**Иванова Лидия Георгиевна**

методист,

МБДОУ №28,г.Псков

**Использование квест технологии в образовательном и воспитательном процессе ДОУ**

*"Мы лишаем детей будущего, если продолжаем*

*учить сегодня так, как учили этому вчера".  Д. Дьюи*

ФГОС ДО требует использования технологий деятельностного типа, поэтому квест-технология в образовательном процессе является очень актуальной. Современные дошкольники намного лучше усваивают информацию в процессе самостоятельного добывания и систематизирования. Именно квесты, необычные и увлекательные, способны сформировать те качества личности, которые полностью отвечают современным требованиям информационного общества.  **Квест**- игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Перед использованием **квеста** необходимо тщательно продумать методическое сопровождение, участие всех участников педагогического процесса, специалистов ДОУ и родителей воспитанников.

Идея игры проста – команда, перемещаясь по заданному маршруту, выполняет различные задания, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз - к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в **игровом**, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

Квест – это игровая форма, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, причем мотивация у ребенка сохраняется на протяжении всей игры.

Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Квест - технология направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Квест-технология в общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Важную роль в этом сыграли не только детские психологи, но и появившиеся много лет назад компьютерные игры жанра quest. Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда проблем, трудностей.

В квесте (англ. quest, или приключенческая игра) всегда предполагается задание, в котором необходимо что-то разыскать: предмет, подсказку, сообщение, чтобы двигаться дальше дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания и находя подсказки.

При этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира. Все это характеризует игру-квест как уникальную форму образовательной деятельности, объединяющей в себе различные виды двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельностей.

Основными задачами квест-технологии является:

* + - Всестороннее развитие детей;
    - Развитие социально-коммуникативных качеств;
    - Побуждение к познавательно-исследовательской деятельности
    - Обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей
    - Создание положительного эмоционального настроя.

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а также решением конкретной педагогической проблемы. Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

План подготовки квест-игры включает в себя следующие обязательные пункты:

* написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;
* подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, и т.д.);
* разработка маршрута передвижений: (непривычный, безопасный, малоизученный)

при методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка.

Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.

Безусловно, необходима подготовка реквизита для проведения каждого задания.

Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для старших дошкольников. Обладая даже небольшими знаниями по этой теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата. Роль педагога сводится к ненавязчивому направлению детских рассуждений в нужное русло, а не к прямой подсказке! Таким образом, квест-игра стимулирует педагогов к переходу от авторитарного стиля работы со старшими дошкольниками к партнерским взаимоотношениям.

Во время проведения игры-квеста, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий.

Огромным плюсом квест-игры является совместная работа всех специалистов дошкольного учреждения как единой команды.

*Классификация квестов по форме:*

* компьютерные – представляют собой интерактивную историю с главным героем; где ключевую роль играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;
* веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб - продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);
* QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;
* медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиаресурсов. (фото и видео)
* квесты на природе (улицах, парках ит.д.);
* комбинированные.

*По режиму проведения:*

* в реальном режиме,
* в виртуальном режиме,
* в комбинированном режиме.

*По сроку реализации квесты различают*:

* краткосрочные – рассчитаны на одно – три занятия;
* долгосрочные – рассчитаны на длительный срок.

*По форме работы*:

* групповые,
* индивидуальные.

*По предметному содержанию*:

* моно квест,
* межпредметный квест.

*По структуре сюжетов* различают:

* линейные,
* штурмовые,
* кольцевые.

*По информационно образовательной среде* :

* традиционная образовательная среда,
* виртуальная образовательная среда.

*По доминирующей деятельности воспитанников*:

* исследовательский квест,
* информационный квест,
* творческий квест,
* поисковый квест,
* игровой квест.

**Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста**

* Принцип навигации.
* Принцип доступности заданий
* Принцип системности.
* Принцип эмоциональной окрашенности заданий.
* Принцип интеграции.
* Принцип разумности по времени.
* Принцип добровольности образовательных действий.
* Принцип присутствия выбора.
* Принцип присутствия импровизационной составляющей.
* Принцип «Шахерезады»

**Структура квестов**

Введение – ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

Задание, которое понятно, интересно и выполнимо детьми. Чётко определён игровой результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; проговорена проблема, которую нужно решить).

Ресурсы – список информационных ресурсов (в электронном виде, в бумажном виде) необходимых для выполнения заданий.

Процесс работы – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

Оценка – описание критериев и параметров оценки выполнения заданий. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

Заключение – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении работы над квестом.

Алгоритм организации и проведения квест-игры:

Провести мониторинг потребностей воспитанников и своих педагогических возможностей. Что нужно и актуально сейчас детям? Какие темы? Есть ли у меня профессиональные и личностные ресурсы для данной работы?

Описать целевую группу программы

- Кто, какой, какие они - дети моей группы?

Сформулировать проблему

- Чего сейчас не хватает данной группе, что они не умеют, не знают?

Определить цель игры.

- Ради чего проводится игра? Какого результата мы хотим достичь?

Определить задачи - шаги, позволяющие достичь цели

- Как и за счет чего цель будет достигнута?

Создать тематический план

- Какие темы, формы работы, техники мы используем для реализации каждой задачи? Сколько потребуется времени на проработку каждой темы

Разработать сценарий, выбрать место проведения игры

- В какой последовательности, с учетом логики тренинга, групповой динамики и времени проведения, будут расположены выбранные формы работы?

Определиться с материалами и условиями, подготовить дидактические и раздаточные материалы, реквизиты для игры.

Назначить дату, заинтересовать участников игры.

Проведение игры.

Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)

Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).

Эффективность реализации Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования через использование инновационной технологии «Квест-игра»

Квест-технология имеет ряд особенностей: образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер; самовыражению ребенка способствует внедрение новых технических средств обучения; целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активности ребенка. Образовательный процесс может быть организован в форме обучающей игры, творческой деятельности, познавательной и поисковой деятельности детей; может быть как индивидуальным, так и коллективным. Благодаря использованию технологии квеста в образовательном процессе обучающиеся получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, самостоятельно принимать решения для получения нужного результата. Проанализировав различные литературные источники по данной теме, я отметила, что, как и любая педагогическая технология, квест имеет свою классификацию и принципы. Причем принципы данной технологии соответствуют принципам ФГОС ДО, что, подчеркивает значимость и актуальность данной технологии для применения в организации образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста. При подготовке и организации квест – игры необходимо четко соблюдать структуру построения квеста. Алгоритм организации и проведения квест – игры — это своего рода сценарий, который должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

Квест – игра и её особенности:

Образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;

Целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активности ребёнка;

Образовательный процесс может быть организован в форме обучающей игры, творческой деятельности, познавательной и поисковой деятельности детей; может быть, как индивидуальным, так и коллективным;

Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

При организации квест-игры для дошкольников необходимо соблюдать следующие условия:

* безопасность для участников,
* соответстветствие возрасту ,
* оригинальность,
* логичность,
* целостность,
* подчинённость определённому сюжету
* создание атмосферы игрового пространства.

Квест - игра требует хорошо продуманной РППС, поскольку необходимо учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность экспериментировать, фантазировать, творить. Создание среды - первый шаг к достижению поставленной цели.

Свою практическую деятельность по реализации квест – технологии начинается с изучения потребностей воспитанников. Чтобы понять, что интересно детям и о чем они хотят узнать. Затем будет составлен план мероприятий проведения образовательной деятельности в форме квест –игры. Можно реализовать несколько квест - игр: «В поисках сокровищ» (для зимнего и летнего периода), «По следам неведомых зверей», «Машины шалости», «В здоровом теле, здоровый дух», «Навстречу Весне» и многое другое.

В любой квест - игре ребята могут почувствовать себя настоящими героями приключенческой истории. На память можно сделать с ребятами красочный фото альбом, с самыми яркими событиями квест - игры.

Заключение

Для выявления эффективности применения квест-технологии можно провести диагностику развития регулятивных действий. При анализе диагностического материала необходимо особо выделить критерий «умение участвовать в обсуждении». Так как этот критерий подразумевает умение ребенка слышать и слушать друг друга, разумно и доброжелательно возражать взрослым, умение отстаивать свою позицию

Главное преимущество квест-технологии в том, что такая форма организации образовательной деятельности помогает педагогам строить свою работу в соответствии с принципами и задачами ФГОС ДО.

Технология способствует созданию условий развития ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности.

Таким образом, в результате проектирования квест - игры каждый педагог имеет возможность:

1.Осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС ДОУ: «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребенка»;

2.Способствовать реализации одной из задач ФГОС ДОУ: «создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка, развитие его инициативности»;

3.Обеспечить становление и развитие у ребенка одной из ключевых компетентностей на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре»

        Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

Список литературы:

1.Быховский, Я. С. Что такое образовательный веб-квест? / Я. С. Быховский. Режим доступа: http:// www.iteach.ru/met/metodika/a\_2wn4.php. 2.Каравка, А. А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями [Текст] // Мир науки. - 2015. - №3. - 20 с.

3. Комарова, Т. С. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада» [Текст] : книга для воспитателей / Т. С. Комарова, М. Б. Зацепина .- М. : Мозайка-Синтез , 2010 .- 44 с.

4.Осяк, С. А. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Текст] / Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б. // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 12.

5.Сокол, И. Н. Классификация квестов // Молодий вчений. – 2014. – №6 (09). – С. 138-140. – [Электронный ресурс].

6.http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-forma-obrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami

7.Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

8.Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования // Приказ Министерства образования и науки №1155 от 17.10.2013 года (вступил в силу 01 января 2014 года

Приложение

*Приложение 1*

Реквизиты для проведения квест - игр

В этом разделе размещены загадки, предполагающие использование некоторого (совсем несложного) реквизита. Иногда он требуется только загадывающему, для того чтобы написать записку каким-то необычным способом, иногда – отгадывающему, чтобы её прочитать. Можно выдать детям весь необходимый реквизит сразу, в начале квеста (и тогда им предстоит самим решать, какой из предметов для какой записки лучше подойдёт), а можно прятать нужную вещь вместе с запиской.

Молоко (сок лимона), спички, свеча

Записку можно написать молоком или лимонным соком (в качестве письменной принадлежности подойдёт перо, сгодится и зубочистка). Высохший листок останется белым, и непросто будет догадаться, как прочесть тайнопись. Для этого потребуются списки и свеча. Осторожно нагревая записку в пламени, можно увидеть постепенно проявляющиеся коричневые буквы надписи. Конечно, этот способ хорош только для детей, умеющих обращаться со спичками и открытым огнём. Пожалуйста, не забывайте про технику безопасности! Кстати, существует более эффективный (хотя и несколько менее романтичный) способ проявки такой надписи – в духовке.

Белый восковой мелок (свечка, масляная пастель), акварельные краски

Сложности вызывает и записка, написанная белым восковым мелком, белой масляной пастелью или свечой. Однако если закрасить цветной акварелью лист, надпись как по волшебству проявиться (останется непрокрашенной). Можно, впрочем, исхитриться и увидеть надпись, не используя краску, - нужно лишь смотреть на лист под определённым углом.

Шифровальная решётка («решётка Шерлока»)

Это реально применявшийся старинный способ шифровки – секретный текст не прочтёшь, если у тебя нет самой решётки. Её- то вы и приложите к очередной записке квеста. Но для начала решётку нужно изготовить. Это несложно. Нарисуйте квадрат и разделите его на 36 одинаковых клеток. (Можно взять большой квадрат, можно меньший, главное, чтобы количество клеток было чётным). Теперь разделите большой квадрат на четыре квадрата и впишите в клетки каждого из них цифры от 1 до 9. Остаётся вырезать по одной клетке с каждой из цифр (одну любую единичку, одну любую двойку и т.д.). Решётка готова. Если вы решите вырезать не 9 клеток, а меньше, на листе после шифровки останутся пустые места для букв. Их лучше потом заполнить случайными буквами. Для шифрования – положите решётку на лист и вписывайте буквы в пустые клетки. Клетки закончились? Поверните решётку на 90 градусов. И не забудьте отметить вверх сетки каким-нибудь значком, чтобы юные дешифровщики правильно приложили её к шифровке.

Лупа

Очень-очень мелкий текст просто так не увидишь. Но стоит взглянуть в лупу – и картина меняется! Такую записку лучше печатать, чем писать от руки, чтобы текст был чётче (поэкспериментируйте, но опыт показывает, что шифра размером 2pt вполне достаточно, а вот чуть более крупный многие дети без труда читают невооружённым глазом). И, конечно, чем короче текст на листе, тем больше недоумения вызовет «пустая» бумажка. Интересная разновидность загадки, для которой требуется лупа, - сделать супермелким не весь текст, а лишь некоторые буквы.

Цветной фильтр

Текст на рисунке – на первый взгляд, полная белиберда, мешанина разноцветных букв и символов. Однако если вы на него посмотрите через красный фильтр, вы не увидите букв красного цвета (и близких к нему оттенков), а из оставшихся сложится вполне осмысленная надпись. В качестве фильтра можно использовать любой красный прозрачный материал, но рекомендуем сначала поэкспериментировать (очень хорошо работают фильтрами пластиковые одноразовые прозрачные ложки и ножи).

Оригами

Многие умеют делать бумажные фигурки-оригами. Сложите такую фигурку и напишите на ней текст секретной записки, размещая её с переходом через сгибы – через весь болт пароходика, на обоих крыльях самолёта и т.п. Теперь разверните фигурку – и можете выдавать странный листочек со сгибами участникам квеста (вместе с инструкцией по складыванию оригами или без неё). Надпись прочесть получиться только у того, кто сумеет повторить поделку. Способ гарантированно хорошо работает, например, на двухтрубном пароходике, чуть хуже (загадка получается проще) на классическом кораблике. Поэкспериментируйте с теми фигурками, которые умеете складывать вы.

Вулкан

Изготовьте вулкан, облепив пластилином или фольгой в форме кратера одноразовый стаканчик, заполненный изрядным количеством сухой соды и лимонной кислоты (для пущей яркости можно добавить сухого красителя). Одно дополнение – под слоем соды и кислоты скрывается капсула от «Киндер-сюрприза» с запиской. Если лить в такой кратер воду, он начинает бурно извергаться и выносит капсулу с запиской на поверхность.

Светящаяся жидкость

Наверняка вам попадались в продаже или на детских праздниках так называемые светящиеся палочки – после деформации палочки несложная химическая реакция заставляет специальный состав светиться в течение нескольких часов. Содержимое их достаточно безвредно, чтобы использовать его в качестве «невидимых чернил». Наверное, не помешает дать участникам квеста небольшой (иносказательный!) намёк на необходимость выключить свет.

Карандаш и бумажная лента

Для этого способа шифровки вам потребуются гранёный карандаш и узкая бумажная полоска. Плотно намотайте бумажную ленту на карандаш (без наложений и перекрытий), оторвите лишнее и напишите секретное послание вдоль любой грани. Можно добавить ничего не значащих букв и на другие грани, чтобы запутать следы, а можно вместе с «правильным» карандашом выдать парочку круглых или гранённых другой толщины.

Мультимедиа

Никто не запрещает вам использовать реквизит посложнее свечек и карандашей. Так, можно изготовить фотозагадку – сфотографировать и распечатать (или вывести на экран любого подходящего устройства) изображение загаданного места в необычном ракурсе, не полностью и т.п. А можно дать участникам квеста прослушать песню или просмотреть видеоролик, где также содержаться намёки на следующий этап приключения. Если дети достаточно хорошо умеют управляться с компьютером, одной из подсказок может стать флешка, содержащая, например, файл с песенкой «33 коровы». На какие мысли это наведёт детей? Может быть, поискать следующую подсказку в холодильнике, в банке из-под сметаны одноимённой фирмы? Или в коробочке с диском, на котором – фильм «Мэри Поппинс»? Или следующая записка окажется между страниц книги Памелы Треверс?

Штриховка

Если написать текст на верхнем листе в стопке, а в качестве подсказки использовать следующий, на котором продавилась надпись, текст будет видно плохо и только под определённым углом зрения. Но если догадаться заштриховать лист простым карандашом, тогда надпись проявиться отчётливее.

Ламинированная бумага

Секретный текст, заклеенный скотчем с одной или обеих сторон, можно закрасить сверху гуашью. Тогда записку, чтобы прочитать, придётся помыть.

«Лотерея»

Способ, похожий на предыдущий, написать подсказку на плотной бумаге или картоне, натереть поверх текста стеариновой свечкой, а потом закрасить гуашью и высушить. Получится вполне достойный аналог лотерейной скретч-карты: если поскрести краску монеткой, проявится надпись.

Стакан молока

Наклейте записку на дно прозрачного стакана снаружи, чтобы её можно было прочитать, только заглянув внутрь. А потом налейте в стакан любую непрозрачную жидкость, например, молоко. Придётся выпить всё до капли!

Глобус или карта

Если в задании указать широту и долготу, реквизитом может послужить глобус или карта: мелко написанный текст секретного послания будет ожидать наблюдательных по заданным координатам.

Компас

Очень полезный и простой реквизит – достаточно задать направление и количество шагов (а если снабдить участников квеста раскладным метром или рулеткой, то и точное расстояние) и можно прийти к нужному месту.

Фонарик

Если написать записку, а затем заклеить листок другим листком, так, что текст останется внутри бумажного «бутерброда», его намного проще будет увидеть на просвет. Тут-то и пригодиться фонарик.

«Проявитель»

Смоченный в разведённом крахмале и высушенный кусочек белой ткани, на котором затем написан текст секретного послания, посинеет в слабом растворе йода – так можно организовать выбор правильной подсказки из множества найденных. Вероятно, способ работает и с бумагой, но нужно поэкспериментировать с разными её сортами (бумага часто синеет в растворе йода и без всякого крахмала).

Кнопки телефона или кубики

Если набирать слово на кнопочном сотовом телефоне, каждой букве будет соответствовать цифра. Так, для того, чтобы написать «СЕКРЕТ», нам придётся нажать кнопки 634636. Но расшифровать в обратную сторону слово сложнее, поскольку каждой цифре соответствуют четыре буквы русского алфавита. Другой вариант, ещё более сложный, - шифровка с помощью детских кубиков с буквами. Если выложить из этих кубиков нужное слово, а потом перевернуть их другими сторонами (не меняя при этом порядок букв в слове) – восстановить результат будет непросто.

Кроме всего перечисленного, можно ещё воспользоваться готовым оборудованием из шпионских игровых наборов. Например, ручкой с белыми чернилами, прочитать которые можно только с подсветкой ультрафиолетом. Или специальным карандашом, один конец которого оставляет невидимый след, а другой – проявляет написанное.

Существует ещё ряд способов спрятать «секретные послания», требующих не столько реквизита для загадывания или расшифровки, сколько просто внимания к необычным, нестандартным местам и тайникам. Например:

Записка может быть приклеена под столешницей или сиденьем стула;

Её можно вложить в книгу или написать на странице;

Написать на листе комнатного растения;

Записка может находиться у определённого человека, который выдаст её только в ответ на пароль или при условии выполнения какого-то задания;

Записку можно вложить внутрь «Киндер-сюрприза», аккуратно разделив шоколад на половинки, а затем склеив их;

Тайником для записки может стать скорлупка от грецкого ореха или конфетный фантик (с конфетой); Завёрнутую в кальку или фольгу записку можно запечь в печенье или пирог;

Секретное послание можно написать на «обоях» рабочего стола компьютера;

Можно искать подсказку на ощупь в коробке с дыркой;

Она может плавать в воде (в ванне или бочке) – тогда её придётся ловить удочкой или сачком;

Контейнер с запиской может быть расположен так высоко, что его придётся оттуда сбивать (например, со шкафа бумажными «снежками»;

Бумажку можно закопать в миске с крупой или песком или вморозить в кусок льда;

Подсказку можно написать на запотевшем стекле;

Если намотать много ниток вокруг нескольких стульев, получится паутина. Подсказки (как настоящая, так и ложная!) могут прятаться внутри её;

Подсказка может быть внутри клубка, а клубок – в зафиксированной коробке с отверстием. Придётся перемотать все нитки, чтобы добраться до подсказки. А если нагрузить нитку чем-нибудь тяжёлым, можно, сматывая, тянуть её из пруда с мостика, из бочки или даже из ванны;

Можно следовать за подсказкой по нитке;

Текст подсказки могут сообщить по указанному номеру телефона или прислать в ответе на смс;

Подсказки на каком-то этапе могут быть спрятаны в пиньяту или воздушные шары, которые нужно лопнуть;

Если подсказку поместить внутрь огромного свёртка, придётся повозиться, пока сорвёшь всю обёрточную бумагу и доберёшься до неё;

Подсказка может быть написана на полях отвлекающего текста;

Наконец, место тайника может быть названо прямо, но таких мест окажется много: карман, стул, чашка, ботинок.