

Réseau de la Dent de Crolles

Descriptif détaillé de la Traversée Glaz-Guiers Mort par la rivière Serpentine



version 2025

(pour une version actualisée : <http://www.sssi.fr> rubrique «topos»)

Spéléo Secours Isère - SSSI



ATTENTION - DANGER !

Rappel : la spéléo et en particulier la « Dent de Crollogie » sont des activités qui peuvent s'avérer très dangereuses si pratiquées sans un minimum de précautions. **Sur 12 mois, entre juillet 2013 et juin 2014, la 3SI est intervenue 3 fois sur le réseau de la Dent de Crolles pour des équipes parties mal préparées. Alors ne faites pas les plus malins et lisez ce qui suit :**

*Il est **vivement déconseillé** aux personnes sans expérience en spéléologie de s'engager dans le réseau de la Dent de Crolles. Le Comité Départemental de Spéléologie de l'Isère dispose d'un annuaire des clubs et des professionnels qui, chacun à leur façon, sont à même de vous renseigner voire même de vous accompagner: <http://cds38.org>.*

Pour se promener dans la Dent de Crolles et ses 60 km de galeries, il faut :

- se documenter précisément sur l'itinéraire ;
- se renseigner sur les risques de crues et sur les conditions lors de la sortie (météo, présence de neige au sommet, etc) ;
- s'équiper en conséquence ;
- prévenir ses proches de l'objectif précis de la sortie, du nombre de participants ;
- maîtriser les techniques de rappel de corde, de progression en méandre et la lecture de topographie ;
- une fois sous terre, être vigilant.

Documentation sur les itinéraires

Les moteurs de recherche sur Internet permettent de trouver pas mal de descriptifs des itinéraires les plus fréquentés de la Dent. Malheureusement, tous ne sont pas précis, certains sont même faux !

Les risques naturels

Certains passages de la Dent sont particulièrement dangereux lors de crues. Une crue est provoquée soit par un orage, soit par la fonte de la neige présente sur le plateau. En cas de pluie sur neige, les crues sont redoutables. Pensez donc à bien vérifier les conditions avant de vous engager.

N'oubliez pas non plus les chemins d'aller et de retour, qui sont parfois impraticables (éboulements), ou glacés.

Équipement

Le milieu souterrain est hostile et la Dent en est un bon exemple. Sous terre il fait froid, très humide et la progression nécessite souvent de ramper dans la boue si ce n'est pas dans l'eau. Il faut donc s'équiper en conséquence. On gardera aussi à l'esprit que les chutes de pierres dans les parties verticales ne sont pas rares.

Sont indispensables :

- des vêtements chauds en sous couche et des vêtements résistants et imperméables par dessus ;
- un casque ;
- un éclairage puissant, résistant et avec une grande autonomie (votre sortie peut durer 20 heures de plus que ce que vous aviez prévu) ;
- une ou plusieurs couvertures de survie ;
- un moyen de chauffage efficace et long (bougies) ;
- les cordes nécessaires à votre objectif + une corde de secours ;
- un baudrier de type spéléo avec de quoi descendre et remonter sur cordes ;
- des sacs de type spéléo ;
- de quoi manger et de quoi boire.

Prévenir vos proches

Vous aurez beau avoir tout prévu, il peut se produire un imprévu. Vous pouvez vous perdre, coincer un rappel, vous blesser, perdre votre matériel, être coincé par un obstacle, etc...

Vos proches vont donc s'inquiéter et appeler les secours. Ils doivent donc avoir un minimum d'informations sur votre sortie :

- l'objectif (entrée par, sortie par et itinéraire précis) ;
- le nombre de participants et leur identité ;
- les véhicules en jeu (modèle, navette, etc)
- le timing prévu.

Imaginez la situation : vous êtes bloqués en bas d'un puits avec un rappel coincé, c'était votre corde de secours, et la seule information que vous avez donné à votre conjoint(e) c'est « je vais faire de la spéléo en Chartreuse »... En sachant qu'il y a plusieurs centaines de cavités connues en Chartreuse, vous allez attendre longtemps en bas de votre puits...

Vigilance dans votre progression

Ce n'est pas parce qu'il y a des amarrages récents en tête de puits qu'ils sont forcément fiables. Pensez bien à vous assurer qu'ils sont solides.

En cas de rappel, soyez tous bien d'accord sur la technique utilisée, de sorte qu'il n'y ait aucun doute pour le dernier quant à ce qu'il va devoir faire.

N'oubliez jamais le nœud en bout de corde (et n'oubliez pas de le défaire avant de rappeler la corde!).

Avant de rappeler votre corde, bien vérifier que la suite est bien là et que tout votre groupe est bien descendu.

N'utilisez pas les cordes en place si elles vous paraissent hors d'usage.

Glaz → Guiers par la rivière Serpentine

version 2025

Dénivellation : **359 m**

Développement : **3 km**

État de l'équipement : **très bon en 2025**

Type : **broches et**

Amarrages Forés

Difficulté : **4 / 5**

Hauteur de la plus grande verticale d'un jet : **30 m**

Cordes : **2 x 30 m**

Corde de secours : **30 m**

Approche : **45 min / 1 h**

Durée de la traversée : **8 à 12 heures**

Retour : **45 min avec navette**

1h30 sans navette

Navette de voiture : **2 x 14 km**

2 x 25 min

Approche :

Col du Coq - Col des Ayes - Pré qui Tue - Gauche - Trou du Glaz (pointé sur la carte IGN 3334OT).

Du parking du Col du Coq (sous le col) prendre le sentier qui monte au Col des Ayes puis monter le Pré qui Tue. Laisser à droite l'accès au Pas de l'Oeille. Suivre alors le sentier qui passe au bas des falaises en direction du nord. Il monte légèrement puis descend jusqu'au Trou du Glaz.

Attention : en hiver et au printemps, ce chemin est complètement ou partiellement couvert de neige. Accès très dangereux.

Retour :

Porche du Guiers Mort - MC - Sentier - GR9 - Parking de Perquelin

Sortir du porche par la main-courante rive droite, descendre sur le sentier qui arrive sur une piste au bout de 15 minutes. Descendre la piste forestière sur 70 m, quand celle-ci devient horizontale prendre le sentier sur la gauche. Une fois de retour sur une piste prendre à gauche jusqu'à Perquelin.

Option sans navette : Sortir du porche en rive gauche, suivre le sentier qui remonte en suivant le pied de la falaise. Rester toujours vers la gauche sur la trace la mieux marquée. Ce sentier est très raide, il y a un petit passage d'escalade facile pour franchir un ressaut rocheux. En une bonne heure on rejoint le trou du Glaz.

Glaz → Guiers par la rivière Serpentine

Recommandations :

Le parcours demande un bon sens de l'orientation. Il convient de prendre une topo et une boussole avec soi. Ne descendre que les puits équipés de broches et de chaînes de rappel.

Itinéraire :

Glaz - galerie qui casse le dos - ↓ 3 m méandre de la rivière Serpentine - MC puit du Piton - 1er puits ↓ 9 m ↓ 15 m - méandre Tiramisu - puits du Palier ↓ 6 m ↓ 18 m - méandre Tiradessous - P32 ↓ 15 m ↓ 17 m - Déchictor - P4 ↓ 4 m - P11 ↓ 11m - puits Fouquet ↓ 7 m - Joli Puits ↓ 9 m - puits Letrône ↓ 23 m ↓ 14 m - E4 - Métro → gauche - MC - Varappe de l'Ours ↑ 12 m - MC - puits du Cerf ↓ 25 m jusqu'à MC - galerie de droite - puit Noir ↑ 30 m - gauche - vire du puits Moulin - vire Rias - vire du Puits Isabelle - galerie Paul - puits Pierre ↓ 30 m ↓ 10 m - réseau sanguin - Guiers Mort.

Descriptif :

Entrer dans le Glaz, suivre la grande galerie, court passage à 4 pattes, tourner à gauche avant un éboulis remontant. Au bout de la galerie, emprunter une diacalse inclinée à gauche, polie par le passage, puis un court passage étroit et continuer dans la galerie. On laisse sur la droite la galerie qui mène aux puits de la Lanterne et on continue tout droit vers le puits de l'Ogive. Cette galerie, qui fait environ 200 mètres de long, est interminable. Souvent basse de plafond, elle oblige parfois à des 4 pattes voire des rampings sur un sol tantôt glissant, tantôt caillouteux. Lors de ce cheminement, on rencontre 2 carrefours où il faut systématiquement prendre à droite, au plus large et poli par le passage. On débouche enfin sur une dalle stalagmitique (on note au passage sur la droite en contrebas, le départ vers la Salle des Douches).

Dès que l'on a passé le joli plancher de calcite et un gros bout de plancher effondré, descendre dans le surcreusement, on prend pied dans le méandre de la rivière Serpentine au confluent des actifs en provenance de l'Ogive et de la salle des Douches. (C'est le moment d'évaluer le débit d'eau et de faire autre chose si c'est la crue) Serpentine est sans doute le plus joli méandre actif de la Dent, son parcours est facile, quand vous arrivez à un gros bloc, vous êtes à mi-chemin. En bottes, vous garderez les pieds secs.

Arrivé au puits du Piton, il ne faut pas le descendre mais suivre la main courante qui permet de le traverser et d'accéder à un méandre. Sur ce petit palier un actif arrive du plafond, s'il coule à peine tout va bien, si vous prenez la douche, il est encore temps de faire demi tour, ou de vous attendre à vous faire doucher dans les puits suivants, en particulier au puits Letrône. Enchaîner P5 et P4 pour le premier rappel, puis P15, qui peut être arrosé. Rester légèrement en hauteur dans le début du méandre Tiramissu (45m), on perd l'actif dans un surcreusement étroit et on prend pied dans un méandre sec, pas bien large. Au bout de celui-ci on arrive au puits du Palier qui se descend par un premier rappel de 6 m qui mène à une lucarne avec un relais puis on enchaîne sur 18 m de descente très esthétique, donnant sur un palier confortable.

Glaz → Guiers par la rivière Serpentine

Ne pas continuer en dessous dans la suite du puits du Palier, qui permet de rejoindre l'actif de Serpentine, mais continuer en face dans le confortable méandre Tiradessous (113m). Au bout, le P32 se descend en 2 fois, la seconde partie étant inclinée et accrocheuse. S'ensuit le passage le plus étroit de la traversée, puis le "Déchictor" pas vraiment étroit, il pourrait facilement être vandalisé pour l'élargir mais ce serait dommage tellement ce passage est étonnant et esthétique.

On débouche à la base d'un puits actif, c'est ici que la jonction avec une partie déjà connue, le puits Mike, a été faite. Descendre un P4 puis un P11, en bas de celui-ci on arrive sur une marche propice pour faire une pause.

On est ici à un carrefour : Au sec un peu en hauteur, le puits Fournier non équipé. En dessous de la marche la rivière Tritone avec à l'amont le "boyau des Souffrances" (on comprend son nom), et à l'aval la suite de l'itinéraire. On suit donc l'actif qui présente une succession de puits entrecoupés de courts et très jolis méandres : puits Fourquet 7 m, joli puits 9 m, puits Letrône 23 m. En bas de celui-ci, ne pas descendre dans le surcreusement arrosé et partir sur le côté pour continuer sur la deuxième partie du puits (14 m).

En bas de ce puits il faut penduler pour attraper la main courante. Si on descend tout en bas, une corde fixe permet de remonter sur la main courante.

On débouche alors dans la grande galerie du Métro.

Au moins deux itinéraires sont possible pour finir la traversée :

- Vers l'aval (gauche/nord), le plus simple, très joli, pour sortir par le réseau fossile. Traverser le puits Dotto et le puits Jacques en main courantes, parcourir le Métro jusqu'à remonter la Varappe de l'Ours, continuer dans la galerie en s'aidant parfois de mains courantes puis descendre le puits du Cerf jusqu'au palier avec une main courante à une dizaine de mètres du fond du puits. Prendre cette main courante vers la droite (Aval, plus grosse galerie) pour rejoindre un autre Métro que l'on parcourt en restant au plus large, à droite à la première bifurcation, jusqu'au puits Noir que l'on remonte. Après avoir parcouru la courte galerie en haut du puits noir on prend à gauche au carrefour pour rejoindre le boulevard des Tritons, une bonne partie de marche suit, rester au plus gros et évident, ponctuée avec des mains courantes pour traverser la vire Rias et le puits Isabelle. Quitter cette belle galerie pour une galerie sur la gauche, basse et descendante qui mène au puits Pierre. En bas, ramper dans le réseau sanguin en se fiant aux traces, murets et panneaux, descendre dans les grosses galeries d'entrée du Guiers et vous voilà sortis.

Glaz → Guiers par la rivière Serpentine

- Vers l'amont (Droite/sud), pour sortir par le réseau actif. On remonte la galerie sur 40 m, on arrive sur une main courante avec une corde en fixe qu'il faut descendre puis s'engager dans une faille avec quelques petites désescalades. Lorsqu'on arrive sur une nouvelle bifurcation on a encore le choix de rejoindre le réseau fossile : En prenant à gauche on emprunte le faciès souriant et une petite escalade de 10 m pour rejoindre la main courante du puits du Cerf qu'il faut traverser et suivre le descriptif ci-dessus.

Sinon partir à droite puis encore à droite quand le plafond devient plus bas pour accéder à l'escalier de service bis (ES2), c'est une faille dans laquelle on descend avec une main courante .

Arrivé au bas de l'escalier de service bis, un petit boyau nous conduit à un petit puits de 3 mètres. Au bas de ce puits, nous sommes dans le collecteur qu'il faut descendre en prenant à droite quand on est face à la paroi que l'on vient de descendre.

Le Collecteur est une longue suite de marmites, de ressauts et de petites escalades/désescalades. Quelques passages de main-courantes éviteront les baignades. La marmite la plus grande se nomme la Piscine.

Un peu plus loin, on arrive au pied d'une corde remontante en rive droite qui nous amène à la vire des stalactites. Arrivé au bout de la Vire des Stalactites, désescalader et prendre à droite.

Pour les galeries qui suivent, toujours prendre au plus évident en suivant les cordes, les scotch lights et les nombreuses traces de pas. Nous arrivons ensuite au début d'un méandre surcreusé ou l'on reste en hauteur. On retrouve alors la rivière que l'on suit, jusqu'à atteindre la Plage.

Les pieds dans l'eau et dans une belle ambiance canyon, on arrive (si l'on va jusqu'au bout) devant un siphon. Une dizaine de mètres avant le siphon, 2 galeries s'ouvrent de chaque côté de la rivière, perpendiculairement. Nous prendrons celle de gauche, qui nous conduit rapidement à une corde. On remonte sur cette corde, puis on enchaîne sur un P12 (remontant), une main-courante, une galerie, un P10 remontant, un petit P3 à descendre.

On se retrouve ensuite devant une chaîne de rappel, il faut installer une corde et descendre jusqu'en bas (attention aux frottements). Suivre la galerie , on retrouve l'actif que l'on descend, une main courante permet de quitter l'actif vers la gauche.

On arrive à la Cascade Elisabeth ou l'on retrouve l'actif, qui est équipée d'un rappel guidé. On perd l'actif puis on arrive assez rapidement devant une ouverture au sol que l'on serait tenté de descendre, mais il faut passer au-dessus de l'ouverture et arriver ainsi à une corde remontante (E10).

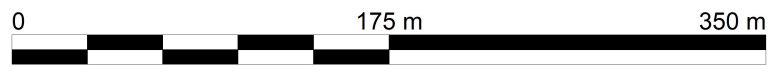
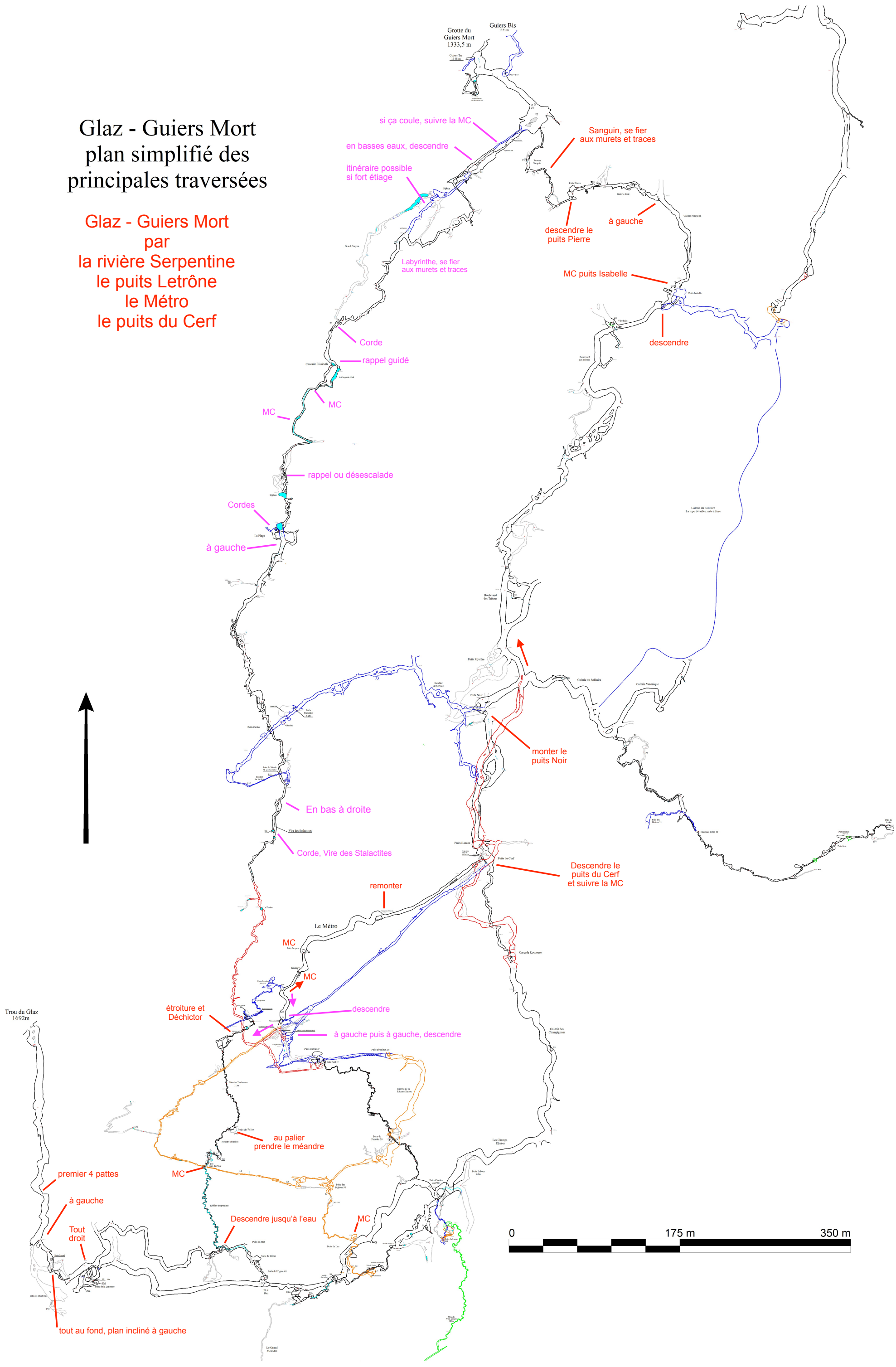
On arrive alors à l'entrée du Labyrinthe, qui est une succession de galeries assez inconfortables et boueuses. Surveiller, sur la droite, un départ de galerie (quasiment invisible lorsque l'on va trop vite). On est alors dans la Trémie. A partir de là, à chaque carrefour, repérer les voies barrées par des cailloux (comme dans le Réseau Sanguin) et s'engager dans celles qui ne sont pas barrées.

Une fois sortis du labyrinthe, on arrive rapidement sur une vire équipée d'une main-courante. On est alors au-dessus de la Salle de l'Escalade. S'il n'y a pas d'eau qui coule en bas, on peut descendre dans cette salle par une corde en fixe (P8).

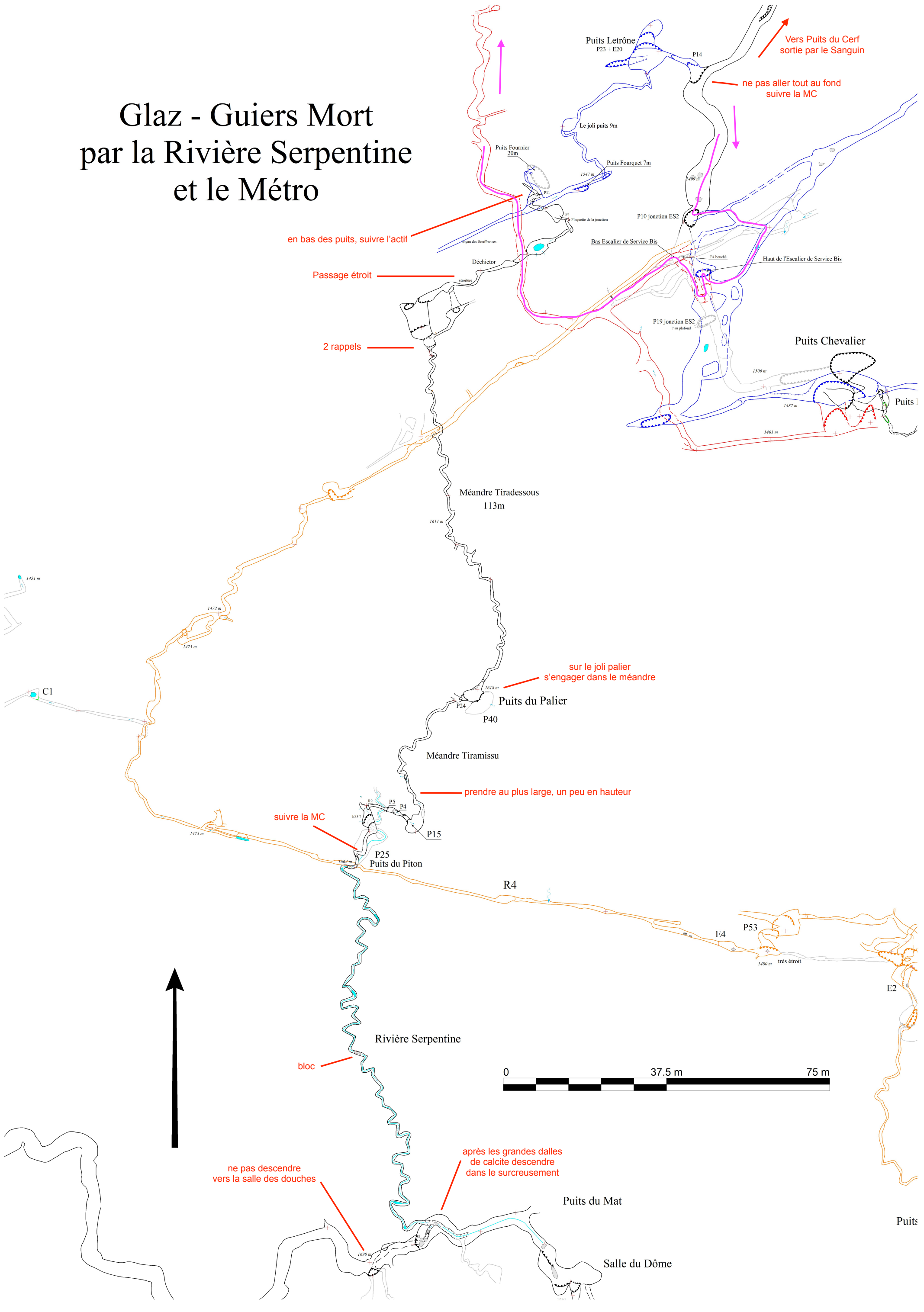
Arrivé en bas, face à la paroi que l'on vient de descendre, la sortie est sur la droite (Nord-Est). Observer (juste avant de sortir de la salle) le beau miroir de faille. On débouche ensuite dans la Grande Salle du Guiers Mort. La salle de l'Escalade peut se mettre en charge en période de crue. Dans ce cas, ne pas descendre le P8, mais continuer tout droit et progresser sur les main-courantes hors-crue. Elles nous amènent, elles-aussi, dans la Grande Salle du Guiers Mort.

Glaz - Guiers Mort
plan simplifié des
principales traversées

Glaz - Guiers Mort
par
la rivière Serpentine
le puits Letrône
le Métro
le puits du Cerf



Glaz - Guiers Mort par la Rivière Serpentine et le Métro



En vert et mauve, les trajets principaux

