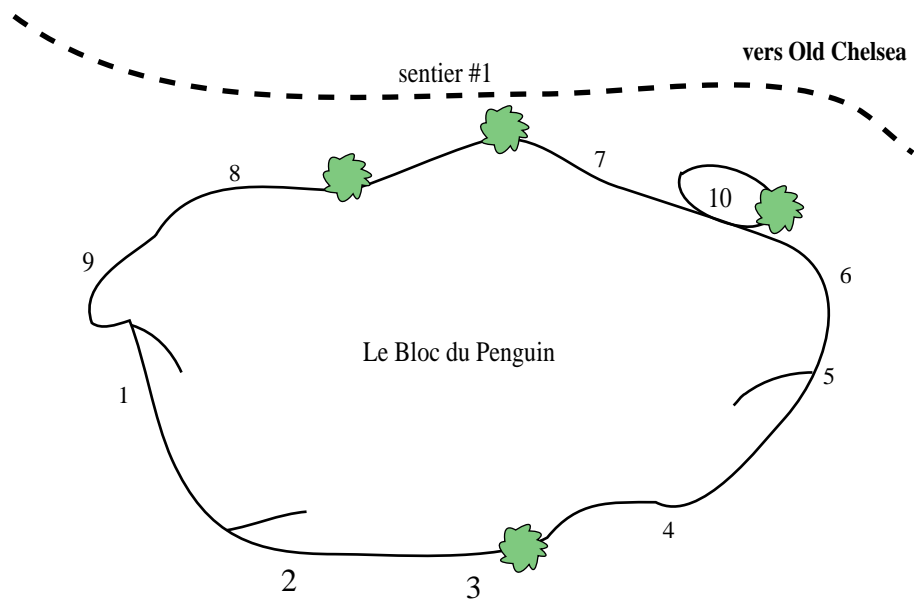


Penguin Boulder

vers l'air de Picnic du Penguin
du Parc Gatineau



presente

les blocs

de

The Shrine

région de Hull/Ottawa

un topo de

Dr. Toivo Koivukoski

- 1. Beautiful Contrivance** $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix}$ V0
Suivre la crack vers la droite puis traverser avec les jugs et le flake pour sortir au plus haut point. Le départ assis part à droite de la fissure et est V2.
- 2. Frogger** $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix}$ V5
SDS Bonne réglette main droite, main gauche gaston ou sloper. Grimper vers la droite sur des petites prises.
- 3. Gonzo** $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix}$ V4
SDS Deux mains sur le sloper le plus bas. Grimper avec les slopers et les réglottes vers le sidepull caché. Grand mouvement pour le top.
- 4. the Lightness of Being** $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix}$ V6
SDS Deux mains sur la tablette, highstep et long deadpoint pour la réglette et sortir.
- 5. crack** $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix}$ V0-
Fissure.

- 6. Buccaneer** $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix}$ V1
SDS Deux mains sur la prise vers la gauche. Grimper, puis sortir sur la tablette.
- 7. the Candle** $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix}$ V3
SDS Grimper avec des petites prises sur la "flamme". Belle ligne.
- 8. Bananarama** $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix}$ V1
Deux mains sur le sloper aux niveau du visage. Belle sortie.
- 9. Joy Ride** $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix}$ V0
Une mouvement pour le rebord.
- 10. Cheeky Monkey** $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix}$ V0
Partir accroupi sur le betit bloc, les deux mais sur la tablette, grimper vers la droite.

Le Bloc dans la région d'Ottawa/Hull the Shrine et le Bloc du Penguin

Quand vous ne pouvez vous rendre à Val-David, ceci est le meilleur endroit pour le bloc dans la région de la capitale canadienne.

Les meilleures saisons pour le bloc dans le Parc de Gatineau sont le printemps (Avril et May) et l'automne (September à Novembre). En été, il y a des moustiques et l'adérence est mauvaise.

Il y a d'autre blocs éparpillés dans le parc. Si vous en trouvez des beaux, vous pouvez me contacter (en anglais) à tkoivuko@sympatico.ca

Il est interdit de faire du camping dans le parc. Le NCC fait une ronde des stationnements la nuit.



















Attention aux ours - faites du bruit!

Merci à l'équipe du Vertical Reality pour les sessions qui ont fait que ces problèmes sont devenus réalité. Merci aussi pour les corrections et les ajouts dans le guide.

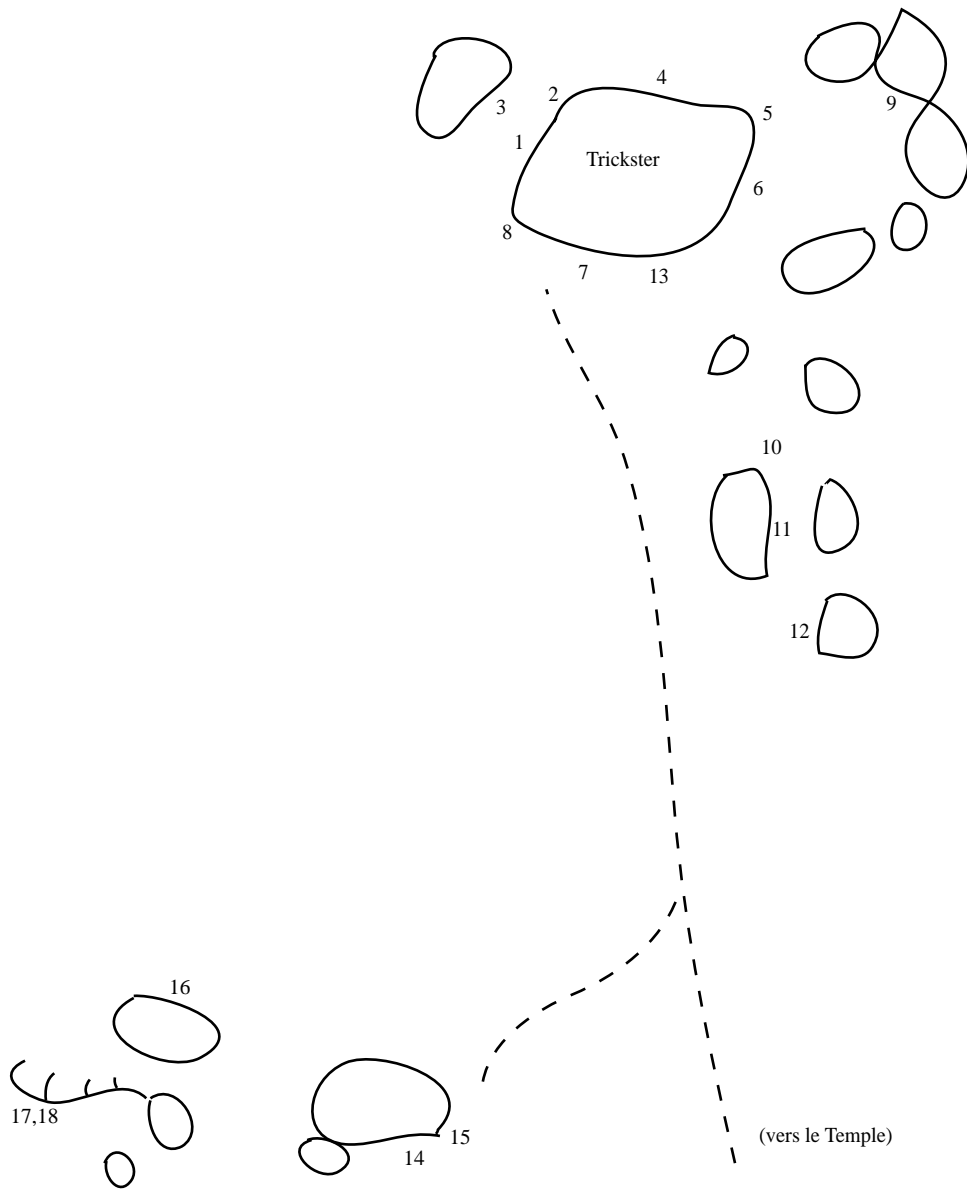
Merci à Pat et Annie pour les sentiers et à Adrian pour avoir ouvert la plupart des problèmes dur au Shrine.

Amusez vous et soyez respectueux de la roche et de la forêt.

The Shrine - Secteur Trickster

- 1. Trickster**  **V2**
Deux mains dans la slot, puis mouvement délicat vers la droite.
- 2. even trickier**  **V?**
Une extension de Trickster. Partir de l'arete de gauche puis traverser vers la droite dans Trickster.
- 3. Frodo**  **V0-**
SDS Deux mains sur le bac, puis un long mouvement vers la gauche pour finir sur la face.
- 4. Partridge Poop**  **V2**
Partir les deux mains dans l'inversée puis grimper sur les slopers.
- 5. project**  **V?**
Grimper l'arete vers les bacs.
- 6. Early Bird**  **V5**
SDS Partir bas dans la fente puis aller vers la gauche sur des petites reglettes.
- 7. Catch Up**  **V1**
Partir les deux mains dans la fente horizontal au niveau du visage, puis aller pour l'unique petite prise. Sortie facile.
- 8. Zoulou**  **V0-**
SDS - Grmiper l'arête.
- 9. Balance**  **V5**
Partir sous le toit avec la main gauche dans la bonne prise, main droite reglette. Aller main droite à la mauvaise prise slope, puis sortir de sous le toit en se servant seulement du bloc en équilibre.
- 10. Gollum Voissi**  **V0-**
SDS - Grimper l'arête.
- 11. Shiny Penny**  **V3**
SDS - Main droite gros bloc, main gauche sloper, serrer le relief puis grimper tout droit. Un bijou. Variation: traverser vers la droite et le haut pour un V4
- 12. Slap & Tickle**  **V2**
SDS - Partir main gauche sur un crystal noir, main droite sur l'arete. Aller vers la gauche puis le haut pour éviter le mica coupant - ou non si vous êtes un dur ;-)
- 13. Junk Yard**  **V0**
SDS - Traverse basse vers la droite sur des bacs.
- 14. Twister**  **V3**
Grimper la face.
- 15. project**  **V?**
SDS Serrer le relief.
- 16. 3FP**  **V0**
Partir accrupi sur de bonnes prises. Un mouvement pour le rebord.
- 17. Orangeman**  **V0**
Grimpers avec des prises carrées sur la face orange.
- 18. project**  **V?**
Comme Orangeman, mais traverser vers la droite et vers le haut.

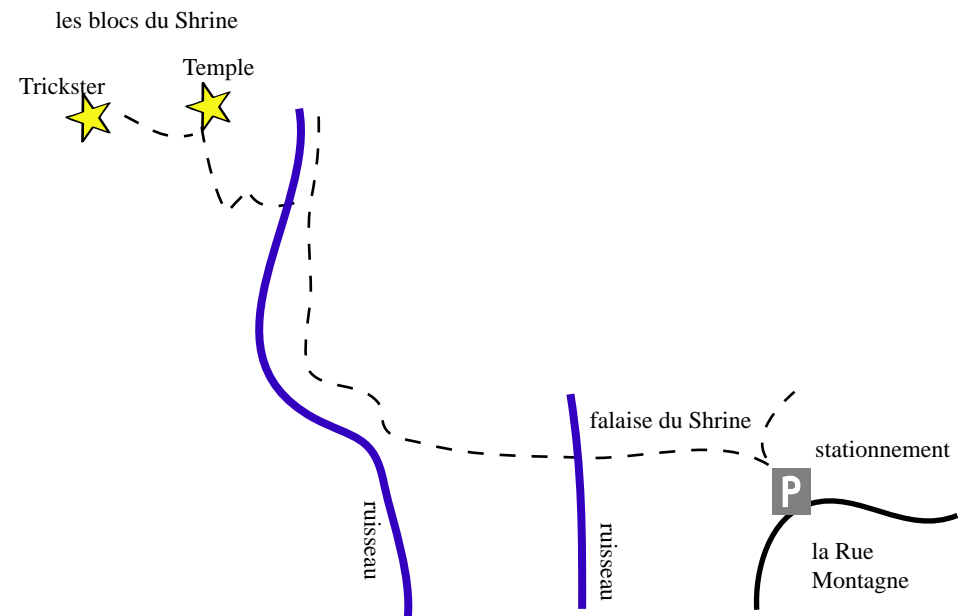
The Shrine - Secteur Trickster



pour s'y rendre:

Le Bloc du Penguin est dans le Parc de Gatineau. Prendre l'autoroute 5 d'Ottawa ou Hull and prendre la sortie Gatineau Park/Old Chelsea. Traverser le village touristique and tourner à gauche à P8 sur Gatineau Parkway. L'air de Picnic du Penguin est au dessus de la montagne. Suivre le sentier #1 vers le bas de la montagne et traverser la route. Ce boulder solitaire est sur le dessus d'une colline. De beaux problèmes et aussi plusieurs variations sur la face légèrement déversante. Bonne zone d'atterrissage. Accès facile. Un bon endroit pour grimper la nuit quand il fait chaud.

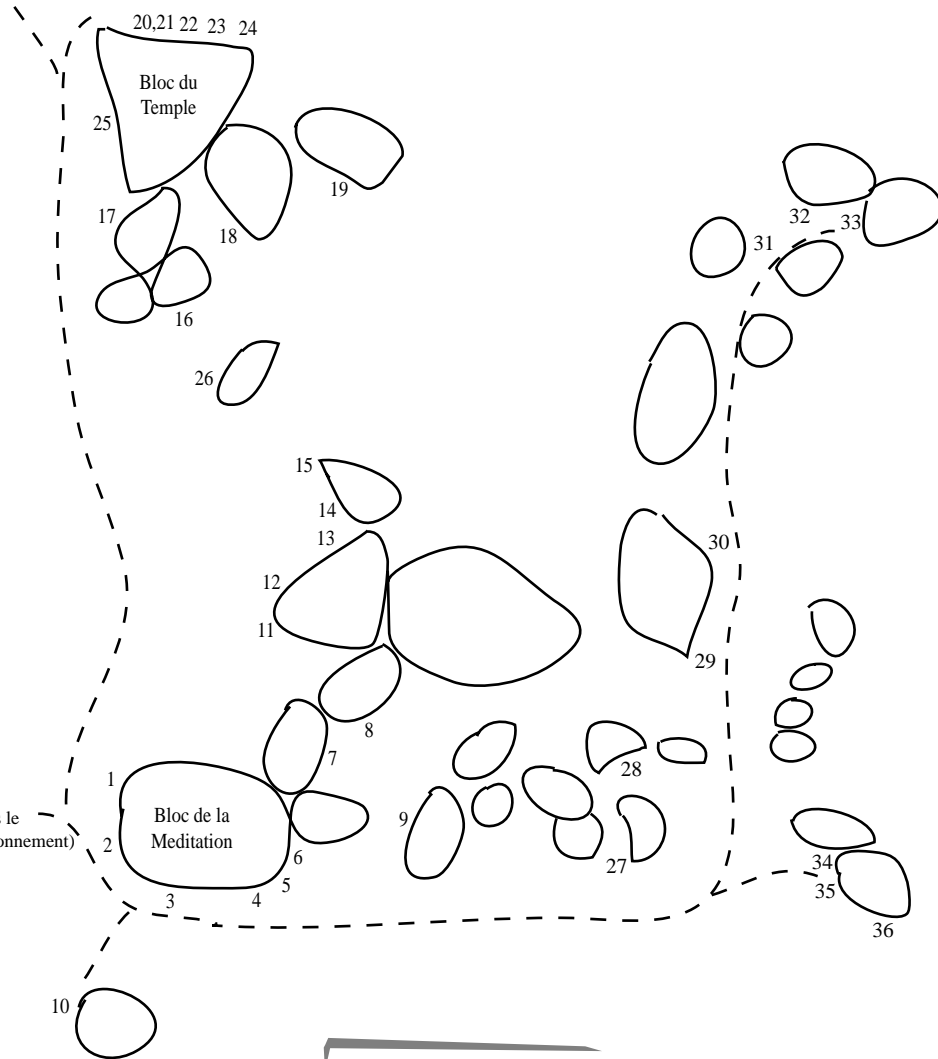
Le Shrine est accessible par la Rue de la Montagne du Parc de Gatineau. Du chemin D'Aylmer, tourner à droite sur le Chemin de la Montagne Sud. Prendre à gauche sur le Chemin Pink puis à droite sur le Chemin de la Montagne Nord. La route suit le bas des montagnes de Gatineau. Le stationnement est où la route quitte les collines. Suivre le sentier qui part du stationnement. À la première fourche, prendre à gauche. Soyer attentif pour de petits blocs à droite le long du chemin. Traverse le petit ruisseau puis aller vers la droite pour suivre le plus gros cours d'eau vers le haut de la montagne. Garder la droite. Traverser sur le pont en tronc d'arbres. Zigzaguer pour monter le versant puis continuer à la base de la falaise. Ceci est la plus grande concentration de blocs développés dans la région de Hull/Ottawa.



The Shrine - Secteur du Temple

The Shrine - Secteur du Temple

(vers Trickster)



- 1. Bozo** F R
□□ V4
SDS - Serrer la proue en talonnant à gauche, puis à droite.
- 2. XXX** F R
□□ V3
SDS - Deux mains sur la prise évidente puis grimper l'arête. Classique! Variation sans le bac de départ.
- 3. slab** F R
□□ V0-
Suivre les cristaux où aller ou bon vous semble. Bon échauffement.
- 4. La Vie d'un Chien** F R
□□ V1
Partir sur la haute inversée puis aller juste à gauche de l'arête sur de petites prises.
- 5. Meditation** F R
□□ V6
Grimper sur des réglottes jusqu'à l'arête puis jeter pour le sloeper. Super classique.
- 6. project** F R
□□ V?
Partir comme Meditation, mais grimper vers la droite sur des petites réglottes.
- 7. I feel dirty** F R
□□ V1
Partir dans le trou avec l'inversée puis grimper sur des slopers. Sale.
- 8. Cowgirl** F R
□□ V1
SDS - Chevaucher le petit bloc puis traverser le rebord vers la droite pour sortir.
- 9. Quartzite** F R
□□ V1
SDS - Partir avec deux pochettes de cristaux, aller à droite pour le rebord, puis vers la gauche.
- 10. Mama Sita** F R
□□ V3
SDS- Deux mains très basses, aller chercher petit sidepull, puis grand mouvement pour le top.
- 11. All Shook Up** F R
□□ V5
Traverser le rebord de gauche à droite. Sortie épeurante - sortir sur le bloc plus bas est tout à fait acceptable.
- 12. Papa Hard Ass** F R
□□ V5
SDS - Traverse le rebord. Sortir par dessus les blocs ou continuer vers la gauche. Beaucoup plus durs quand il fait chaud.
- 13. Ahimsa** F R
□□ V3
Très long deadpoint. Pas vraiment dur, mais délicat.
- 14. Gypsy Boy** F R
□□ V4
Partir les deux mains et le talong sur le bac soud le toit. Grimper vers la gauche.
- 15. Red Code** F R
□□ V3
Partir main gauche bas sur l'arête, mais droite sur la réglotte (points rouges). Grimper l'arête.
- 16. Ken's problem** F R
□□ V2
Grimper la grande face évidente.
- 17. Baby Hard Ass** F R
□□ V0-
SDS - Deux mains sur le sloper sur le coin extérieur, puis traverser pour sortir où les deux blocs se touchent.
- 18. Bohemian Path** F R
□□ V6R
Partir avec un talon sur la grosse prise et avec des réglottes à gauche du toit. Grimper vers le haut. Le bloc en dessous est off. Chutes excitentes (R).
- 19. Peace and Justice** F R
□□ V4
Grimper avec les petites prises sur la fissure à droite du toit. Amener un gros pad!
- 20. projet** F R
□□ V?
Suivre la petite fissure au centre du bloc. Amener beaucoup de pads. La plus belle ligne en projet au Shrine.
- 21. traverse projet** F R
□□ V?
Même départ que le problème précédent mais traverser à gauche pour finir dans Quatros Hombrs.
- 22. Quatros Hombrs** F R
□□ V3
Deux mains dans la fente vers la gauche, puis tout droit vers de petites prises coupantes. Possible départ assis très dur.
- 23. the Supervisor** F R
□□ V3
Partir avec des prises aux niveaux du visage, aller à gauche pour la tablette puis sur des petites prises. Finir à gauche avec des bacs.
- 24. projet - jeté** F R
□□ V?
Partir les deux mains sur la prise et jeté pour le bac.
- 25. Leviathan** F R
□□ V1
D'après les points rouges, ceci pars sur la petite fissure. Par contre, je pars les deux mains sur le sloper. Peu importe comment vous le partez, allez tout droit.
- 26. In the Garden** F R
□□ V2
Traverser de droite à gauche sur de petites prises and finir sur la tablette.
- 27. Fungaloid** F R
□□ V0
Partir avec la fente, traverser à gauche et sortir avec la face et le rebord.
- 28. crack** F R
□□ V0
Grimper la face concave avec les flakes.
- 29. super projet** F R
□□ V?
Belle ligne de taille. Arête évidente. Moulinette?
- 30. Louis' Secret** F R
□□ V4
Grimper la ligne de quartz et sortir sur la rampe.
- 31. Haitian Fight Song** F R
□□ V2
SDS - Serrer le relief et aller tout droit.
- 32. highball project** F R
□□ V?
Grimper la longue arête. Mauvaise zone d'atterrissage.
- 33. All that Jazz** F R
□□ V3
Partir avec l'inversée et les pieds sur des roches différentes, grimper l'arête et sortir sur la face.
- 34. Mr. Something Something** F R
□□ V2
Partir sur de petites prises sous le toit et aller vers la gauche.
- 35. It's Ms. Annie to You** F R
□□ V2
Un grand mouvement du dessous de toit jusqu'au rebord, puis finir sur les bacs.
- 36. Mr. BobbleHead Goes Bouldering** F R
□□ V4
SDS Partir sur la bonne prise. Trouver le crochet d'orteil clé. Grimper avec de petites prises vers la gauche et finir sur la face.