

2023年游戏读后感 扑克游戏读后感(实用6篇)

写读后感绝不是对原文的抄录或简单地复述，不能脱离原文任意发挥，应以写“体会”为主。如何才能写出一篇让人动容的读后感文章呢？以下是小编为大家搜集的读后感范文，仅供参考，一起来看看吧

游戏读后感篇一

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，它是一个人取得社会支持、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》

游戏读后感篇二

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。这让大家都笑了起来。

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。

游戏读后感篇三

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，但这本小说的内涵却引人深思。

游戏读后感篇四

看完《心灵游戏》，心灵好似经历了一个世纪的旅行。从回忆过去，到思考现在，再到冥想未来，白纸宛如一方明镜，将我的内心一一展现，我接受也好，抗拒也罢，那一个我已一目了然。

第一个游戏“我的五样”，我最珍贵的是什么？刚开始时，我的大脑竟然空白一片，但紧接着却有大量的词汇涌了上来，父母，爱情，友情，健康，快乐……我竟有些不知所措了，我最珍贵的到底是什么？我无力做决定，我也不愿按作者说的去割舍任何一个，也许是我贪心了，可是我知道，无论最

后剩下的是什么，我都会伤心。但作者仍是成功的，他让我明白要好好把握住自己珍视的一切，如果等到割舍了后才知道心痛，那是何等的可悲。

随着游戏的进行，我一度失去了看下去的勇气。因为那种感觉就好似自己的灵魂被一层一层的剥开，最后只剩下一颗赤裸裸的心灵，让自己不得不去正视他。第五个游戏是“再选父母”，也许这个游戏有些荒唐了，谁可以选择自己的父母呢？但是这或许是很多人都曾有过的想法。儿时的我也曾想过如果我()有个不会太唠叨的妈妈该多好，可是如今呢，自己远在他乡求学，异常的想念妈妈暖暖的唠叨。如果人生重演一遍，我绝对不会再有那样的想法。

“写下墓志铭”，做这个游戏时，我想起了一个感人的故事：有一个八岁的小女孩，还未来得及享受世间的美好，就被病魔无情的吞噬。在与病魔抗争的每一日，就算身体是痛苦的，她依然每天微笑。他说：我要乖乖的，不能让爸爸妈妈再难过了，天使也会喜欢我。最后，天使带走了他，那微笑也定格在了他的脸上。在他的墓碑上写着这样一句话：我来过，我很乖。小女孩深深地震撼了我，生命短暂又如何，人生坎坷又怎样。好好的过好每一天，能把快乐带给身边的每一个人就足够了。而关于自己的墓志铭，我希望是这样的：“也许幸福没有一直眷顾着我，但是我也庆幸自己没有做痛苦的俘虏。”快乐就好，这是我人生的信条，不一定非要有大的作为，但是一定要学会微笑面对一切。

看完整本书后，我可能是以逃跑般的心态合上这本书的。心里长长的舒了一口气，但思绪并未戛然而止，书中的某些情节依然在脑中闪现。游戏的结果，我想我不会向别人谈起，我会埋在心底，放在只有自己看的到的角落。人生并非是游戏，但是我想这些游戏也许会不经意间的改变着我。

游戏读后感篇五

【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

游戏读后感篇六

暑假期间把毕淑敏的《心灵游戏》看了一下，突然觉得：人，真的应该花点时间思考一下自己，我们活着，究竟是有怎样

的意义？下面是我的一些分享：

游戏一：我的5样，然后逐一删去，就像从我们的身边夺走一样。非常遗憾的是，我想可半天也没有想清楚到底那5样是我最重要的东西。如果说，空气，水，阳光是生命重要的三样东西，那我情愿自己是一棵树，确实，没有这三样必须的东西，就不会有我，但是有了这三样东西，也并不是就是我，否则，每个人岂不都是一样？所以对我言，重要的5件东西，我继续在想究竟要怎样选择？生活中的每一个人，每一件东西，都有他或它有用的一面，缺少了任何的一件，我都会觉得重要。

游戏二：谁是你的重要他人？父母应该是，丈夫应该是，朋友应该是。早几年我觉得父母是我的重要他人；而在几年后，我又觉得丈夫是我的重要他人；而在这其间，我的恋爱受伤，我的家庭不理解我，我又觉得朋友是我的重要他人，不同的境遇，有不同的重要他人，甚至有的时候自己也是我的重要他人。

游戏三：我是一个怎样的人？同样的感觉，在不同的环境中，我是不同的人。其实，每个人都在扮演不同角色，在父母面前我是孝顺的，偶尔也有点叛逆；在失恋朋友的面前，我是个可以接受倾诉的人，虽然有的时候，我的言语会有些刻薄（我喜欢理性的分析感情，要放弃的决不留下）；在丈夫面前我是会过日子的一个女人，烧的一手好菜，虽然有的时候老公觉得我有点懒；在女儿面前，我是个能陪她玩的好妈妈；在工作中，我认真，在同事面前，我谦虚，当然，偶尔也会被同事们尖酸刻薄一下，同理，在有机的机会我也会尖酸刻薄他们；真的不同的地方，演绎不同的我，就如最近看的广告，不同的场景需要不同的自我。

游戏四：我的支持系统。同上面的游戏有点呼应，在不同的“我”的情景下，有不同的支持系统。是丈夫，是女儿，是父母，是同事，是朋友。我的朋友不多，但是，我有个很

好的很好的异型朋友，比我年长很多，任何的问题我都可以倾诉，接受到支持，真的是不一样的感觉。

游戏五：再选你的父母。我觉得父母是可以不用重新选择了，因为总归会存在缺失的。我的父母平凡，这从我开始学习写作文是对于父母写的最真实的字眼了，因为他们真的很平凡，甚至我现在还觉得他们有点小市民，哈哈！真的是这样，父母现在开始健忘，害怕我们大声的说话，害怕我不回去看望他们，就像我小的时候对于他们的依恋一样，他们开始依恋我们。没有让我饿着，也没有让我冷着，更没有让我觉得童年有阴影，对于我来讲，除了感谢，我是不能乞求更多了。当然他们的爱比我说的要多多了。我觉得他们很可爱。

游戏六：写下你的墓志铭我想了很久只有两个字：谢谢要感谢给我鼓励的人，要感谢支持我的人，要感谢我身边的小人，要感谢给我带来困难的人，只有所有的都能经历了，我的生命才完整。

游戏七：生命线昨天在还这则游戏的时候突然发现，自己在没有看到这个游戏前，大概几年前，我自己也作过类似的游戏，我拿了张a3纸做的，真的，我思考了好久。虽然有时候有点偏离更多的时候是在我计划的方向内。

有时间的话，推荐大家一起来读一下，学会审视一下自己的心理。