Demain, c'est les vacances.

Dans son bureau du ministère de la Guerre,
le général Plomb range soigneusement ses dossiers militaires
et ses cartes d'état-major, inspecte les lieux une dernière fois
et referme la porte à double tour.



Comme toujours, le général Plomb a réservé une chambre
à l'auberge de la Grande Dune.
Aussitôt arrivé, il défait ses bagages et se rend à la plage.

Là, le général inspecte soigneusement les lieux.
Quel sera le meilleur endroit pour établir son campement ?

Une fois l'emplacement repéré, il creuse un grand trou et construit un muret de sable surmonté de créneaux. Puis, le général Plomb s'installe confortablement.

C'est dans cet abri fortifié qu'il passe la journée. C'est dans ce trou qu'il casse la croûte. C'est là aussi qu'avec de puissantes jumelles il scrute secrètement les autres vacanciers et note ses observations dans un petit carnet.

La journée terminée, le général retourne à l'auberge pour la nuit.



Le lendemain, lorsqu'il arrive à la plage,
le général a la mauvaise surprise de découvrir un enfant
paisiblement endormi au fond de son abri.

« Que fais-tu là, toi ? » s'écrie le général.
Apeuré, l'enfant bondit hors de la fosse et s'enfuit à toutes jambes.
« Et ne reviens surtout pas ! »

Le général observe sa forteresse et réfléchit.
« Il faudrait peut-être y apporter quelques améliorations ? »

