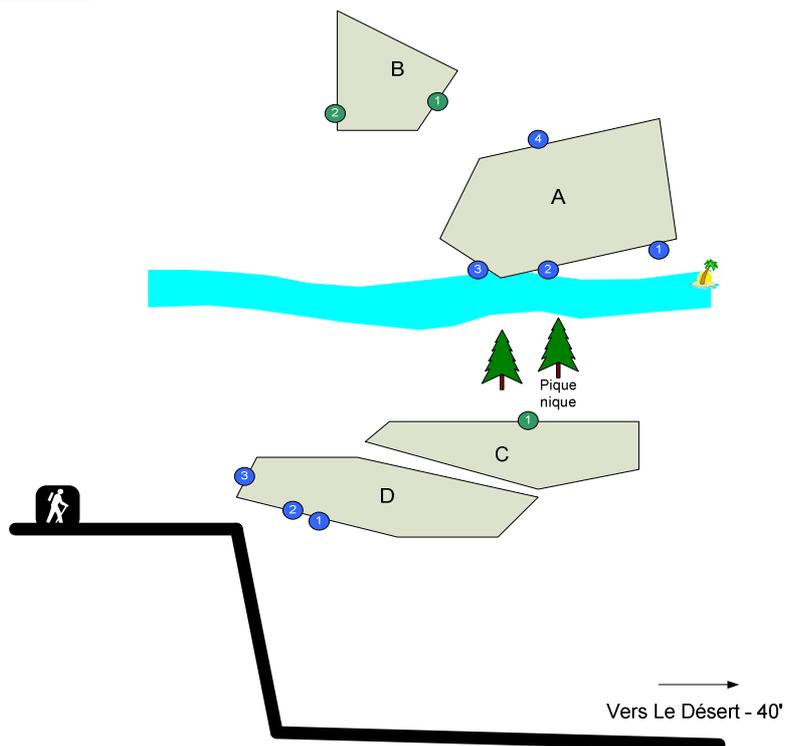
Secteur familial ; avant tout un superbe endroit de pique-nique et baignade pour les chaudes journées d'été. Les blocs sont des deux côtés du torrent, avec pas mal de passages haut et à réaliser.



Accès:

Depuis le Désert en Valjouffrey, prendre le chemin du Refuge de Fond Turbat. Environ 30' depuis l'entrée du parc (secteur précédent). Après la première montée la piste fait une chicane à droite et les blocs sont juste là. Une belle fissure surplombe la piste.

Secteur :



Topo:

Bloc A – Spit en haut

1. Sans nom. Projet (>7C)	Projet. Superbe arête, déversante.
2. <i>L’homme de l’Atlantide</i> 7B+ SD	Traverse de droite à Gauche. Le rétablissement est au dessus du torrent – parade problématique et mouvements à la renverse. 6C en départ debout.
3. Sans nom. 4+	Départ debout sur le bloc de gauche.
4. Sans nom. 3	Voie normale et descente.

Bloc B

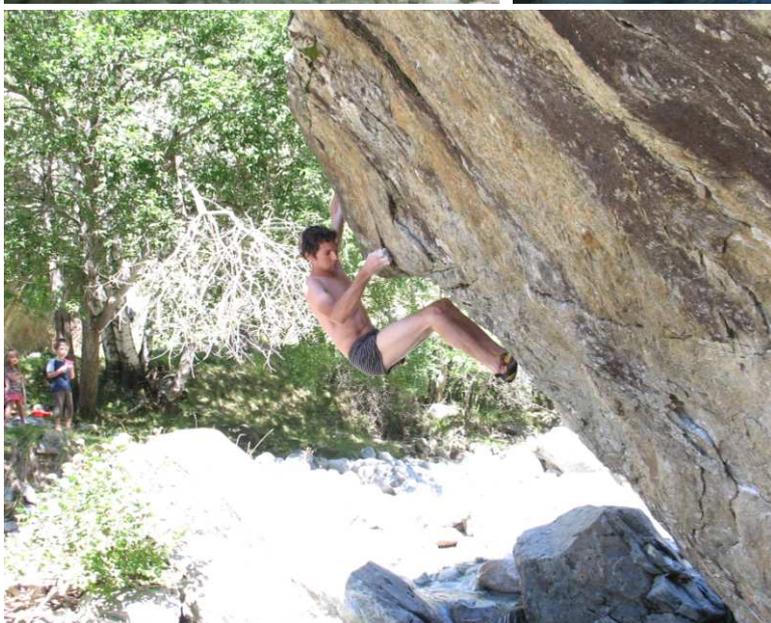
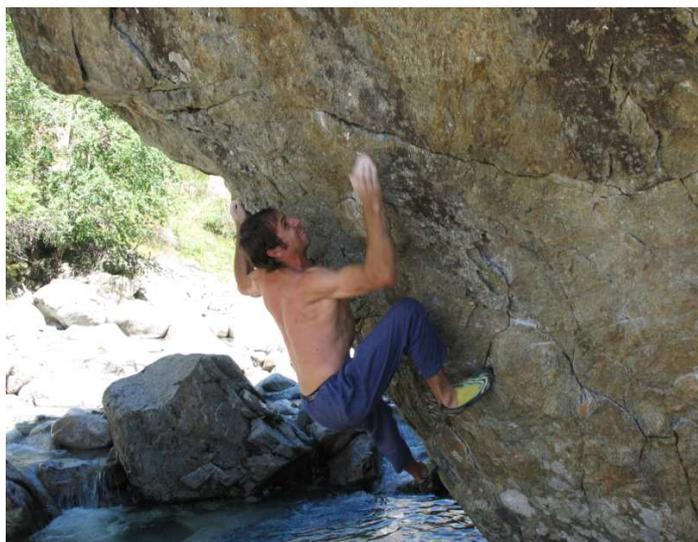
1. Sans nom. Projet (>7B) SD	Projet. Superbe arête, déversante.
2. Sans nom. 6B SD	Arête. Part légèrement sur la droite.

Bloc C –

1. Sans nom. Projet (~6B)	High Ball. Départ droit et sort à gauche.
----------------------------------	--

Bloc D – Spit en haut

1. Sans nom. 5+	<i>Belle fissure évidente.</i>
2. <i>La Dalle Blanche</i> 7A	<i>La dalle juste à gauche de la fissure.</i>
3. Sans nom. 3	<i>Bloc pour enfant. Voie normale et voie de descente.</i>



Clém et Mat s'essaient au dévers de « l'Homme de l'Atlantide ».

Secteur 3 ENÔRME

Le secteur est photogénique, avec un potentiel est énorme, surtout sur le bloc transat' (emmener la brosse métallique pour le lichen) – que du beau. Trop peu de blocs sont répertoriés ici.

Côté difficultés, on est entre le dur (peu en dessous de 6B) et le très très dur (8?).

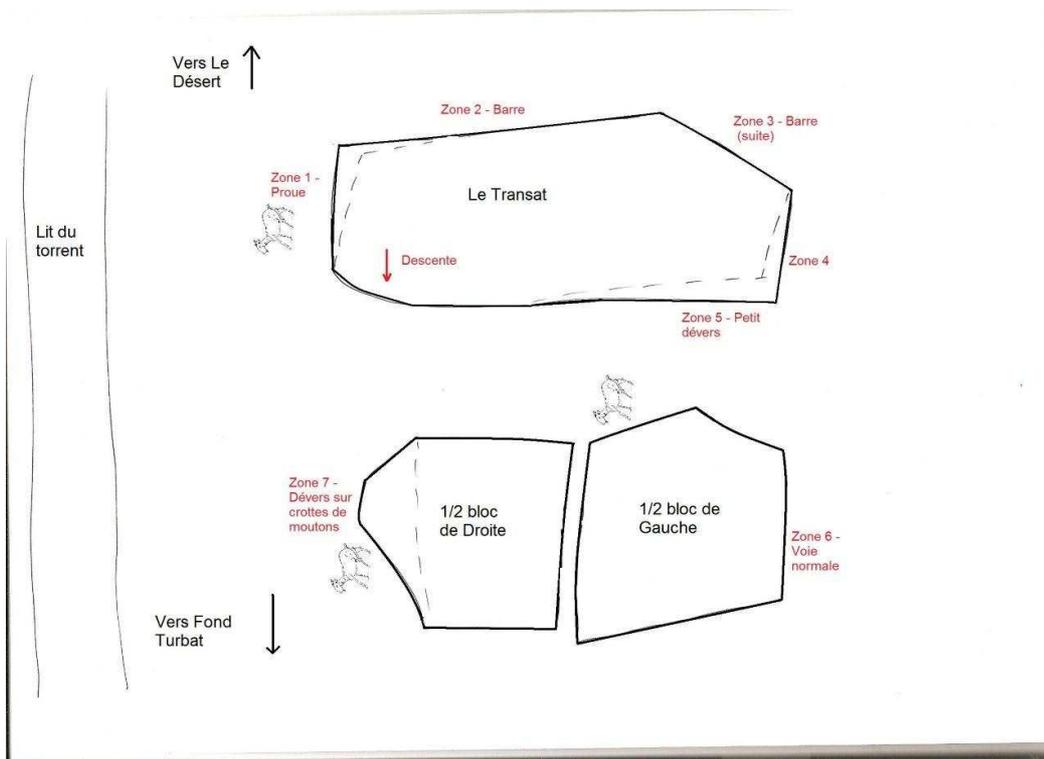
Les chutes sont bonnes dans leur majorité, par contre les blocs sont assez hauts ; un compromis nombre de pads / pareurs devra être trouvé vis à vis de la marche d'approche ! - 2 pads minimum requis



Accès:

Depuis le Désert en Valjouffrey, prendre le chemin du Refuge de Fond Turbat. Les blocs sont évidents: énormes, déversants, photogéniques, entourés de crottes de moutons !Compter une petite heure.

Secteur :



ZONE 1 : La Proue



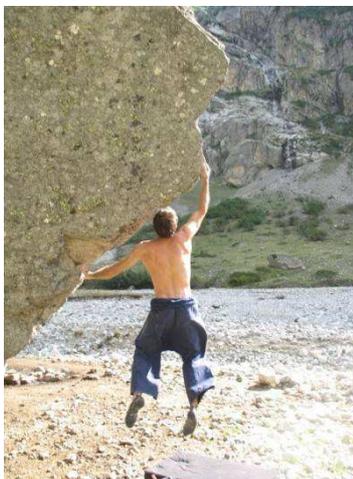
☑ 1 – La Proue. ?? .

(le jeté de départ est dur. Le réta semble encore plus difficile)

☑ 2 – Sans nom ?? .

(le départ passe en assis, le réta semble dur !)

☑ 3 – Sans nom . 5. *(échauffement sur bacs)*



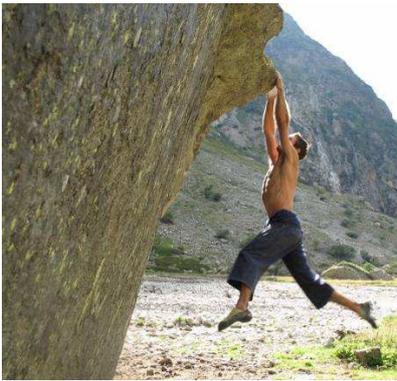
Matt pose dans les blocs 1 et 2 - non enchainés lors

de la prise de vue !!!

ZONE 2 : La Barre



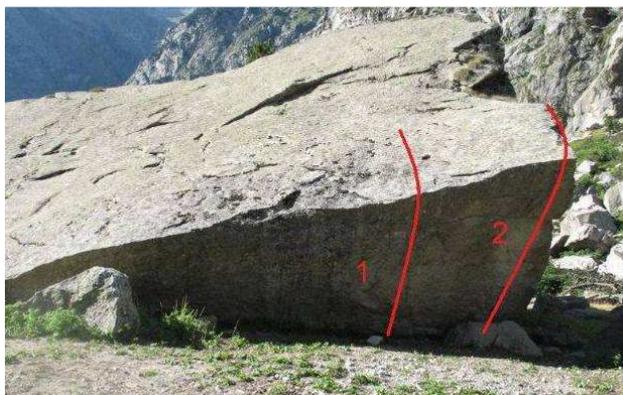
☑ 1 – 7a – Ze lancer « +++ » <i>Lancer sur le nez directement depuis les prises de départ (arête éliminante)</i>
☑ 2 – 6a Sans nom <i>Fissure</i>



Matt dans « Ze lancer »

ZONE 3 et 4 : Non décrit.

ZONE 5 : Petit Dévers

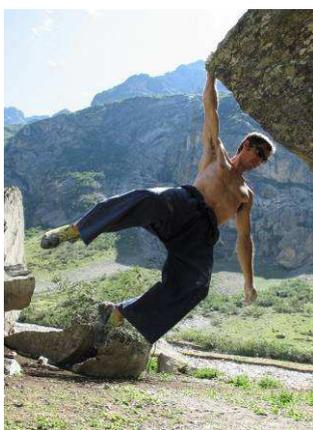


☑ 1 – Sans nom **7a+** « ++ »

Départ assis. Réta sympathique.

☑ 2 – Sans nom **6b** « +++ »

Départ assis. Réta sympathique aussi



Matt dans Bloc 2

ZONE 6



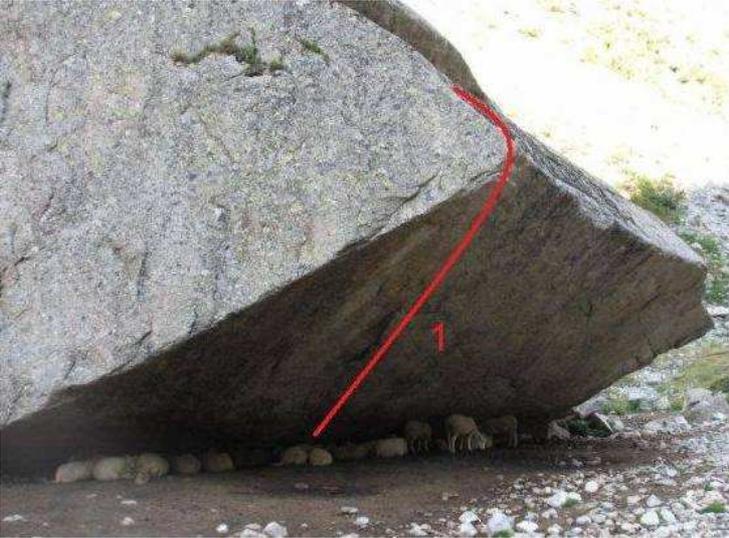
☑ 1 – Sans nom **5**

Voie normale et de descente – engagé (haut!)

Attention à la descente (prévoir corde ou anticiper la désescalade !)

Sommet photogénique.

ZONE 7 : Gros dévers



☐ 1 – Sans nom - ??? Aurait été réalisé.