

Juego 4		Set i mig-Siete y medio
Material		Tres piezas para lanzar. Un rectángulo pintado en el suelo, detallado en "marcas en el suelo".
Marcas en el suelo		Línea de lanzamiento o marcador. Un rectángulo vertical dividido en seis cuadrados iguales (40 cm de lado), con un rombo central (30 cm de diagonal). Se numera del uno al seis según el esquema, y medio punto para la zona del rombo.
Colocación	material	El rectángulo dibujado en el suelo.
	jugador	Se coloca detrás de la línea o marca de lanzamiento, a 2m aprox.
Objetivo del juego (además de divertirse)		Conseguir siete y medio, sin pasarse, con tres lanzamientos. De no conseguirlo nadie, gana el juego quien más se aproxime sin pasarse.
Puntuación		Cualquier combinación es válida.
Más explicaciones		Si la pieza cae sobre la línea, se considera su porcentaje mayor, es decir, si su mayor parte cae en determinado número. Igual para las líneas exteriores. Se considera cero, si la mayor parte de la pieza está fuera.
Curiosidades		Además de mejorar la precisión en el lanzamiento, con este juego se practican las matemáticas al tener que realizar pequeños y rápidos cálculos para saber a qué casilla se debe lanzar para conseguir el ansiado siete y medio.
Observaciones		Gana el juego quien más se aproxime sin pasarse.
Variantes de juego		Las marcas en el suelo puede ser un cuadro dividido solamente en cuatro partes+un rombo central. En muchas poblaciones si toca línea, se considera medio punto igual que el rombo.
Variantes de material		Las líneas se pueden hacer utilizando lana o tiras de papel pegadas en el suelo con celo en los vértices. También con tiras de bolsas de plástico.
Turno para jugar		Se establece el orden con los juegos de <i>arrimaeta</i> , piedra papel y tijera, cara y cruz, o cualquier otro de similares características.