“Un dispositivo es un conjunto pequeño de reglas objetivas que nos pone en una determinada situación en crisis y exige gestos de creación” (Migliorin)

Contiene un enunciado, que en pocas líneas explica en qué consiste el ejercicio, sin anticipar su forma final, pues se trata de que cada participante invente maneras de resolver el desafío.

- Un set de reglas objetivas (2 a 5, aprox.), que pueden ser consecutivas (instrucciones que se deben seguir una tras otra), o que delimiten el campo de acción de los participantes (duración, modos de encuadrar, etc).

Un buen dispositivo es el que se puede resolver o realizar de infinitas maneras, tantas como participantes que lo jueguen.