

最新游戏读后感 扑克游戏读后感(优秀10篇)

在观看完一部作品以后，一定对生活有了新的感悟和看法吧，为此需要好好认真地写读后感。如何才能写出一篇让人动容的读后感文章呢？下面是小编带来的优秀读后感范文，希望大家能够喜欢！

游戏读后感篇一

扑克游戏读后感

“一张牌可以睡个懒觉，一张牌可以逃学一次，一张牌可以在上课时吃东西……”读了这句话，你是不是会想到这是一个懒惰的学生写出来的愿望清单？我刚开始读《扑克游戏》这本书时也是这样想的，可当我读完这本书，才知道这其实是乌伯特·盛旦老师发明的奇妙、有趣的“扑克游戏”。开学第一天，盛旦老师便发给同学们每人一些神奇的扑克牌，从此，同学们的生活有了翻天覆地的变化。自从有了扑克牌，同学们使用扑克牌做自己想做的事情，他们有的逃学，有的在课堂上吃零食，有的睡懒觉……大家都非常喜欢上乌伯特·盛旦老师的课。

然而女校长佩雷兹夫人却不这么想，终于，女校长被激怒了，她大发雷霆，把盛旦老师开除了，盛旦老师很伤心。他在给同学们上最后一节课时，举行了一场“扑克派对”，查理送给老师一张大扑克牌，上面用金笔写着“一张牌可以快乐的享受退休的日子”这几个大字，当盛旦老师看到这些字后，开心的笑了，他笑得那么甜，那么香。

读完《扑克游戏》这本书，我明白了：在你被别人爱的同时，要学会怎样去爱别人，学会生活，学会忍耐，学会沟通，学会开心，学会独立，学会自己去做决定，学会书本上并不见得而有而生活中又必须面对的一切。

每个人从一出生手里就有一副扑克牌，我们要做的不是积攒这些扑克牌，也不是把这些扑克牌一下全部都用掉，而是合

理的使用这些扑克牌，让扑克牌在我们的一生中体现出它们的价值。

我多么希望有一些盛旦老师发明的扑克牌呀！

游戏感读后感篇二

《饥饿游戏》这本一时风靡全球的书，作者为苏珊·柯林斯，她对于《饥饿游戏》的写作动机是这样说的：“那来自于某一天扫电视频道时得到的灵感，现实生活的真人秀竞赛和有关的战争的报道交织在一起，都令人感到不安。”这两者间的界线模糊了，她于是有了这个故事的构思。

看了这本书后，觉得很不错，这是一个以电视真人秀为主体的生存竞争游戏，一共有十二个区，每年每区各选一男一女作为“贡品”，年龄在12-18岁，24个人最终只能存活下来一人。故事主人公——凯特尼斯·伊夫狄思的妹妹只有一票，但不幸被选中，为了保护妹妹，凯特尼斯自告奋勇要替妹妹上场，在这场游戏中，尽管她从小就会狩猎，并逐步掌握了这一技艺，但她在比赛中要与残忍强壮的其他区选手比拼，还要面临来自同一地区的“救命恩人”的爱情，这是对她极大的考验。

从中，我得出了以下几个结论，也许是主人公获胜的原因：

1. 爱的力量：姐妹间深情的爱，使得主人公为了实现对妹妹的承诺，这种必胜的心态使得她的能力得到进一步提高，使她最后获胜。

2. 智慧的力量：一开始的出场就给观众带来了深刻的印象——燃烧的女孩，这个称号由此得来；游戏开始时，凯特尼斯与搭档并不急于抢武器，而是去找水源，这样既可以保留实力，又可以不被追杀。

3. 胆量的力量：无论是参加还是竞争，必不可少的就是胆量了，如凯特尼斯冒险为皮特取药，与人、野兽斗争，与恶劣环境对抗，这都是需要勇气与胆量的。

4. 技能的力量：这次获得胜利的关键在于主人公有她父亲传授的射箭这门技艺，十分精准；皮特的“隐身术”可以将自己伪装起来。

这一系列的书我虽然还没有看完，但是已令我感触颇深，现在社会竞争如此激烈，找个工作都很难，所以我们必须要有一项特殊的才能，去赢得社会对你的尊重，从而被采纳，最终走向成功。

游戏感读后感篇三

今天阅读了一部名叫《饥饿游戏》的书籍。压抑不住心潮澎湃的感觉，促使我写了这篇读后感。

美国作家苏珊·柯林斯[Suzanne Collins]的青少年科幻小说《饥饿游戏》三部曲讲述了：北美洲在一场大战后被摧毁，在美国原来的废墟上，人们建立了新的家园，但新政权规定：管辖下的12个地区每年都必须进贡一对少年男女，贡品24人参加一档电视直播节目“饥饿游戏”。按着你死我活的游戏规则，最后只能有一个人活下来，要么杀人要么被杀。

女主角凯特尼斯·伊夫狄恩的妹妹不幸被选中，为了保护妹妹，凯特尼斯自告奋勇地替妹妹上场。尽管她从小就进行狩猎，拥有过人的射箭技术，对节目里的重重障碍能应付自如，但她在比赛中要与残忍强壮的他区选手周旋，想尽办法致对手于死地，还要面对来自同一地区的救命恩人的爱情。要想成为最后的赢家，她必须在人性和生存、爱情中做出选择，这对她是一个极大的考验。最后，当男女主角正准备同时吃下毒浆果同归于尽时，官方意外地改变规则，男女主角双双活着回来。

我多么希望，饥饿游戏仅仅局限于是一场游戏，是一个虚构的科幻故事。在现实社会中永远消失，不在人类社会继续上演。可惜，这只是一个美好的愿望而已！

游戏感读后感篇四

4月30日，在小学生作文大全爸爸妈妈都夸我聪明，我心里别提有多高兴了。第三局又开始了，我算出答案后，爸爸鼓励我再用其它的方法试试，我考虑之后，用了两种不同的方法计算了出来……游戏就这样依次进行下去。

，牌面朝下，每个人从“法官”手中摸一张，谁摸到了黑色的一张，谁即是这轮游戏的“杀手”。游戏开始时，“法官”宣布：“请所有的人闭上眼睛。请‘杀手’睁开眼睛。请杀手‘杀人’。”“法官”见证“杀人”过程，而“杀人”的方式和过程不过是用手指一下某人，或是仅仅用眼睛示意一下。此时，“法官”说：“请所有的人睁开眼睛。谋杀案发生了。谁被杀了？”就在参与游戏的人寻找死亡感觉的时候，“法官”突然与某人握握手：“恭喜你！你已经‘被杀’了。”此人即退出游戏。随后，开始寻找“杀手”。所有的人包括“杀手”在内，开始依次指认“杀手”，并说出理由。对被指认的“嫌疑分子”，进行举手投票表决，如果超过半数，“法官”即宣布此人“死刑”。如果此人正好是“杀手”，此次游戏结束；如果是一位“无辜者”，此人也只好“冤死”而退出游戏，其余的人继续指认“杀手”，直至最后“破案”。能将所有“无辜者”“冤死”，“杀手”也就取得了最后的胜利。

这即是目前在年轻人中颇为流行的扑克牌“杀人游戏”。

当“法官”宣布有人“被杀”的时候，每个人都在感觉这个“被杀”的人是不是自己？闭眼的时候有没有过什么异常的感觉？而“指认”“杀手”的过程也很有意思。她认为游戏的魅力在于它本身包含了很多东西，猜测、期待、想像、

分析、判断、观察、侦破与反侦破……游戏的过程几乎综合了人们所有的心理活动。

对于“杀人游戏”，首都医科大学心理咨询中心洪鸿老师认为，作为一种娱乐，游戏本身无可厚非，但若从社会心理学的角度考察，游戏所折射出的实际上是青少年对人际关系的特定态度，在游戏中反映出的其实是青少年内心深处的孤独感。

她认为，游戏的吸引力在于它满足了青少年的一些心理需求，比如推理分析、判断能力、对不确定性所带来的刺激的渴望等——游戏中判断“杀手”的过程，需要玩家去判断、了解别人怎么想。这本是每个人都有的愿望——它是人与人之间相互了解和沟通的需求。满足这个需求的正常途径是通过人际沟通，以“你好，我也好”角度处理人际关系来获得，这种模式有助于形成安全、稳定的人际关系，它是个人取得社会支持、克服孤独感的基础。而“杀人”游戏中了解别人的渠道则是猜测和不确定的，在游戏过程中，每个人都是孤独的、都没有安全感。

来源：《健康时报》

游戏感读后感篇五

暑假到了，我们的快乐生活也乘坐这“快乐的大巴”来到了我们的身边，除了学习、丰富我们生活以外，读书、阅读我们祖国过去的岁月也是我们这一代的少年应当做的。

在前几年的暑假，我们都只阅读了外国作者笔下那生动的一幕，却不能饱览我们中国作者笔下那些已经过去了的源远流长的红色年华。《红日》这部小说将带领我们回到以前1946年10月19日发生的涟水战役，让我们再回过头去一览英雄的风采。就拿其中一位大智大勇的军长沈振新来说吧。

在战场上，他是一个深谋远虑的人；但在日常生活中，他是那么平易近人；可是在原则上，他那认真、严肃的态度令我的心灵震撼不已。在开篇的涟水战役中，沈振新得部队打了败仗，战士们走散了，可二排六班的秦守本却撞了沈振新军长，他本想会被军长批一顿，可沈振新不但没发脾气反而和蔼可亲地向秦守本寻问了情况还派人把秦守本送回自己的队伍。正是他这种平易近人，关心战士，才使二排六班赢得了最后战争的胜利。

这是我们祖国的骄傲，对于我们这一代的少年正是缺少像这位军长那宽容的品德，在这里，我想代表祖国广大的青少年对你们说一声“祖国有了你们，就是祖国最大的骄傲！你们为祖国谱写了一曲壮丽的爱国主义乐章！”

游戏感读后感篇六

我知道贝多芬的故事，他是德国最伟大的音乐家、钢琴家。我还知道霍金，他是一个大脑，一个神话，一个当代最杰出的理论物理学家，一个科学名义下的巨人……或许，他只是一个人坐着轮椅挑战命运的勇士。今天，我们就进行了一场特殊的体验。

游戏规则是这样的：扮演“独臂人”，只用一只手，先把衣服脱下来，再穿上去，看谁动作最快穿得最整齐。身体的其余部位。我想，这是一个多么简单的游戏，我一定能赢。

老师选了两个红辣椒，那就是我和张兴铎，老师帮我把衣服穿上，我把手背过去，此时，我便成了“杨过”。游戏开始了，我手忙脚乱，脱了下来，又立刻穿了上去。张兴铎也不甘落后，穿衣服是最难的，我们的动作都放慢了。最后我比他们快了一秒。就这样，我赢了上半场。

下半场，杨博和郭海辰参加了比赛。比赛刚开始，杨博就失误了，没有把拉锁拉到头，浪费了不少时间。杨博才脱下衣

服，郭海辰就穿上了。郭海辰赢了下半场的比赛。而杨博特别懵，还不知道怎么回事，就输了。

就这样决赛开始了，我和郭海辰准备好，老师一声令下，我和郭海辰都毛手毛脚的，可我在关键时刻掉了链子。衣服反了。输了比赛。这让大家都笑了出来。

付雷声说过一句话：“不经历尖锐的痛苦的人，不会有深厚拨打的同情心。”

上了这节课，让我知道了一定要关心残疾人，不能嘲笑他们。这节课也让我受益终生。

游戏感读后感篇七

在看了《饥饿游戏》的电影后，强烈的好奇心，对于剧情的期待，都让我无法等待11月份上映的第二部电影，于是我买来了整套的《饥饿游戏》。

饥饿游戏，是帕纳姆国家规定的一年一度的电视直播节目，简单说就是杀人游戏，除了凯匹特首都外，十二个地区每年都要进贡一对少男少女参加这个残忍的游戏，24个贡品要在竞技场，杀人或被杀，最后决出一个胜利者。

第一部，第七十四届饥饿游戏，十二区，女主人公凯特尼斯的妹妹不幸被抽中，凯特尼斯自告奋勇替妹妹参赛，赛中主席宣布可以有两个胜利者，但必须是同区的，但当凯特尼斯和同区的皮塔生存下来时，办赛方却说只能有一个胜利者，情急之下，他们准备一起吃下毒果子，让他们没有胜利者，最后关头，办赛方做出了妥协，他们存活了下来。

第二部，燃烧的女孩，星火必将燎原！一切刚刚得到平静，噩梦却刚刚开始，凯特尼斯被视为蔑视政府，成了反叛的象征，

她为了生存的无心之举，激怒了斯诺总统。

第七十五届饥饿游戏“世纪极限赛”来了，每二十五年都有一次世纪极限赛，第一次的赛制是，让每区的人投票选出贡品；第二次，选出多一倍的贡品参赛；这一次的赛制是，在历届的胜利者中选出贡品。

凯特尼斯与同区的皮塔重返赛场，这次的比赛，没有胜利者，这届的主席是反叛者，所以他救走了凯特尼斯等3人，还有3人被斯诺总统抓走。

我发现，并不是因为看过电影的缘故，而是因为作者的语言虽然不华丽，但是她的文字给了我很强的画面感，她总是在恰到好处的地方用一些比喻，把很难理解的变得很生动具象。

我在想，如果我被选中去参加饥饿游戏会怎样呢？应该吓都吓死了吧，我想我会选择反叛，在我看来，也只有反叛才可以真正的得到生存。

第三部，反叛部队开始了一场浩浩荡荡的反抗，凯特尼斯变成了反抗的火种，她被迫成为了棋子，许多人最终的命运，帕纳姆国的未来是否能自由、民主，都成了她的使命。

看了这本之后，我才明白了，这本书最吸引我的地方，也许就是这种反叛精神，我也一直在期待着人民的反叛，残酷的游戏不应再继续了。

这本书写的明明是个不真实的世界，却让我深深着迷，为之震撼，并非遵守规则的游戏就是公平的，未来也许是一场更加艰难的游戏。

今天阅读了一部名叫《饥饿游戏》的书籍。

压抑不住心潮澎湃的感觉，促使我写了这篇读后感。

美国作家苏珊·柯林斯(**suzanne collins**)的青少年科幻小说《饥饿游戏》三部曲讲述了：北美洲在一场大战后被摧毁，在美国原来的废墟上，人们建立了新的家园，但新政权规定：管辖下的 12 个地区每年都必须进贡一对少年男女，贡品 24 人参加一档电视直播节目 “ 饥饿游戏” 。

按着你死我活的游戏规则，最后只能有 一 个人活下来，要么杀人要么被杀。

女主角凯特尼斯·伊夫狄恩的妹妹不幸被选中，为了保护妹妹，凯特尼斯自告奋勇地替妹妹上场。

尽管她从小就进行狩猎，拥有过人的射箭技术，对节目里的重重障碍能应付自如，但她在比赛中要与残忍强壮的他区选手周旋，想尽办法致对手于死地，还要面对来自同一地区的救命恩人的爱情。

要想成为最后的赢家，她必须在人性和生存、爱情中做出选择，这对她是一个极大的考验。

最后，当男女主角正准备同时吃下毒浆果同归于尽时，官方意外地改变规则，男女主角双双活着回来。

虽然《饥饿游戏》只是一部虚幻的科幻小说，但细细琢磨，它却是人类社会历史的一个缩影。

人类社会的历史，又何尝不是一场饥饿游戏！想想看人类的历史，自古至今，人类社会的生存竞争，意识形态、价值观之争，财富、资源之争，社会纷争不断，战争不断，又让多少无辜的生灵丧失了生命。

冤冤相报何时了？

我多么希望，饥饿游戏仅仅局限于是一场游戏，是一个虚构

的科幻故事。

在现实社会中永远消失，不在人类社会继续上演。

可惜，这只是一个美好的愿望而已！

最近同学推荐我们读了一本名叫《饥饿游戏》的小说，其中打斗的细节描写与扣人心弦的故事 情节看得让人热血沸腾，在享受着一次精神盛宴，但这本小说的的内涵却引人深思。

游戏感读后感篇八

今天阅读了一部名叫《饥饿游戏》的书籍。压抑不住心潮澎湃的感觉，促使我写了这篇读后感。

美国作家苏珊·柯林斯[suzannecollins]的青少年科幻小说《饥饿游戏》三部曲讲述了：北美洲在一场大战后被摧毁，在美国原来的废墟上，人们建立了新的家园，但新政权规定：管辖下的12个地区每年都必须进贡一对少年男女，贡品24人参加一档电视直播节目“饥饿游戏”。按着你死我活的游戏规则，最后只能有一个人活下来，要么杀人要么被杀。

女主角凯特尼斯·伊夫狄恩的妹妹不幸被选中，为了保护妹妹，凯特尼斯自告奋勇地替妹妹上场。尽管她从小就进行狩猎，拥有过人的射箭技术，对节目里的重重障碍能应付自如，但她在比赛中要与残忍强壮的他区选手周旋，想尽办法致对手于死地，还要面对来自同一地区的救命恩人的爱情。要想成为最后的赢家，她必须在人性和生存、爱情中做出选择，这对她是一个极大的考验。最后，当男女主角正准备同时吃下毒浆果同归于尽时，官方意外地改变规则，男女主角双双活着回来。

我多么希望，饥饿游戏仅仅局限于是一场游戏，是一个虚构

的科幻故事。在现实社会中永远消失，不在人类社会继续上演。可惜，这只是一个美好的愿望而已！

游戏感读后感篇九

【扑克人物】

黑桃j□查尔斯一世的侍从，丹麦人霍克拉

红桃j□查尔斯七世的宫廷随从拉海亚

梅花j□亚瑟王的. 著名骑士兰斯洛特

方块j□查尔斯一世的侍从罗兰

黑桃q□帕拉斯o阿西纳，古希腊神话中智慧与战争女神

红桃q□朱尔斯，德国人，查尔斯一世的妻子

梅花q□英国的兰开斯特王族的约克王后

方块q□是《圣经o旧约》中的约瑟夫的妹妹，莱克尔皇后

黑桃k□戴维，公元前10世纪的以色列国王索洛蒙的父亲，擅长弹奏竖琴

红桃k□查尔斯一世，弗兰克国王沙勒曼

梅花k□马其顿国的亚历山大大帝，最早政府世界

方块k□罗马名将和政治家朱亚斯o西泽，罗马统一后成为独裁统治者

游戏感读后感篇十

我刚开始读《扑克游戏》这本书时也是这样想的，可当我读完这本书，才知道这其实是乌伯特·盛旦老师发明的奇妙、有趣的“扑克游戏”。开学第一天，盛旦老师便发给同学们每人一些神奇的扑克牌，从此，同学们的生活有了翻天覆地的变化。自从有了扑克牌，同学们便用扑克牌做自己想做的事情，他们有的逃学，有的在课堂上吃零食，有的睡懒觉……大家都非常喜欢上乌伯特·盛旦老师的课。然而女校长佩雷兹夫人却不这么想，终于，女校长被激怒了，她大发雷霆，把盛旦老师开除了，盛旦老师很伤心。他在给同学们上最后一节课时，举行了一场“扑克派对”，查理送给老师一张大扑克牌，上面用金笔写着“一张牌可以快乐的享受退休的日子”这几个大字，当盛旦老师看到这些字后，开心的笑了，他笑得那么甜，那么香。读完《扑克游戏》这本书，我明白了：在你被别人爱的同时，要学会怎样去爱别人，学会生活，学会忍耐，学会沟通，学会开心，学会独立，学会自己去做决定，学会书本上并不见得有的而生活中又必须面对的一切。每个人从一出生手里就有一副扑克牌，我们要做的不是积攒这些扑克牌，也不是把这些扑克牌一下全部都用掉，而是合理的使用这些扑克牌，让扑克牌在我们的一生中体现出它们的价值。我多么希望有一些盛旦老师发明的扑克牌呀！