

Réseau de la Dent de Crolles

Descriptif détaillé de la Traversée Glaz-Guiers Mort par le puits de l'Arche et le puits des Bigleux



version 2025

(pour une version actualisée : [http://www.sssi.fr/rubrique «topos»](http://www.sssi.fr/rubrique%20topos))

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 le puits de l'Arche et le puits des Bigleux

version 2025

Dénivellation : **359 m**

Développement : **3,1 km**

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

Type : **broches et
Amarrages Forés**

Difficulté : **3,5/5**

Hauteur de la plus grande verticale d'un jet : **35 m**

Cordes : **2 x 35 m**

Corde de secours : **35 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. Suivre 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 le puits de l'Arche et le puits des Bigleux

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 - PL1+PL2 ↓ 30 m - PL3 ↓ 17 m - PL4 ↓ 12 m - P36 ↓ 30 m - méandre - puits ↓ 10 m + R4 m méandre - puits ↓ 10 m + R4 m - méandre et MC - puits de l'Arche ↓ 17 m + ↓ 9 m - MC au dessus P20 - P10 ↓ 10 m - méandre et MC - puits des Bigleux ↓ 27 m ↓ 10 m guidé - galerie de la Réconciliation - gauche - puits Ébouleux ↑ 20 m - faille - puits Chevalier ↓ 20 m - faille - étroiture - gauche collecteur - La Piscine - Vire des Stalactites ↑ 6 m - La Plage - E12 ↑ - MC - E10 ↑ - P3 ↓ - R10 ↓ - Cascade Elisabeth ↓ 6 m - Labyrinthe - Salle de l'Escalade ↓ 8 m - grande salle du 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 diaclase inclinée à gauche, polie par le passage, puis un court passage étroit et continuer dans la galerie. Tourner assez rapidement à droite, à 1 mètre de haut pour prendre l'itinéraire vers les puits de la Lanterne. On arrive au sommet de l'enfilade des 2 premiers puits de la Lanterne (PL1 + PL2) que l'on descend en un jet de 30 m. On arrive au PL3 à la base duquel on descend. Après un ramping et des étroitures plus ou moins mouillées. On se relève et on tourne à droite dans une grande galerie, suivre cette galerie principale au plus évident qui monte un peu puis après un virage à gauche, devient plus basse et boueuse (galerie du Marécage). On rejoint le sommet du Puits de la Lanterne 4 (que l'on descend). Puis on atteint rapidement la margelle du P36 par une main courante horizontale passant au-dessus de la Fosse aux Ours. Descendre le P36 et s'engager dans le méandre. Descendre un puits de 10 m. Puis, une petite corde en fixe permet de descendre dans le méandre. Quitter l'eau en remontant au plus large, puis quand la galerie rétrécit s'engager dans le méandre actif à l'horizontale. Après quelques mètres, descendre au fond du méandre, jusqu'à l'eau. On tombe assez rapidement sur une nouvelle main-courante et un relais, permettant de descendre une verticale de 10 m suivie d'un R4. Au bas de cette verticale, après une belle galerie, on enchaîne dans un nouveau méandre équipé d'une main courante. On arrive alors au sommet du Puits de l'Arche. Au lieu de faire le court rappel menant sur la suite de la main courante et qui est l'itinéraire plus "classique", on utilise le même relai mais on descend le puits de l'Arche (rappel de 17 m) jusqu'à un vaste palier. D'un côté un regard permet d'admirer la partie active du puits de l'Arche. De l'autre côté, en descendant dans le surcreusement on arrive sur un puits parallèle sec qui est la suite du puits de l'Arche, rappel de 9 m. Remarquez, mis à l'abri au bord, un caillou avec le nom des premiers explorateurs, Chevalier, Hurlimann, Petzl, un nom illisible, 17-9-38. Un court et vaste méandre mène à la base du puits arrosé, que l'on traverse pour s'engager dans un méandre, en restant au fond. Une main courante en place permet de traverser un joli P20 dans lequel on perd l'actif. Continuer le méandre, on arrive sur un P10 que l'on descend, sa base est large mais on retourne tout de suite dans un méandre qu'il vaut mieux parcourir en restant au fond, en évitant les parties les plus étroites légèrement en hauteur. Quitter le fond en prenant une main courante légèrement remontante, on traverse un puits de 20m. Juste après, on arrive au puits des Bigleux. Celui-ci se descend en deux rappels (27 m + 10 m), attention c'est un puits borgne ne pas descendre en bas du deuxième rappel (qui peut être arrosé) mais utiliser le guidé présent en cours de descente pour penduler jusqu'à une lucarne bien ronde. La suite s'élargit vite, on continue tout droit pour passer à la base du puits du Yaourt et on arrive dans une galerie sèche et sableuse avec des gros galets, c'est la galerie de la



Réconciliation. Tourner à gauche pour rejoindre le bas du puits Ébouleux que l'on remonte sur un plan incliné avec un fractionnement, attention de prendre la ligne sur broche, la corde sur la droite ne vas pas au même endroit. En haut du puits Ébouleux on continue dans une faille jusqu'au puits Chevalier que l'on descend. Continuer dans la faille vers l'aval (à droite), passer une étroiture au sol et on arrive dans le collecteur, prendre à gauche.

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 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 devant un siphon. Une dizaine de mètres avant le siphon, 2 galeries s'ouvrent de chaque côté de la rivière, perpendiculairement. Prendre celle de gauche, qui 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. 2 solutions sont possibles : soit installer une corde et descendre jusqu'en bas (attention aux frottements), soit utiliser la main-courante descendante en place et désescalader en allant vers l'aval. 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 chaque carrefour, repérer les voies barrées par des cailloux (comme dans le Réseau Sanguin) et s'engager dans celles qui ne sont pas barrées.

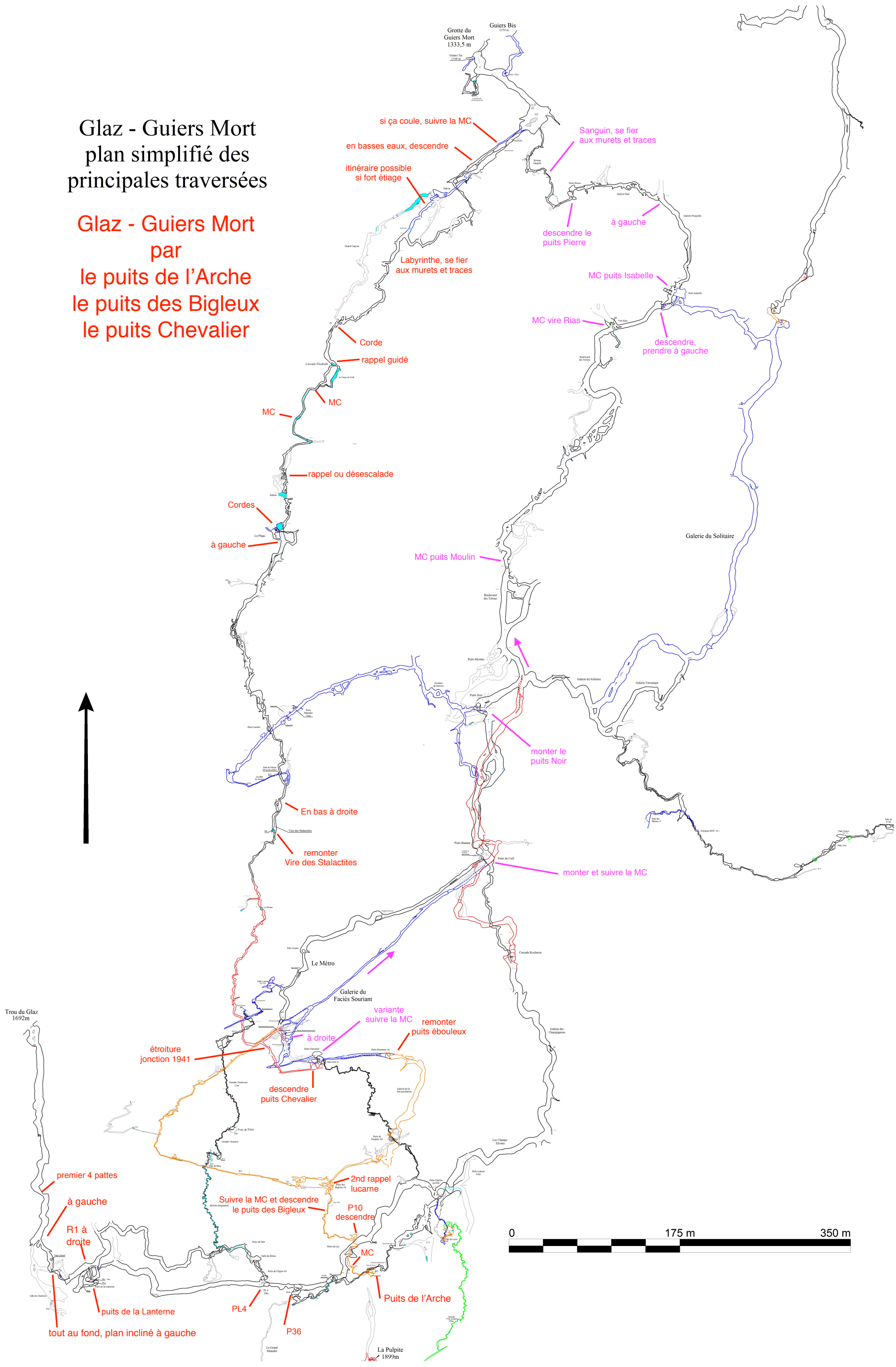
Une fois sortis du labyrinthe, on arrive sur une vire équipée d'une main-courante. On est au-dessus de la Salle de l'Escalade. S'il n'y a pas d'eau qui coule en bas, on peut descendre dans cette salle par une corde en fixe (P8).

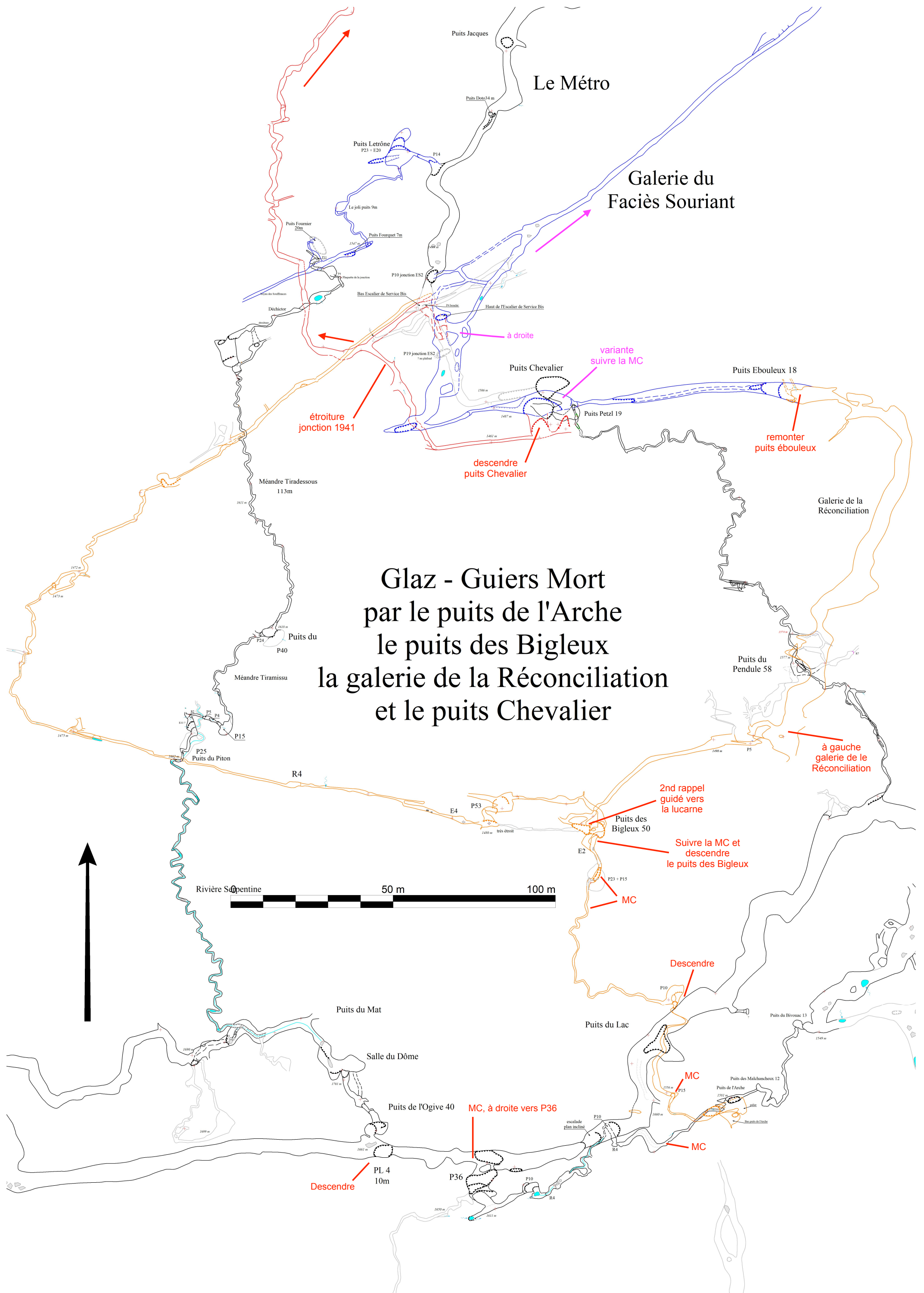
Arrivé en bas, face à la paroi que l'on vient de descendre, la sortie est sur la droite (Nord-Est). Observer (juste avant de sortir de la salle) le beau miroir de faille. On débouche ensuite dans la Grande Salle du Guiers Mort. La salle de l'Escalade peut se mettre en charge en période de crue. Dans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

Note : On peut aussi sortir par le réseau fossile : Quand on arrive au puits Chevalier, au lieu de le descendre, traverser complètement en suivant la main courante. Continuer au plus large dans une large faille, la galerie tourne à droite, continuer à suivre la paroi de droite, on arrive dans la galerie du Faciès Souriant, qui mène au puits du Cerf. Remonter la corde sur 10m, prendre la main courante vers l'aval. Sortie par le puits Noir, le boulevard des Triton et le réseau Sanguin, voir descriptif dans Glaz → Guiers par la rivière Serpentine.

Glaz - Guiers Mort
plan simplifié des
principales traversées

Glaz - Guiers Mort
par
le puits de l'Arche
le puits des Bigleux
le puits Chevalier





En vert et mauve, les trajets principaux

