

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 Juillet 2014... Encore et toujours 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 raisonnables (entre 4 et 8a+). 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:** Plusieurs secteurs le long du chemin qui mène au refuge de Font Turbat. Entre 15 min pour les premiers blocs et 1H de marche pour mériter le dernier secteur et sa vue magnifique sur la face NW de l'Olan (attention à la neige jusqu'au début de l'été).

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 Mure et le cul de sac du village du Désert en Valjouffrey. Depuis la Mure, prendre la direction de Valbonnais. Il faut compter 1H depuis Grenoble pour Entraigues, et 1H20 pour le Désert.

C'est dur ?

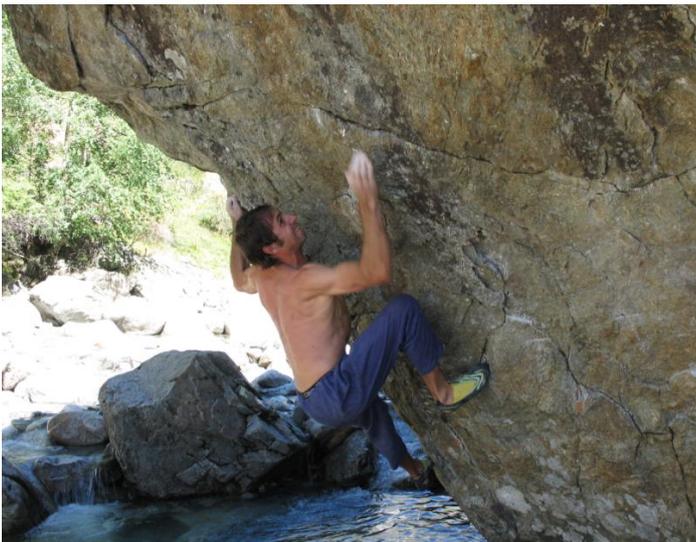
Les cotations sont données à titre indicatif et sont donc non contractuelles, sur la base de l'échelle Bleau. Les traversées sont cotées comme les blocs, donc sans échelle spécifique. Ces cotations ont été données de bonne foi... et toutes confirmations / suggestions sont bienvenues.

Les cailloux ?

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

Table des matières

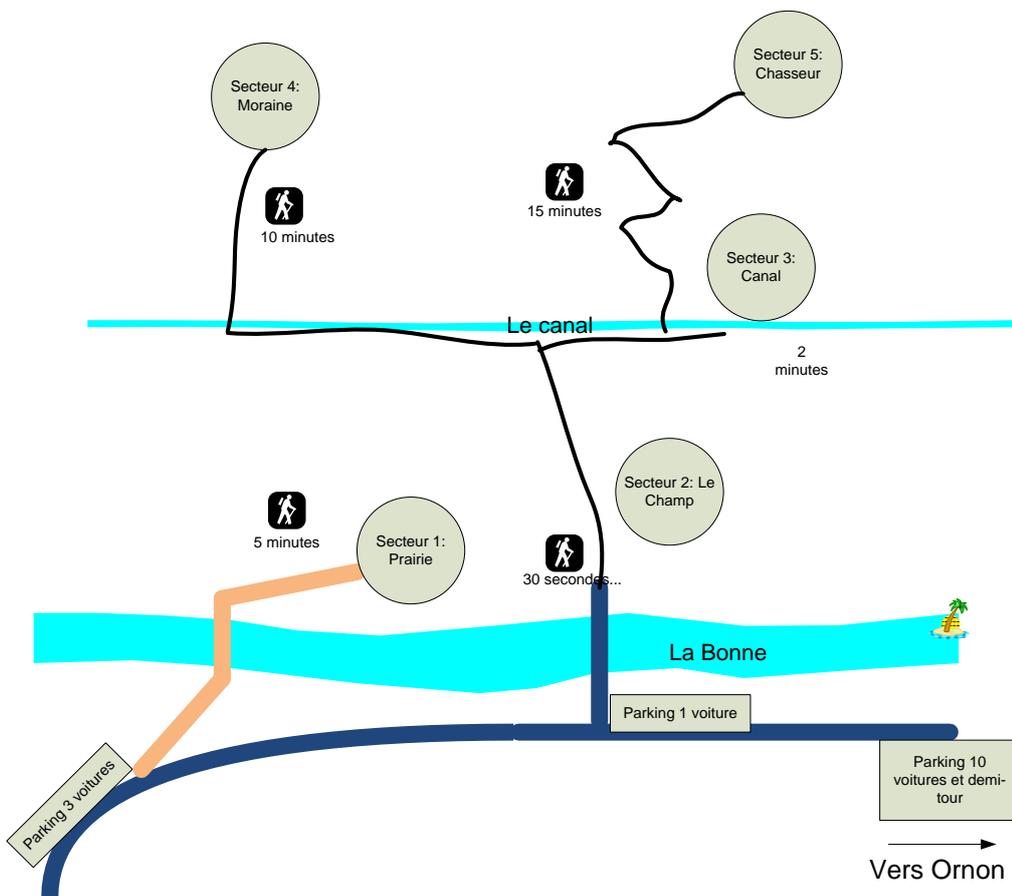
INTRODUCTION.....	2
ENTRAIGUES	3
LE DESERT EN VALJOUFFREY	18
FOND TURBAT.....	22



Escalade familiale

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 à 5 :** 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

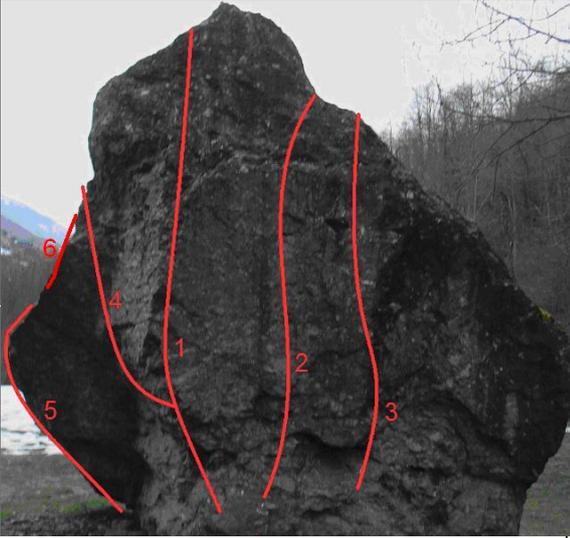
Superbe petit secteur, idéal pour après-midi en famille. Les chutes sont bonnes et, à l'exception du bloc 2, les hauteurs sont raisonnables. Une bonne répartition des difficultés pour le plaisir de tous !

Secteur:



② 1 – Bolodie. Spit au sommet. Descente facile.	② 3 – Petit bloc d'échauffement.
② 2 – Gros bloc (expo). Spit au sommet. Descente problématique par voie facile (4c)	② 4 – Petit bloc d'échauffement.

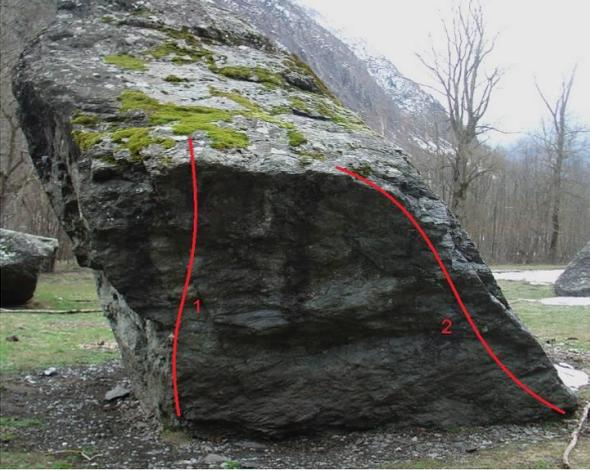
BLOC 1 : BOLODIE, un best-seller avec plus de 10 passages, sans compter les nombreuses éliminantes.

	<p>☒ 1 – 6b La Proue. « ++ »</p> <p>Mouvement d'ampleur. Départ les deux mains sur le bac</p>
	<p>☒ 2 – 6c Bolodie. « ++ »</p> <p>bi-doigt puis réglette.</p>
	<p>☒ 3 – 5c So Close. « +++ ». Grande classique !</p> <p>Mouvements amples sur bonnes prises. Attention au réta</p>
	<p>☒ 4 – 6b. C'est Majeur « +++ »</p> <p>Départ assis à droite puis finit à gauche. Mouvements d'ampleur.</p>
	<p>☒ 5 – 6a . Réta en départ debout (arête interdite)</p> <p>7c. Prout-Prout « +++ » en départ assis. Sortie tout droit ou e à droite (dans 6) pour la même cotation.</p>
	<p>6 – 6b .Jeux de coquins « +++ »</p> <p>Partir dans 5 et sortir dans 4. .Superbe remontée d'arête.</p>
	<p>☒ 6bis – 7a .Valbo's Seat</p> <p>Départ assis. Remonte le vague dièdre et rejoint la lèvre de 6.</p>
	<p>☒ 6ter – 7a+ .Valbo's Seat extension</p> <p>Même départ que 6bis, mais part à gauche sur réglettes vers 6</p>

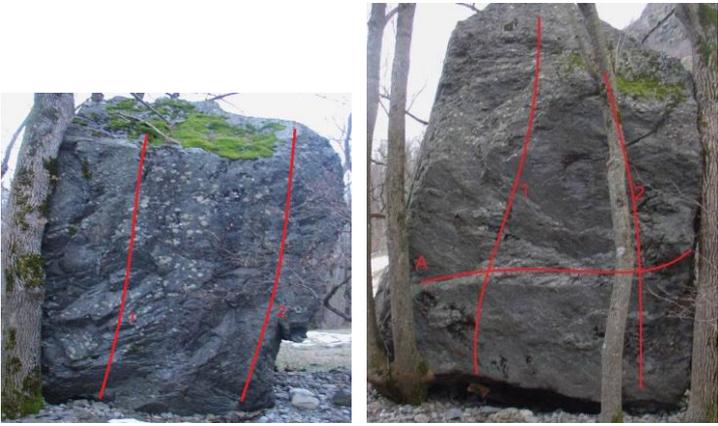


Papé dans **So Close** et Mat dans **Prout Prout**.

BLOC 1 (suite) : l'envers de Bolodie

	<p>☒ 1 – 5a . Raz' moquet. Départ debout, réta moussu.</p> <p>6b pour le départ assis</p>
	<p>☒ 2 – 4b. Le Jeté de Marceau - Départ assis. Jolie proue</p> <p>5c. Idem sans l'arête (départ légèrement à gauche).</p>

BLOC 2 : GROS BLOC (Highballs)

	<p>☒ 1 – 4+ .</p> <p>Départ debout (<i>Haut !</i>)</p>
	<p>☒ 2 – 5b .</p> <p>Départ debout (<i>haut!</i>)</p>
	<p>☒ A – 7a+ . Moutonnade. « ++ »</p> <p>Traversée de D à G. (à doigts)</p>
	<p>☒ 1 – 7b. Caca Boudin. « +++ »</p> <p>Mouvements d'ampleurs. Crashpads, pareurs et cojones indispensables... (<i>Haut !</i>)</p> <p>La sortie directe (à gauche) rajoute un mouv' dur et de l'intensité mentale (7b+). Réalisé avec une corde...</p>
	<p>☒ 2 – 6c. Caca Crotte. Haut, attention à l'arbre !</p> <p>(<i>Haut !</i>)</p>



<p>☐ 1 – 5b . <i>(Haut !)</i></p>
<p>☐ 2 – 5b (sans l'arête de droite). <i>Remonte petite fissure. (Haut !)</i></p>
<p>☐ 3 – 5a <i>avec arête. (Haut !)</i></p>
<p>☐ A – 6a+. Traversée de D à G..Plus dur si plus bas (6c).</p>
<p>☐ 4 – 4c. Voie du Spit . « ++ » <i>Itinéraire de descente (Haut !)</i></p>
<p>☐ 5 – 5b <i>Dalle à droite. (Haut !)</i></p>

BLOC 3

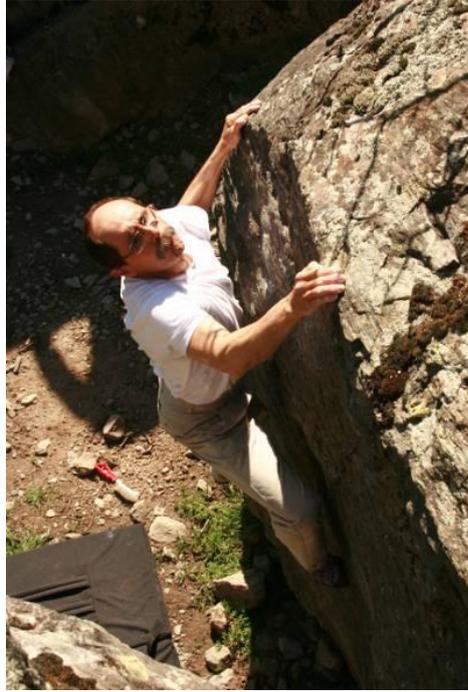
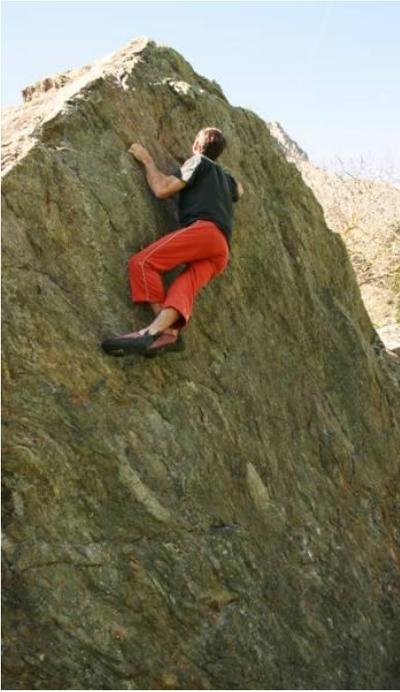


<p>☐ 1 – 4b . Départ assis puis rétablissement</p>	<p>☐ 2 – 4c . Rétablissement</p>
<p>☐ A – 4a . Traversée avec les mains à plat sur l'angle, de gauche à droite</p>	

BLOC 1 : TRIANGLE



<p>☐ 1 – 3 : Dalle facile</p>	<p>☐ 5 – 5a. L'arête de droite</p>
<p>☐ 2 – 4 : Jolie arête</p> <p>La petite dalle entre 2 et 3 donne un joli bloc sur règles (5+)</p>	<p>☐ 6 – 5a .. « +++ » . beaux mouvements</p>
<p>☐ 3 – LA directe du triangle - de 6a à 6b – Nombreuses variantes</p>	<p>☐ 7 – 3 : Echauffement</p>
<p>☐ 4 – de 6a à 6b – Nombreuses variantes</p>	<p>☐ 8 – 6c : La transhumance « ++ »</p> <p>Tour du bloc. Des jolis mouv' sur plats à la fin</p>
<p>☐ A – 6b+ – La trav' du triangle « ++ »</p> <p>Part en bas de 2 pour finir dans 5. A doigt.</p>	



Mat' et Papé dans les blocs 3 et 6

BLOC 2 : LE MUR DE LIERRE – non praticable dans l'état. La nature a repris ses droits !

(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

Petit secteur avec quelques bases. Le tour du Nez est un must !

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+** . Vlabobloc (assis). « + » Sort à droite

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

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

☐ 7bis – ?? – Projet.

Depuis la règlette 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



② 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")

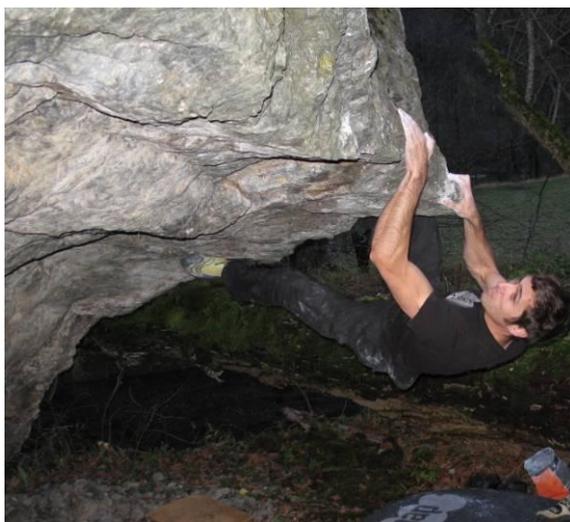
② 2 – **7b+** .Le tour du Nez Xtra Small

(Small rallongé jusqu'en haut à gauche)

② 3 – **5a** Le réta du nez

② 4 – **5b** Waterplouf

La dalle au dessus du canal – engagé



Clém et Matt contourne le nez de Small.

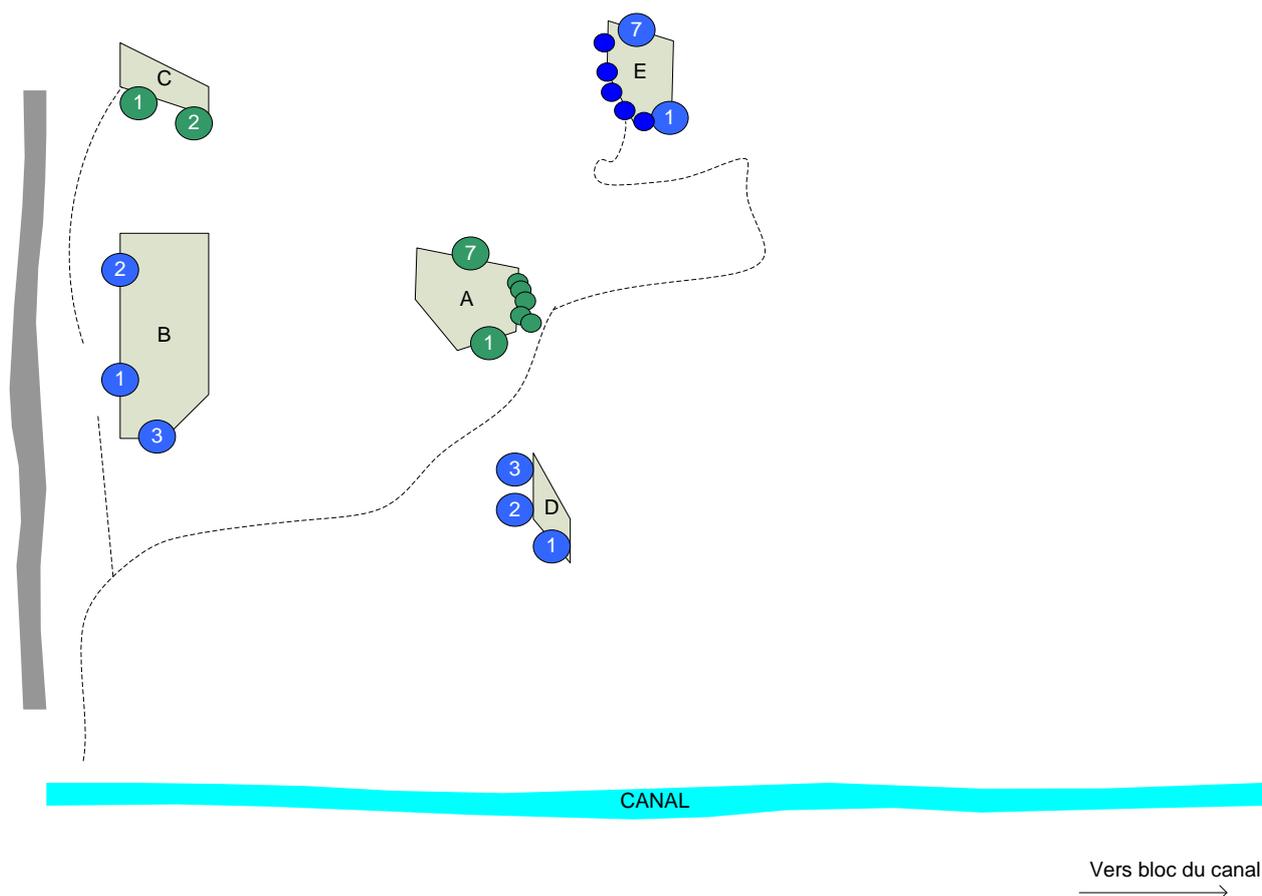
Secteur 4 : Moraine

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 mais brosseurs et volontaires. Des très beaux passages avec pour le 7^{ème} degré les passages du bloc de l'Albatros.

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 :



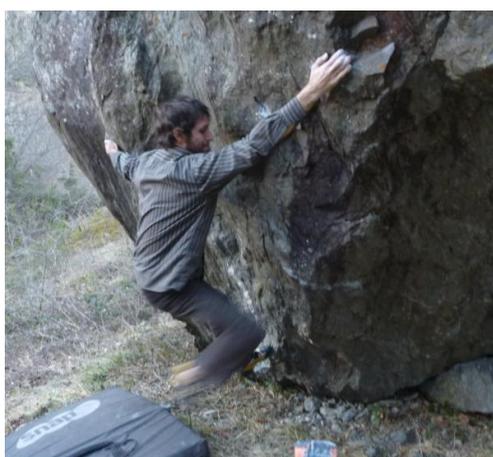
Les blocs sont assez dispersés. D'autres restent plus à droite de A).

Topo :

Bloc A – l'Albatros

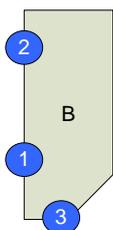


1. Sans nom. 5	Flèche verte.
2. La Proue de Gauche- 7C	<i>Crispettes... puis plats glissants. Environ 6A en départ debout.</i>
3. Le complexe de l'Albatros. 7C+ SD	<i>Départ assis à droite, et rejoint le bloc 4. De beaux mouvements en compression.</i>
4. Sans nom. 6B	Flèche verte. <i>Remonte le vague dièdre (départ debout de 3.)</i>
5. Le rire de la Mouette. 7A+ SD	<i>Même départ que 3). L'arête est autorisée. Très beaux mouvements.</i>
6. Le guano. 7B+	<i>Idem 5) mais sans l'arête.</i>
7. L'Arête de Droite. 7B/C	<i>Départ Assis, les croûtes en main.</i>
8. Sans nom. 4	<i>La petite dalle lichéneuse.</i>
AA- Le Link de l'Albatros 8A+	<i>Part dans l'Arête de Droite et rejoint le Complexe de l'Albatros</i>



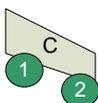
Mat dans le Link de L'Albatros.

Bloc B. Le sanglier



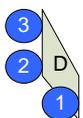
1. Sans nom. 5	Flèche bleue.
2. Sans nom. ?	Flèche bleue. Haut, spit en haut du bloc
3. Le Sanglier. 7A en départ assis	Traversée de Droite à Gauche Départ assis règle en main.
Traversée de 1 à 2 : 6A	Traversée de Droite à Gauche, sur la lèvre. Départ assis au niveau de la flèche bleue de 5. Rétablissement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

Bloc C



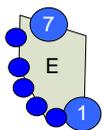
1. Sans nom. 5	Flèche bleue.
2. Sans nom. 6B	Flèche bleue. Haut, spit en haut du bloc

Bloc D



1. Sans nom. 5	Flèche blanche.
2. Sans nom. 6B	Flèche verte. Arête fine et équilibre... Le départ assis ne rajoute pas grand-chose en difficulté
3. Sans nom. 6C	Petite dalle à gauche de l'arête

Bloc E – Ciseaux et Dentelles



(Dernier bloc à être découvert...)



1. La Flèche Blanche. 4C 6A pour le départ assis à droite	
1bis. Entorse à la règle. 6C	Même départ que 2.
2. Entorse au Genou 7B/C (assis) (***)	Départ assis, avec main droite sur le bac assez bas. Part un peu à droite avant de repartir à gauche (lancer sur verticale).
2bis. L'Arête de gauche 5C	Départ assis à gauche. Remonte les plats avec de finir dans l'axe avec une réglette.
3. Voie de descente. 2	
4. Marceau fait d'la Rési. 4	
5. Marie fait d'la Résistance. 6A	Départ deux mains sur le plat, puis remonte les verticales.
6. Tic tic tac. 6A+	Deux mais sur la règle, talon et réglette main droite.
A. Joli Môme. 6B	Part dans 3) et finit dans 5)
7. Ciseaux et Dentelles. 5C	Plus facile que ça en a l'air, de beaux mouvements

Secteur 5 : Chasseur

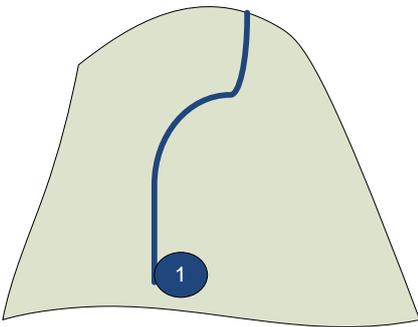
Un gros bloc haut dans la moraine, bien visible depuis la route, a de belles promesses pour des blocs plutôt corsés : engagés et engageants... Pour amateurs exigeants... Un seul passage pour l'instant, mais quel passage !

Possibilité de repérer (et de s'assurer !) avec une corde, c'est même conseillé !

Accès :

Depuis le monter dré dans l'pentu... le bloc est bien visible.

BLOC1 : Le bloc du Chasseur



1. Le devineur de devinettes. **7A+**

Part droit puis remonte la rampe légèrement à droite avant de se rétablir dans la dalle. Prévoir corde et/ou reconnaissance pour la sortie.

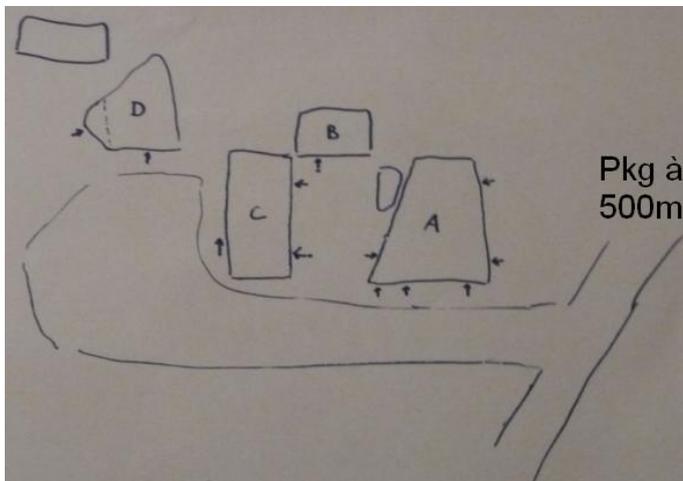
LE DESERT EN VALJOUFFREY

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 :

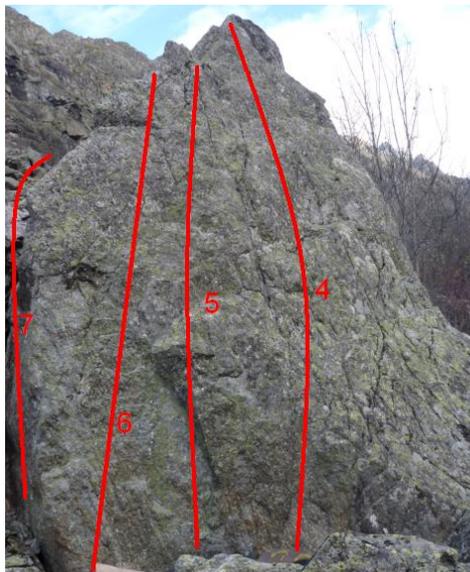


Les blocs décrits sont situés en bas du chaos, autour d'une zone aplanie. Les chutes sont relativement bonnes. En plus de ces blocs, il y a quelques belles dalles plus à gauche, et certainement des possibilités d'ouvertures plus haut.

Bloc A



<p>☐ 1 – Osez Joséphine 6b . - - « + + » Départ debout. <i>(haut !)</i></p>
<p>☐ 2 – Sans nom 4a . <i>(haut !)</i></p>
<p>☐ 3 – Sans nom 2b . <i>(haut !)</i></p>
<p> </p>
<p> </p>
<p> </p>



<p>☐ 4 – Sans nom 3a . -</p>
<p>☐ 5 et 6 – Sans nom 3b . <i>(haut !)</i></p>
<p>☐ 7 – Sans nom 5a</p> <p>Sans l'arête de droite.</p>

Bloc B



① 1 – *Le Bloc du coin 6c « ++ »*

Départ accroupi sur le bloc dessous à gauche.

Bloc C



① 1 – *Sans nom 5a*

Départ debout.

① 2 – *Sans nom 6a*

Départ assis, sortie légèrement à gauche.



② 1 – A la mode italienne **6b**
Traversée puis sortie droite.

② 2 – Sans nom **5b** « ++ »
Remontée de proue.

Bloc D



② 1 – Sans nom **5c**
Départ accroupi, pendu comme un sac sous le bac.

② 2 – Sans nom **2b** « ++ »
Echauffement et enfants



Marceau dans **D2**.

FOND TURBAT

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).

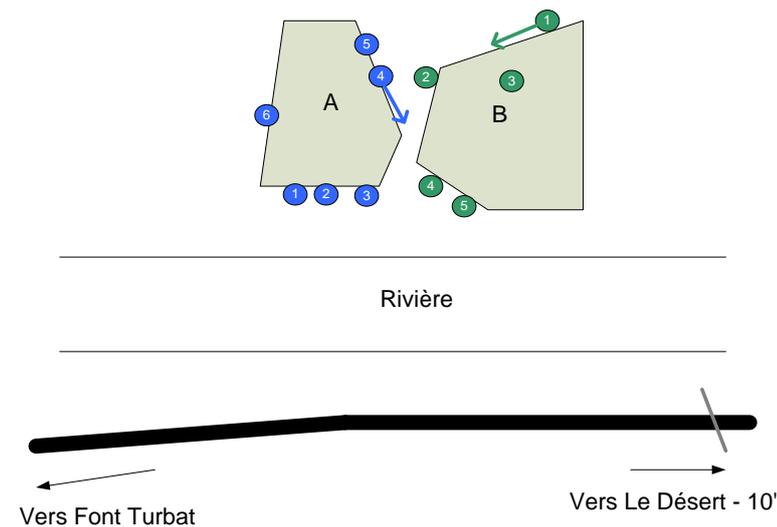
Secteur 1 : De l'autre côté du torrent

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 broissage. Certains blocs sont indiqués par des flèches bleues.

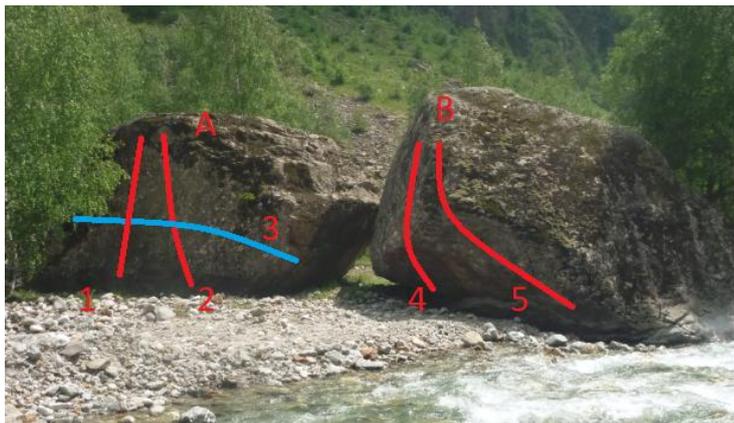
Accès:

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 à gué du torrent, qui peut être à sec ou pas.

Secteur:



Topo:

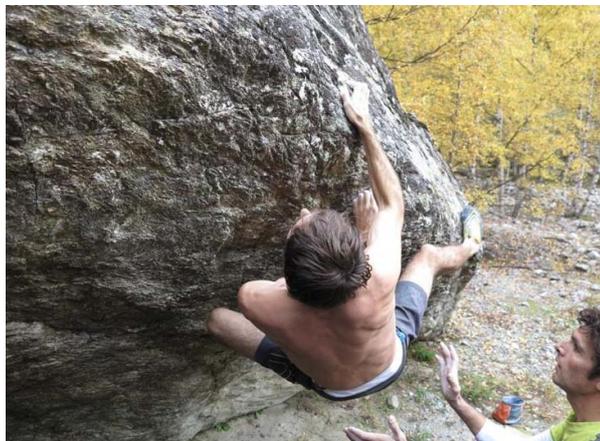


Bloc A

1. Sans nom. 4+	Flèche bleue.
2. Sans nom. 5	Flèche bleue. Départ en oblique à droite. Réta à nettoyer.
3. Le murceon de la Mure. 7B/C	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.
6 .Le réta à plat. 6C SD	(Prononcer Rétaplat). Départ assis les 2 prises en main. L'arête de droite est interdite.



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. 6A debout. 7b SD	Départ les 2 règles en main, les pieds au fond. Ou debout avec les prises du réta en main.
5. Projet. ~7C	Flèche bleue. Part légèrement à gauche.
6. Sans nom 5C	Flèche bleue. Droit au dessus. A nettoyer



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

Secteur 2 : Baignade

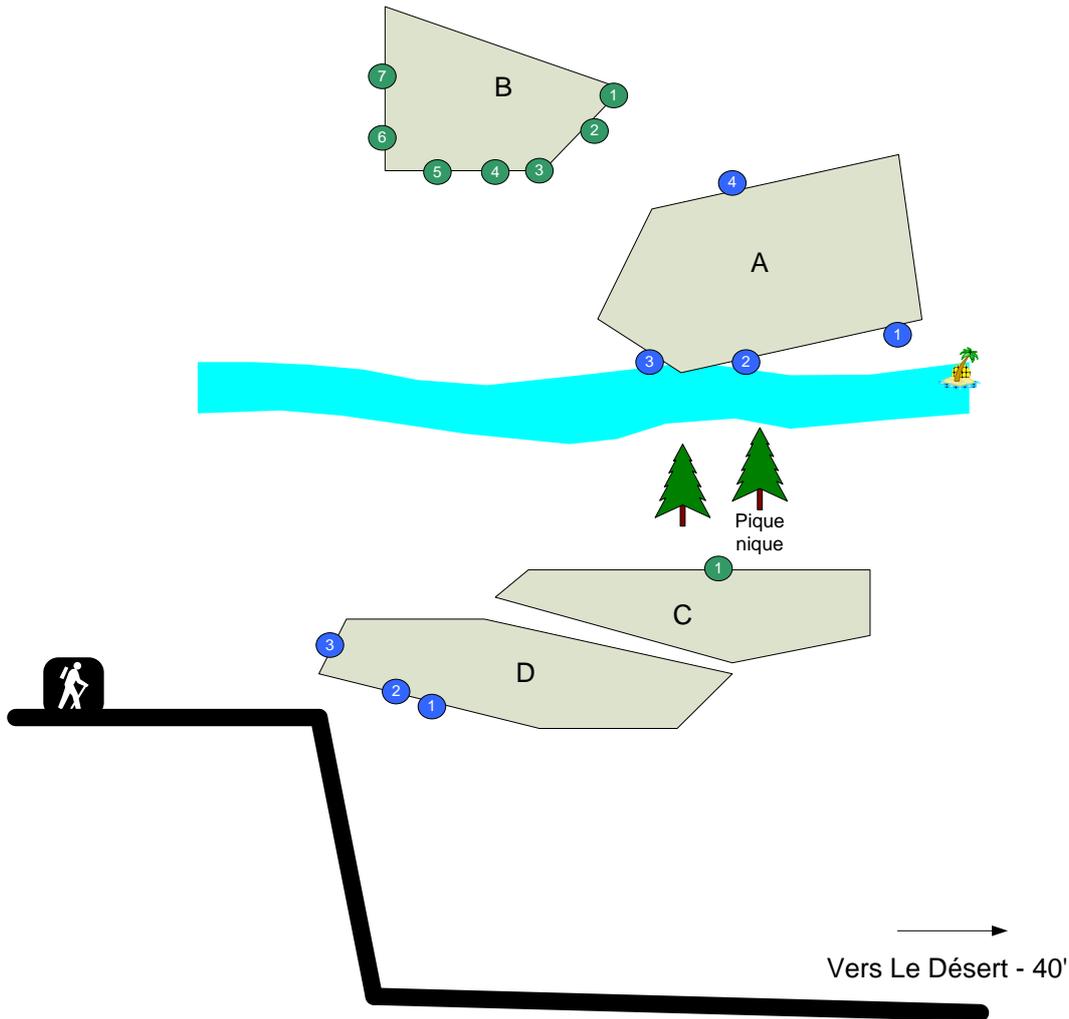
Secteur familial ; avant tout un superbe endroit de pique-nique et baignade pour les chaudes journées d'été. Les blocs sont des deux côtés du torrent, avec pas mal de passages hauts et à réaliser.



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 – Atlantide (Spit en haut)

1. Sans nom. Projet (>7C)	Projet. Superbe arête, déversante.
2. L'homme de l'Atlantide 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. Arête projet	Départ dans la proue
2. Pêchu le bloc. 7B debout, 7C assis	Dré dans l'pentu de la petite face déversante.
3. Finaud le bloc. 6A SD	Départ accroupi (ou assis pour les grands...). Remonte les bossettes vers la gauche. Très classe
4. Echauffe-toi les doigts. 4	Bloc de chauffe
5. Echauffe-toi les poignets. 4	Bloc de chauffe
6. La bonne impression. 6B SD, 5B debout.	Part assis avec la petite fissure. Plus dur que c'en a l'air...
7. Papé chute. 5B SD, 4 debout	

Bloc C –

1. Sans nom. (~6B)	High Ball. Départ droit et sort à gauche.
2. Belle quand tu pleures 6C/7A	Départ assis sortie haute.

Bloc D – la Fissure (spit en haut)

1. La fissure du Valjouffrey. 4C	Belle fissure évidente. <i>Petit highball...</i>
2. La Dalle Blanche 7A	La dalle juste à gauche de la fissure. <i>Petit highball...</i>
3. Sans nom. 3	Bloc pour enfant. Voie normale et voie de descente. <i>Petit highball...</i>



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

Secteur 3 ENORME

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?).

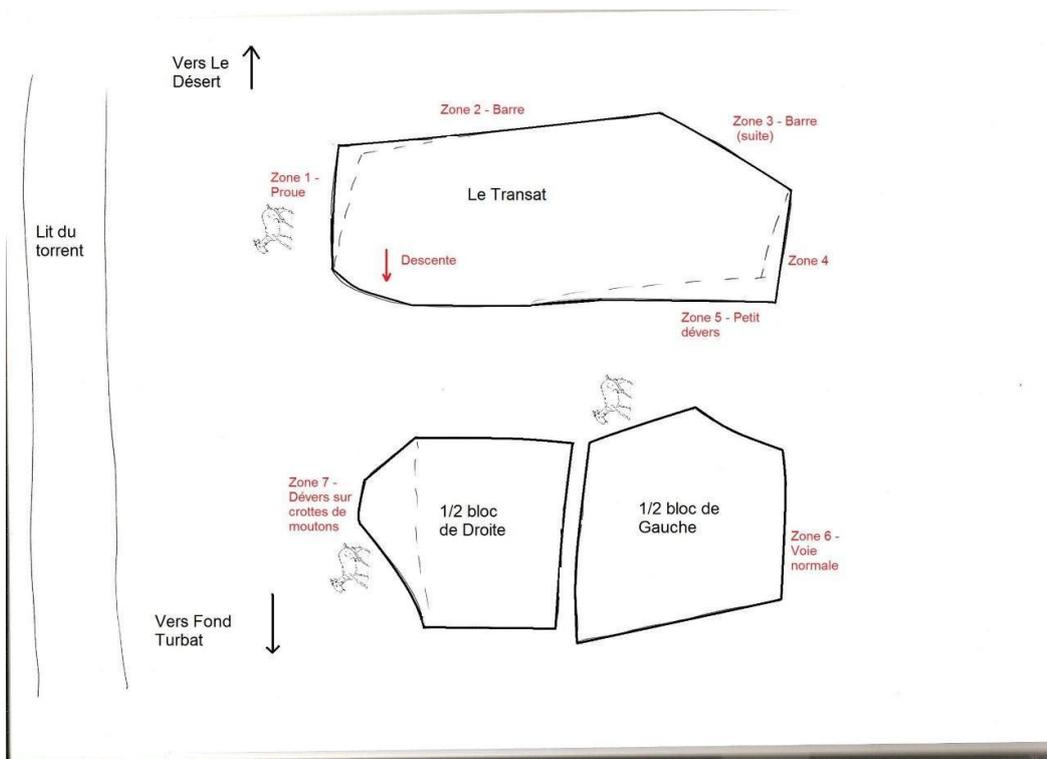
Les chutes sont bonnes dans leur majorité, par contre les blocs sont assez hauts ; un compromis nombre de pads / pareurs devra être trouvé vis à vis de la marche d'approche ! - 2 pads minimum requis



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 **7B/B+** .

Réta légèrement à droite.

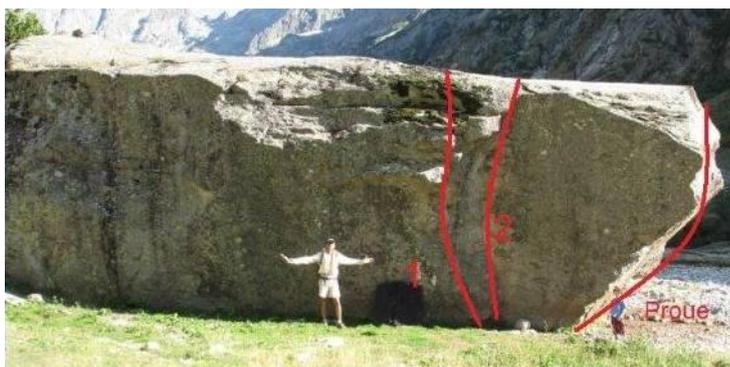
☐ 3 – Sans nom . **5.** *(échauffement sur bacs)*



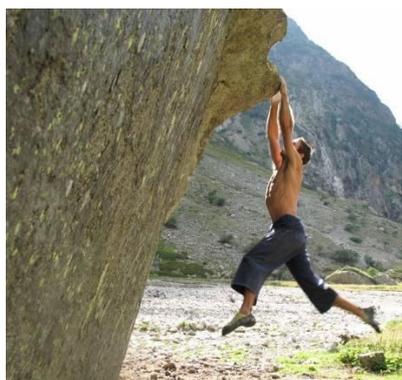
Matt pose dans les blocs 1 et 2 - non enchainés lors

de la prise de vue !!!

ZONE 2 : La Barre



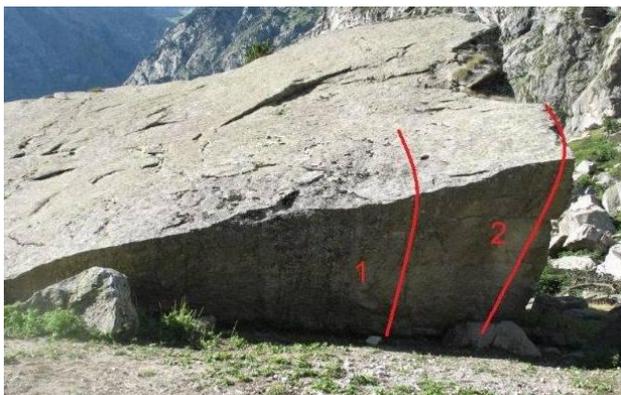
① 1 – 7a – Ze lancer « +++ » <i>Lancer sur le nez directement depuis les prises de départ (arête éliminante)</i>
② 2 – 6a Sans nom <i>Fissure</i>



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



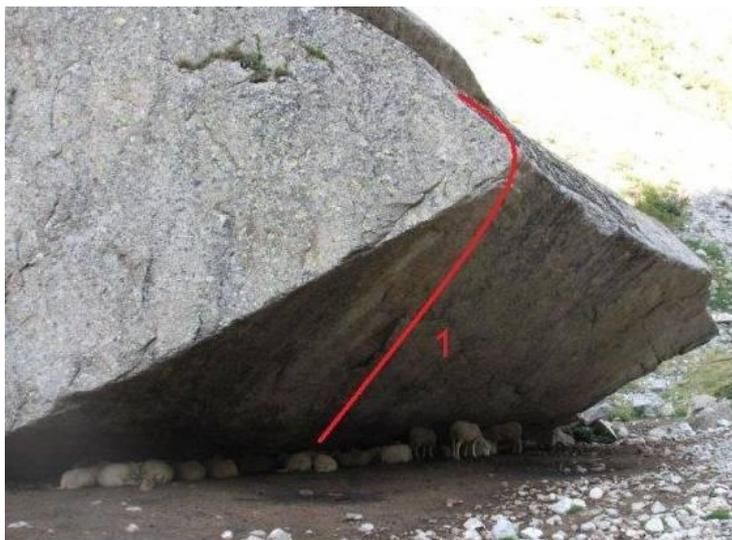
☑ 1 – Sans nom **5**

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.