

【ブレーメンの音楽隊】の進行に合わせた効果音セット

	ストーリー	効果音
1	あるところに、年老いたロバがいました。ご主人に捨てられそうになったロバは音楽隊になるために、ブレーメンを目指して逃げ出しました。	C3:オープニング 2 (洋)
2	ロバは道中で、疲れ果てた犬に出会いました。	C#3:ブルーな気持ち
3	ロバは犬を誘い、一緒にブレーメンの町を目指します。	D3:マーチ 1 (洋)
4	今度は景気の悪い顔をした猫に出会いました。	D#3:ブルーな気持ち
5	2匹は猫を誘い、一緒にブレーメンの町を目指します。	E3:マーチ 1 (洋)
6	今度は怯えた様子のにわとりに出会いました。	F3:ブルーな気持ち
7	3匹はにわとりを誘い、4匹でブレーメンの町を目指します。	F#3:場面転換 (和やか)
8	道中4匹は森で一晩を明かすことになりました。	G3:ふくろう
9	木の上で休もうとしていたにわとりが、近くに家の明かりを見つけました。	G#3: 気づく
10	みんながこの家に向かって行くことにしました。	A3:風1
11	近づいてみると、それは泥棒の家でした。泥棒の家の中に美味しそうなごちそうを見つけた4匹は、それをいただいてしまおうと相談を始めました。	A#3:ちぐはぐ
12	4匹が一斉に鳴くと、驚いた泥棒たちはあわてて逃げだしました。	B3: 乱闘
13	泥棒がいなくなったあと、4匹はごちそうをおなかいっぱい食べました。	C4:また明日
14	おなかいっぱいの4匹はそれぞれ寢床を探して眠りにつきました。	C#4:真夜中の世界
15	4匹が寝静まったあと、泥棒の手下が家の様子を見に戻ってきました。	D4:こっそり
16	泥棒に気付いた猫が泥棒を引っ掻きます。	D#4:猫
17	逃げようとした手下の泥棒は4匹に次々に襲われました。	E4: 乱闘 F4: バシッ F#4: にわとり 2 (コケコッコー)
18	手下の泥棒はおかしらの所へ逃げ出しました。	G3:急げ急げ
19	手下の泥棒が事の顛末(てんまつ)をおかしらに説明しました。	G#3: ちぐはぐ
20	4匹を魔物だと勘違いした泥棒たちは、二度とこの家には近づかず、4匹は幸せに暮らしたとき。	A3:エンディング(洋)