

最新游戏的人读后感 安德的游戏读后感(汇总9篇)

“读后感”的“感”是因“读”而引起的。“读”是“感”的基础。走马观花地读，可能连原作讲的什么都没有掌握，哪能有“感”？读得肤浅，当然也感得不深。只有读得认真，才能有所感，并感得深刻。读后感书写有哪些格式要求呢？怎样才能写一篇优秀的读后感呢？下面我给大家整理了一些优秀的读后感范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

游戏的人读后感篇一

这部电影主要讲了安德·维京的一个个游戏。他在一个超大的太空学校训练，而他的长官一直在监视他们的练习，想在其中选出一个最优秀的人去高级指挥官学校，最终安德被选上了。经过多次训练，安德去对抗外星虫族，最后毁灭了那个虫族星球。但安德一直以为是模拟战争，所以他感到十分悲伤，因为他毁灭了一个种族。后来，他亲自向已经快要死去的虫族蚁后道歉。奇迹发生了，长相可怕的蚁后竟变成了一个和善的女孩，而且这个女孩很像安德的姐姐。蚁后叫安德养好她的小幼虫，之后就消失了。安德又有了新目标。

我想，安德不仅有很高的智慧，非常的勇敢，而且还很友善。他用自己的智慧打败了虫族，但又不忍灭了虫族。安德在太空训练时，有件事让我印象很深。那时，他还是个新兵，一天晚上，他无聊地打开电脑，玩了一个心理游戏；一只老鼠面前有两杯酒，巨人说其中一杯有毒，必须选一杯，不然把它吃掉。安德试了两次，老鼠都被毒死了，他意识到两杯都有毒，要想活命只有杀了巨人。第三次，他就让老鼠突然钻进巨人的眼睛，杀了巨人，果然成功了。其实，那时他的长官就已经选上他了。

我们也要做一个勇敢、聪明、善良的人。

游戏的人读后感篇二

安德的游戏》是一本十分好看又有意义的书，我非常喜欢。

安德维京，年仅十二岁，神一般的孩子，在很小的时候便进入了战斗学院。当时人类刚打败了虫人的第二次袭击，得到了一时间的安宁。安德在不知不觉中担负起了拯救地球的责任。于是安德便与他出色的队员来到了最高学院——指挥学院。安德在那里进行了一次又一次的模拟训练，他也一次又一次在模拟训练中打败了虫人。可安德却不知道，这所谓的模拟并不是与电脑而是与真正的虫人进行pk。在最后一次模拟中安德用毁灭武器，射向了虫人的星球。让这个宗族从世界上消失了。当安德看到显示器上的情景时才知道，自己毁灭了一个星球。他是那么自责。然后她在梦中见到了虫族王，于是他来到了梦中的地方。他又向虫王保证，他一定会把下一代带到一个好地方生活。

其实孩子是善良的，他们并没有像把一个宗族消灭，只是想保卫自己的'家园。他们最终的目的也只是让敌人不在侵犯自己的家园罢了。

游戏的人读后感篇三

战争是什么？它是残酷的。

当战争慢慢靠近天真的孩子们时，原本以为，战争不过是一场童年的游戏，但始料不及的是，这场“游戏”却充斥着太多的鲜血和死亡，作为战士，他们的童年不游戏。

《童年不游戏》这本书，让我感触颇深。在“我”十二岁时，便与哥哥进入了儿童教养院，这里都是孤儿，慢慢地，战争离“我”们越来越近，起初，“我”认为战争不过是一场游戏，

但当鬼子开始扫荡时，“我”与伙伴开始执行任务时，“我”才醒悟，战争象征着失去亲人伙伴与死亡。教养院有被“我”们叫成“树蚂蚁”的楚玛丽，有机智勇敢的水根，又曾是前线英雄的秦教员……最后，秦教员离我们而去，楚先生也走了，哥哥为了救“我”也去世了。战争胜利了，但是“我”却没有感到那种喜悦，亲人们一个接一个地离“我”而去，“我”不知道是该开心，还是悲戚。

当我看完这本书，将作者的童年与我相比较时，我发现，自己是幸运的，幸福的，当作者面对战争，而我们却在父母怀里撒娇；当作者冒着生命危险执行任务时，我们却缠着大人给我们买玩具……可见我们是幸福的，所以我们要珍惜。

文档为doc格式

游戏的人读后感篇四

每个人都有快乐的童年，快乐的童年就像雨后的彩虹缤纷绚丽，多姿多彩。而童年里的游戏，更是让我们回味无穷，记忆犹新。

而有些孩子的童年，却是凄惨悲苦，没有快乐而言。就像《童年不游戏》这本书里的孩子一样。他们又穷又苦，很多孩子都是吃了上顿没有下顿。当可怕而邪恶的战争慢慢地靠近这些天真无邪的孩子们时，他们原本以为这场战争只不过是一场普通得不能再普通的童年游戏，但谁会想到这场游戏却充满着过多的鲜血和死亡。因为这场游戏，导致了他们丧失过多的亲人，他们想作为勇敢而又伟大的战士，为自己已经过世的亲人们报仇，因此他们的童年不像我们一样充满着快乐和安宁，而是充满着过多的危险，他们的童年不曾有过游戏。

当我读完这本书，我为这些孩子感到难过，为我们有美好的童年感到自豪，我们的童年是多么的有趣。童年的时光很短

暂，所以我们要保留好这段宝贵而又欢乐的时光。

游戏的人读后感篇五

读袁哲生的文字，总让我不禁想到胡迁。

虽然两者在写作风格上并无相似之处，但阅读他们的过程，总感觉有一种不谋而合的深重孤独感就藏在字里行间，伺机而动，呼之欲出。极端沉闷的，叫人窒息。

诚然，我不知道也无从说起，这是否与两人均不约而同地选择于英姿之年结束自己的生命存在某种潜在的联系，而透过他们的文字，似也难以摸寻之间或可称作雷同的蛛丝马迹。唯独可以言明的是，那份深入二人骨血的孤独，万确千真。

不同的是，较之胡迁直接袒露的锋利与炸裂，袁哲生的字则显得收敛委婉。倘若从“喻”的角度比照观看，前者分明是一枚烈童，之于现象种种，他看不惯，于是大力戳穿，并企图通过以身殉葬来证明其荒谬与污浊。至于后者，隐忍而敏感，显然是相反的另一个极端，聪明得一早看透，深知无力戳破，故而萎缩进自己的壳，想要躲避，却到底还是没能安然泅渡过去。

比起胡迁的酣畅痛快，袁哲生让人阴郁且积痛，那种同样是寂寞的触感，他比胡迁更消极，也让人读来更绝望。

游戏的人读后感篇六

这是一本科幻小说，畅销书，据说是脸*创始人扎克伯格的最爱。但我却花了半年时间，断断续续才看完。可能是因为我头一次阅读科幻小说，或许是缺乏阅读科幻小说的经验，不明白如何去欣赏，阅读的过程中，完全是根据自己的需要，以阅读其他书籍的方式将其看完。因此，我对书中的科幻部分很难给出一个恰当的评价，正如安德在“游戏”中杀光了

虫族，一定程度的“无知”或“被蒙蔽”，反而能让你得意在从容中不经意间得到自己想要的东西。

安德生于一个天才之家，哥哥和姐姐也都是天才。实际上，他们仨在才智上差异不大，只是性格有别——哥哥野心勃勃，凶狠；而姐姐善良，温柔。对于一个要领导地球战士、抗击强大的虫族进攻的统帅，过于善良恐怕会显得软弱，而过于凶狠又恐会走向歧途——安德——看起来是一个合格的人选，可能正是因为其在性格上中和了其哥哥与姐姐。

安德出场时才五六岁，就在结尾处全歼虫族时他也就十来岁。就是这样一个小孩，被送往太空中的“战斗学校”学习，学习的方式就是玩游戏——这就是科幻部分吧。由于开篇就假定了安德是人类中最聪明的人之一，因此如何将安德培养成一位能够带领同伴战胜虫族的统帅，实际上就是培养他的心理，磨砺其心志。正所谓“天将降大任于斯人也，必先苦其心志”。

战斗学校的负责人，首先是将安德孤立起来。一方面他要利用其性格中的狠决去击败那些向其挑衅的同伴，有时甚至将向他挑衅的同伴打死。另一方面，他性格中的善良部分，会让他在每一次残酷的行动中感到愧疚——实际上，他面临的挑战，有时是你死我活的，他的残忍只是为了生存。或许也正是他有善良的一面，他能够克制自己不恃强凌弱，也能因此最终赢得同伴的拥护。

从这个角度来讲，这是一本告诉读者如何成为卓越的领导人的书。首先是智力，其次是手段，最后是胸怀，三者缺一不可。没有足够的智力，你无法掌握最高的技艺；没有狠决的手段，你无法招架别人的暗算，从背后飞来的箭簇；没有足够的胸怀，你无法控制住自己，不滥用自己的智力与权力。

通往建功立业的征途，极其枯燥。“蜗居”在“战斗学校”里，没有温情，没有灿烂的微笑，有的是疲惫，同伴的嫉妒，

日夜像幽灵一样游荡的恐惧，孤独。安德的智力让他能够较为轻松地战胜他的同伴，但智力在战胜孤独上并无多大用处。在孤独时，他会想念他在地球的姐姐，这种思念或许会给他带来安慰。

有很多答案吧。说实在的，我看完这本书也快个把月了。很多都忘记了。感兴趣的就自己去找来看看吧。

游戏的人读后感篇七

《安德的游戏》这本书在我的大脑中记忆尤为深刻，因为家中有这本藏书，而且去年寒假时，我也去电影院看了这场电影，尤其是妈妈的唠叨让我不得已记下他，安德——这个男孩，妈妈总说“真正高智商的孩子不是在逗动物玩，而是利用自己的高智商如何在一层层关卡里脱颖而出拯救地球，为了战斗在努力掌握高科技，想想你自己，把高智商运用在哪儿了？”。我双手捂着自己的耳朵，不愿听妈妈这些话。

夜晚，当我静静躺在床上时，我的大脑中就会出现安德，我好崇拜安德，喜欢这个和我年龄一样的小男孩，他的智力、手段、胸怀把我深深吸引了，他勇敢的精神都是让我学习的。在他的时代，他是如何让成为一名领导地球战士、抗击强大的虫族进攻的统帅？书中安德有哥哥和姐姐，他们三兄妹的都很聪明，姐姐善良和温柔，哥哥凶狠和野心，弟弟安德刚好中和了姐姐和哥哥德性格，被送往太空中的“战斗学校”学习，学习的方式就是玩游戏——这就是科幻部分吧。实际上就是培养他的心理，磨练他的心志，看能否吃苦耐劳。

在学校里安德很恐惧，孤独，没有朋友，没有温情，没有灿烂的微笑，只有同学欺负、挑衅，他就忍耐，但忍耐是有极限，在被逼无奈、为了生存的情况下，安德利用自己的高智商将挑衅他的同伴打死。可是他也很内疚，因为他不想任何人受到伤害，他克制自己的勇猛，帮助同学，最终赢得同伴的拥护。我也想学习安德，到安德的世界，成为一名向他一

样勇敢的人，敢于同破坏地球的虫族作斗争。

我也认识到自己的性格里面存在一些需要学习的东西，缺乏耐性，做事马虎。我特别喜欢养小昆虫和动物，也很有爱心，只要我要坚持做到去掌握和熟悉这些昆虫和动物的习性和特征，这样我就与安德一样，当地球有灾难时，我也能拯救。

社戏读后感好用的英语教学游戏读后感亲爱的安德烈读后感

游戏的人读后感篇八

《安德的游戏》是一部科学幻想小说，以一个名叫安德·维京的天才少年在国际联合舰队的成长历程为主线，讲述了未来时空里人类与虫族之间所产生的矛盾和安德等非凡少年学员不断进步与成长的故事。

故事发生在未来，在这之前地球已遭受外星智慧生物——虫族的两次入侵，人类因此伤亡惨重。有了英雄马泽·雷汉的绝地反击，才使人类暂时幸免于难。因此，国际联合舰队在世界各地寻找天资聪颖的儿童，对他们进行测试并择优送入“战斗学校”等一系列空间站进行训练，培养出军事奇才，以对抗虫族，而安德就是这些天才少年中格外突出的一员。他六岁时就凭借过人的才能被送往战斗学校学习战术，后又越级提升到指挥学校进一步训练，最终克服了部分学员的排挤和自身的心理压力，在不知情的状况下和队友一起指挥国际舰队，使用终极武器破坏了虫族母星，几乎灭绝了整个虫族。知道真相后心理崩溃的他找到了仅存的虫族女王的茧，开始了死者代言人之旅。

真实世界中的大多数人都没有安德一样的天分，但是，他身上一直发光的那些品质是值得我们去学习的。

安德的一项最突出的品质就是忍耐，这对于我们也是极其重要的。纵使格拉夫上校为了强化训练而始终设法孤立他，纵

使其他学员时常因嫉妒而挖苦他、疏远他，甚至是用武力欺负他，他仍然可以一直用克制和忍耐去面对一切，坚强而独立地做最好的自己。忍得了折磨，耐得住寂寞，不骄不躁，心如止水，这样平静安宁的心态是多么难得。在如今这个越来越浮躁的世界上，想要保持一颗善于忍耐的、安静的心，变得更加难能可贵。现如今，在追名逐利、心浮气躁的时代大背景下，在快节奏和“快餐文化”所笼罩的社会中，在生活和学习或工作的巨大压力下，我们的耐心越来越脆弱，愈发难以忍耐周围的事物，常常因一些鸡毛蒜皮的小事就触发心中的怒火，甚至纠缠不休。然而，这些诱因与安德所承受的压力相比，却都是微不足道的。况且，一时的发泄并不能真正地解决问题，怒火只会给自己带来麻烦、造成伤害，此后的压力还得继续扛着。既然如此，我们为何不能像安德一样学会忍耐呢？忍住脾气，耐住性子，扛住压力，用微笑面对世事，以平和的心态待人，许多不必要的矛盾就会冰消雪释。

让我们都学会安德的忍耐，去笑对世间万物，克服生活的压力吧！

游戏的人读后感篇九

《安德的游戏》，就犹如那个神奇的游戏那样，可以将人染上“书瘾”，魔力巨大，书中没有一句话是点评安德的，却不难看出安德，这个神秘男孩的特点。

不屈不挠！

那时，美国也施行“计划生育”，一家只能有三个孩子，因此排行老三的安德就成了人人歧视的对象。虽有姐姐华伦蒂的帮助，但还是免不了彼得、史蒂生对他的欺压。但是他——安德，爆发出一种火山般的力量，一记飞脚把史蒂生踹进了医院，至使他最终被送进了战斗学校，他传奇的童年由此开始。

无比机智！

安德在战斗学校似乎做任何事都无比机智。就说那个“巨人的饮料”这个电脑游戏，全战斗学校除了编程人员没人能通关，但是他——安德，用了最惊人的方法，原本巨人拿了两杯液体，都能弄死人，其他学员就不知所措了，安德却两脚踹翻瓶子，挖出了巨人的眼睛。

再说一次安德的实战演练。他们的对手是蜈蚣战队，安德把握住了演练中规则上的弊端，在对方还未进入大门就被安德冻住了七个人，之后的几秒内，安德又冻住三个对手。他硬是以战斗榜榜首的名义，使得周围的人再也不敢说三道四。

勇敢直前！

安德，这个传奇的孩子，在被歧视的命运和必须战斗的种种不容考虑的选择面前，不退缩，在那个不停运转的战斗学校中，无数次打败精英部队，攻破网络安全防线，无数次令导师头痛，教官心酸。无数次流泪、无趣、悲观，向上，都由一台电脑，一间教室，一所学校全部熔进安德那颗用不磨灭的心。