

# Бременские музыканты

Перед игрой желательно напомнить маленьким игрокам сюжет сказки и дать им возможность внимательно ознакомиться с картинками, изображенными на поле. Можно предложить детям прокомментировать их, рассказав, какой фрагмент сказки изображен на той или иной картинке.

*Был у одного мельника осёл. Когда осёл состарился, мельник его выгнал. Тогда осёл решил отправиться в город и стать уличным музыкантом. По дороге ему повстречалась старая тощая собака. Хозяин выгнал её, потому что она не могла больше охотиться. Решили осёл и собака идти в город вместе. Вскоре им повстречался старый кот, которого хозяйка выгнала за то, что он больше не мог ловить мышей. Осёл и собака взяли его с собой. В одном дворе они увидели петуха, который громко кукарекал. Петух рассказал им, что завтра хозяева хотят сварить из него суп, потому что он очень стар. Осёл ему и говорит:*

*- Не печалься, петушок! Пойдем с нами в город Бремен. Голос у тебя хороший. Ты будешь петь и на балалайке играть, кот будет петь и на скрипке играть, собака - петь и в барабан бить, а я буду петь и на гитаре играть.*

*Петух согласился, и четверо друзей отправились в путь. Когда наступила ночь, странники решили заночевать в лесу. Вдруг между деревьями мелькнул огонек. Друзья подошли поближе и увидели старый дом. Им захотелось заглянуть в окно. Осёл поставил передние ноги на подоконник, собака вскочила ему на спину, кот взобрался на собаку, а петух взлетел на спину коту. В комнате за столом сидели разбойники и ужинали. От вида вкусной еды друзья осмелели и ввалились в дом. Осёл заревел, собака залаяла, кот замяукал, а петух закукарекал. Этот жуткий крик так напугал разбойников, что они бросились куда глаза глядят. А бременские музыканты уселись за стол и стали пировать. Поужинав, они погасили огонь и уснули. В это время разбойники вернулись к своему дому и решили посмотреть, кто их так напугал. Один из разбойников вошел в дом и*

*увидел на печи два огонька. Он решил, что это горящие угольки и захотел зажечь свечу. Ткнул в огонёк лучиной, а это оказался кошачий глаз! От боли кот вцепился разбойнику в лицо, тот - в дверь, а там собака с лаем схватила его за ногу! Когда он выбежал во двор, осёл его лягнул копытом, а с ворот петух закричал страшным голосом:*

*- Кукареку!!!*

*Прибежал разбойник в лес и с ужасом рассказал остальным, что в их доме поселились ведьма с длинными когтями, чудище с острыми зубами и великан с дубиной. Испугались разбойники и больше в этот лес не возвращались. А бременские музыканты - осёл, собака, кот и петух - остались жить у них в доме и жили очень дружно.*

Распределите цветные фишки между игроками. Определите очередность хода. Обычно, первым ходит игрок, выбросивший на кубике наибольшее количество очков. Остальные - по убыванию или по кругу, по часовой стрелке. Поставьте свои игровые фишки на старт (нижний левый угол). Поочередно бросаете кубик и передвигаете свои фишки вперед по показанию кубика.

### **Особенности движения по игровому полю:**

**Синий кружки - передвиньте свою фишку по указанию стрелки;**

**Желтый кружок - пропустите один ход.**

**Темно-синий кружок - игрок выбрасывает кубик и перемещает свою фишку по результату броска кубика. На кубике выпало "1", "2", "3" - выбирайте стрелку на которую указывают данные числа, если выпало "4", "5", "6", то перемещаете фишку по стрелке с данными числами.**

**В игре побеждает тот игрок, чья фишка первой придет на финиш.**

**Веселых Вам соревнований!**