La tienda del aula

Estos tickets son **ficticios**. La unidad «u.» es una moneda didáctica inventada. No hay descuentos: suma los dos precios y calcula el cambio.

1. Lee los tickets

TICKET A

Cuaderno: 12 u. · Goma: 6 u.

Pago: 30 u. **Cambio del ticket: 12 u.**

Todas las cantidades son ficticias. Comprueba antes de aceptar.

TICKET B

Carpeta: 18 u. · Regla: 7 u.

Pago: 40 u. **Cambio del ticket: 13 u.**

Todas las cantidades son ficticias. Comprueba antes de aceptar.

TICKET C

Estuche: 9 u. · Lápices: 14 u.

Pago: 50 u. **Cambio del ticket: 27 u.**

Todas las cantidades son ficticias. Comprueba antes de aceptar.

1. Escribe el total de compra de A, B y C.

2. Rodea el único ticket que contiene un cambio incorrecto. ¿Por qué?

La tienda del aula

2. Comprueba de dos maneras

Método 1: pago − total = cambio. **Método 2:** total + cambio correcto = pago.

3. Ticket A: completa la resta y la suma de comprobación.

4. Ticket B: calcula el cambio correcto con una resta.

5. Ticket B: reconstruye las 40 unidades pagadas con una suma.

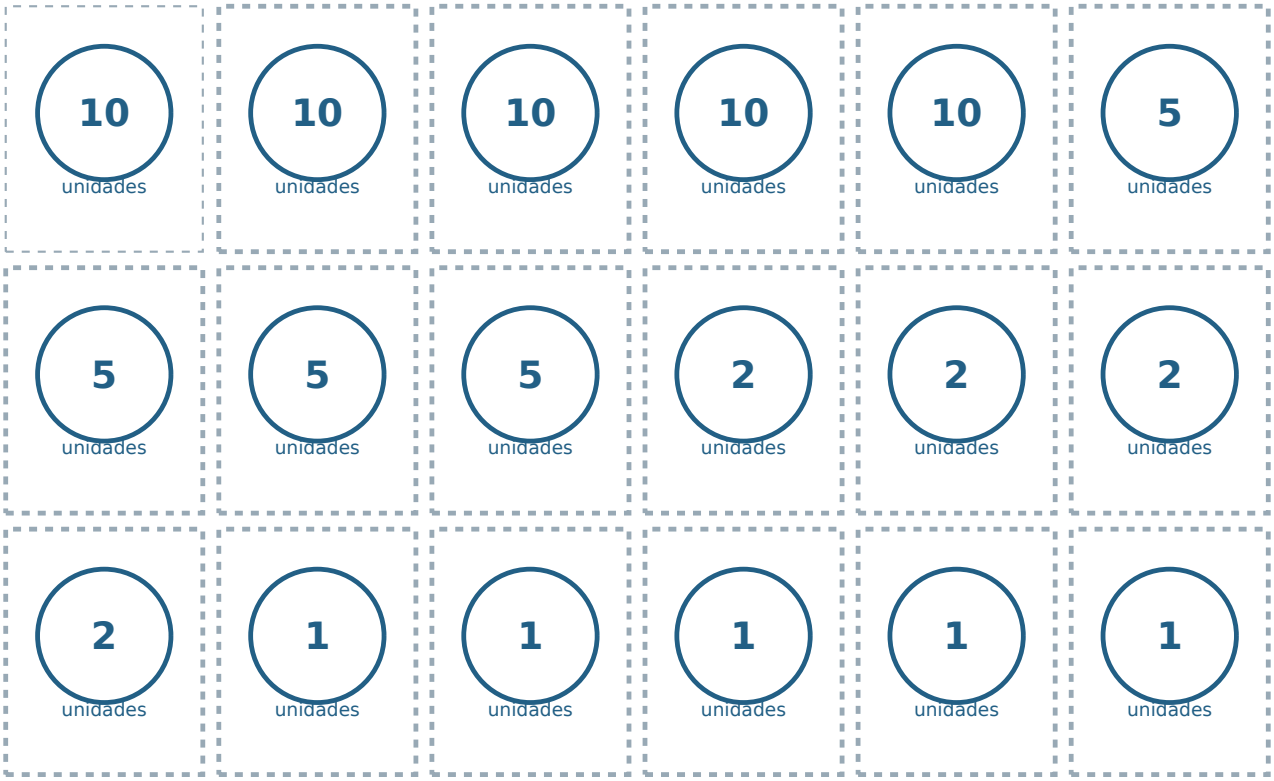
6. Ticket C: comprueba el cambio por dos procedimientos.

Una cuenta está bien si, tras sumar el total de la compra y el cambio correcto, se obtiene exactamente lo pagado.

La tienda del aula

3. Tarjetas de monedas para recortar

Son monedas **ficticias** de 1, 2, 5 y 10 unidades. Recórtalas por las líneas discontinuas y reutilízalas de un ticket a otro. Prueba a formar 12, 15 y 27 unidades.



Para comprobar el ticket B, coloca monedas que sumen **25** (la compra) y otras que sumen **15** (el cambio). Juntas deben representar **40** unidades.