

有限与无限的游戏读后感 游戏力读后感(优秀10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。这时候最关键的读后感不能忘了。那要怎么写好读后感呢？下面是小编带来的优秀读后感范文，希望大家能够喜欢！

有限与无限的游戏读后感篇一

读着《游戏力》这本书，深刻感觉教育孩子真是一门博深的学问！父母不但要能文还要能武，简直是上能飞天夺月，下能趟海捞鱼，不仅要有育儿的理论，还要读懂儿童的心理，同时还要能耍，能和孩子打成一团，从游戏中你了解孩子，帮助孩子成长。

这时我们大人应该有谦让美德，不要亲手剪掉孩子想象的翅膀，让他们飞的更高更远吧。

如果孩子提议我们玩这个游戏，您说那不行，不安全啦；孩子好脾气的提议玩另一个游戏，你说那太没意思了，没创意；孩子忍无可忍的提出另另一个游戏，你说那对成长没意义，想想孩子的心理阴影面积吧，他还能绞尽脑汁的想着玩哪个游戏，爸爸妈妈做梦去吧。

这就像你在心仪的店里看了包，问老公哪个好，问一个他指出一个缺点，你会不会意兴阑珊到挥包砸人的境界，小孩子也是如此。

可能大人们会说：“让他们做他们想做的事，会不断的重复游戏，”其实事实并非如此。

如是让孩子主导游戏，他们得到的自由，可能会尝试更多的游戏，开发出更多玩法，这时可能脑洞大开的是父母啦。

安全是非常重要的，也是父母的责任之一。

但有时父母过度担心会束缚住孩子的手脚，常常孩子在玩的热火朝天时，父母大声小一声的‘招呼注意安全啦，遇到稍高一点的攀爬，稍稍的争论，都会被喊着停止，危险是解除于无形之中了，但勇敢、创新也会被扼于萌芽中。

现在的孩子在老人的看护下，已经被保护的严严实实的，稍有挑战性的动作都是被喊停的，在和父母的游戏中再限制东西，那这种毫无自主的生活很压抑，想想自己在工作中一直被左右的难受样，孩子的感受也是如此！

在与孩子游戏时，预先把游戏中的危险因素屏蔽，尽力在游戏中保证孩子安全，并不打扰孩子的专注状态，也减轻了父母的焦虑。

经常有职场妈妈遗憾自己陪孩子的时间很少，其实与其高质量的陪孩子，不在乎时间的长度，比全职陪孩子拿手机的妈妈更高效，孩子不是希望父母亦趋亦步的跟着，更愿意你全心陪着他们一小段时间，他的杯子将会被注满，感受到的爱给他们注满了活力。特别是预留“游戏时光”，让孩子每天都有个盼望，在这个特定的时间里高质量的亲子互动，双方都全身心的投入。

游戏时光是游戏力的加强版，所加强的是更多的热情、参与、更多对亲密和自信的认同，更在意孩子的感受，更愿意把情绪放在一旁，更活泼和兴奋地进行游戏。

可能有些爸爸妈妈说没有时间，事实上，游戏时光每天10到15分钟就够了，如果你还让孩子主导了这个游戏，那效果就更了不起了！（游戏内容让孩子或您一起选择，但约定好不

能打破规则，比如平时不能吃糖，想在游戏时光里吃，也是不行的)

有些爸爸妈妈可能认为自己不会玩游戏，有的认为什么都听孩子的有些傻，有的感觉自己挺累的，哪有精力再开始游戏，这些都是天空抛来六个字：“这些都不是事”。

游戏的方式可以从网上、微信公众号、书上学到；在游戏中听从孩子是面子过不去，但教育孩子就是一场修行，能屈能伸，还能穿越回自己的童年；上班一天是很累，但孩子是每天都在成长，不能以累错过了他的成长，也可能是您的杯子空了，需要蓄杯，可以多和一些父母交流、看书，调整自己的状态。

有限与无限的游戏读后感篇二

作者是一个心理学家。过往呢，他面对的是成人，那么后来呢，他深深地感受到孩子太重要了，亲子关系太重要了，他就开始转入到儿童这一块。

在前言里面，他提到一条，他说：“我不愿承认的事实是很多时候我情愿被安排做任何一件事，也不愿意没完没了地陪孩子玩。”在日常生活中，的确如此，你要让我去扫地呀、烧烧开水呀，哎呀，甚至让我去摘个菜呀、擦车呀……，我可能都愿意干，甚至是让我加班，我也都愿意干。哎呀，你要是让我去陪伴孩子，那特别是还要很专注地陪伴，还要高质量地陪伴，还要解决他暴露的一些东西……天哪！太烦啦、太累了！我宁可去做些其它的事情。因为陪伴孩子需要不仅是全心的投入，更需要是随机应变，是个活的。当我没有那样一颗定定的心，当我没有清晰思路，当我也不知道具体面对各种场景如何去帮助孩子的时候，我就有深深的、无力的感觉，觉得自己很无奈、很无能，不敢，想逃避。这是作者在前言中所讲的一个核心的点。

接下来我们就进入了第一章。第一章的题目是《游戏力养育方式的价值》。毫无疑问，游戏通过这样的方式、通过这样的态度、通过这样的价值观，通过这样的东西去陪伴孩子的时候啊，那的确效果是非常的好。这样的养育方式，也能够让我们看到生命的美好。作者在一开头的时候啊，他描述了这么一段，我读给大家听：

“还记得孩子在襁褓中，对你满含爱意的凝视吗？

还记得他蹒跚学步时，摇晃着扑向你怀里的情景吗？

还记得在床头跟她讲故事的温馨时光吗？

还记得与孩子手拉着手，谁也不做声，一起散步走过的那条小路吗？

身为父母的我们，一想到这些温暖的场景与时刻，再苦再累，也会觉得值得。”

有限与无限的游戏读后感篇三

读完这本书，萦绕在我脑中的就是两个字：联结。

与时下大热的亲子阅读相同，这本书中所提到的亲子游戏，其实也是联结的一个方式。

不管是亲子阅读，还是亲子游戏，都是借由一个方式，一个载体，来达到与孩子从身体、语言通往心灵的联结。

而联结，是人类最宝贵的关系。

忘了从哪儿看过一个统计，决定人生是否幸福的关键不是金钱、不是大房子，而是与家人、与朋友良好的联结关系，我相信这个统计结论。为什么没有金钱房子大家会觉得不幸福，

我认为是因为这些东西的匮乏，让人的心灵被物质缺乏堵塞了与家人朋友联结的通道，所以不幸福。

岂止与孩子之间需要联结，与爱人之间，与父母家人之家，同样需要联结。只是针对不同的对象，联系的方式不一样。对于孩子来说，最好的联结就是游戏，这是由孩子的天性决定的；而与爱人，可以共同看完然后讨论一部电影，可以共同看完然后讨论一本书，可以共同做一顿饭，可以共同手拉手逛一趟街，可以来一场酣畅的性爱，这都是联结；而与父母，讨论他们喜欢的电视剧，讨论他们关心的菜价肉价，这也是联结。

即使面对谈判对手，面对上司同事，找到可以联结彼此的点，也会让你的生活好过很多。

所以，联结，这两个字是我看完这本书之后最大的收获。

有限与无限的游戏读后感篇四

孩子的成长是要给予自由，但这种自由是规则之上，只能遵循规则才能脚踏实地的成长。

自由的漫天行空只会让孩子恐惧，失控的感觉让他们如坐过山车，玩游戏也是如此，有时需要父母的主导，才能更好的引导孩子进行游戏。

游戏中的基本原则是：“先跟随，后主导”，在跟随孩子一段时间后，才能找到介入游戏并加以引导的机会。

主导孩子的关键：轻推一下

这里的轻推一下：如建议一个游戏主题，或者仅仅制造一些身体的碰触，然后观察孩子如何反应。

轻推一下可以是：“我们来玩吧，‘如果孩子喜欢看电视，你可以说：’我们去踢球吧”，对于存在无力感的孩子，建议来一场摔跤比赛；如果发生了什么事，那就试试角色置换，给女孩更多力量，给男孩更多联结。

轻推的另一种形式，是加入孩子的游戏，然后再把游戏进行一些改变，如果孩子在蹦跳时没笑哈哈，那么你可以先跟他们一样跳起来，然后边跳边唱等；如孩子玩玩具，总是拿一个丢一个的，这时最好不要讲一通专注力道理，而时捡后一起给他，让他从头开始。

尽可能的在游戏中找些乐子，比如看孩子没精打采的坐在那儿，就说我来给你当毯子吧，然后倒在他身上。

有时孩子们游戏时不知从何开始，有时是孩子一个人不知如何提议游戏，这时需要我们家长轻轻推时一下，便会引入游戏，或让游戏玩的更有效果啦！

主导孩子的时时法则：联结

孩子在婴儿时期，经常会做“可爱状”和“可怜状”，让父母情不自禁地去安抚和照顾他们，所以联结是时时都在，但随着孩子的长大，需求超来越隐晦，有时也不愿意于与父母对视、拥抱这些动作，与父母的`联结可能会出现断裂等问题。

为人父母多年，有时确实感觉到与孩子的距离感，比如出差一段时间，或者错怪了孩子等，只是那时不懂，只是为了孩子与自己的生分而焦虑，为曾经亲密无间的亲子关系，却被推远而无措。

原来孩子的认知不足，他在感到孤独、愤怒、委屈时无法用语言告知，只有在行为上表现出来，这时我们应该注意，游戏是孩子的语言，在游戏中孩子会释放自己的情绪，也恢复了自信，找回了安全感，与父母的联结也能重新建立起来，

所以主动联结是为人父母的重要任务。

读懂了游戏力后，才知孩子表面的对抗与不端言行，其实他内心深处，是渴望更多的关怀和抚慰，如作者中文中举例：

他妹妹黛安去曾经一个学生的家里，这个小朋友和黛安关系非常亲近，只是现在小朋友从幼儿园毕业了。当黛安去看她时，小朋友妈妈就告诉她黛安来了，但小朋友还是专心画画，还淘气的问：“谁是黛安呀？”一阵嬉戏谈笑之后，两人很好地重建了联结。那个淘气的问题，包含了小朋友如此多的含义：我想念你，但我不知道你会不会再回来，我不知道该不该亲近你，因为我又会想念你，所以我要捉弄你。

这个例子也说明了平时孩子内心渴望我们的关注，可我们放下一切同他玩时，他却拒我们与门外，这是为什么呢？原来他是由于之前的孤独感而生我们的气，当我们关注时，他就把内心的感受呈现给我们看。这时的我们要耐心，坚持陪在孩子周围，用温和的力量推动联结。

有时温和的推力不起作用时，我们需要进一步的介入游戏，可能会导致孩子哭泣、尖叫、或拳打脚踢来释放痛苦情绪，这样的释放父母不要着急哄逗，而是让其发泄，冰冻三日非一日之寒，我们只需静静的拥抱他或陪着他，等他扫清了障碍，也会与父母重建了联结，更重要的是获得了自信！

联结是个抽象的词，执行时主要是与孩子的拥抱，而且是紧紧的抱住，一段时间后可能会要挣脱，建议家长试着多抱他一会儿。

当然也要以实际情况而定，沟通、对视、拥抱、游戏都是联结的重要方法。

知己知彼，百战不殆，这个法则用到亲子教育中，也是受益匪浅，养儿育女中，不再是你授业解惑，而是如《阿凡达》

中男女主角，在最美的意境中说[]“iseeyou!”

我懂你是至高至真的理念，对父母、对爱人、对孩子，皆是如此！

有限与无限的游戏读后感篇五

游戏力是什么呢？游戏力就是基于游戏的亲子沟通方式，它是重建亲子间申请连接的桥梁。游戏当中所激发的活力，所产生的亲密感，可以缓解父母的压力。游戏不仅帮助我们进入孩子的世界。而且帮助我们以孩子的方式重新建立自信和亲密。

所以这本书在教我们，如何像一个孩子那样玩游戏。

我们大人不会玩吗？会，我们会各种方式去放松自己，看电影，玩手游，唱歌等等，但让我去想自己最开心的时候，还是童年里的玩泥巴捉蚂蚱，无忧无虑的那段时光。觉得那个时候好像不管做什么都特别开心。有时候看着四岁的女儿，感觉让她开心好像是一件特别简单的事，一颗糖果，一句夸张语气的话，或者简单的一个小动作，都能让她高兴的飞起。

我们觉得孩子不好带，太任性，无法沟通，让人崩溃抓狂，其实反过来想一想，是不是因为把自己局限在了大人的层面，所以无法理解他们的感受。举个真实的例子：诺诺特别喜欢吃糖果，之前给她规定了每天不能超过多少的量，可是有的时候她就是要多吃，以前就会出现一个吵着不能吃，一个哭着喊着要吃的画面……看了书之后，我用搞笑的语气跟她说，好吧，妈妈可以让你假装吃一颗，然后我就假装拿出来一颗糖果，放到她的嘴巴边上，她也假装自己吃糖果，我还夸张的演了一下，哎呦，你不是吃糖果吗？怎么连妈妈的手指也吃掉了，她就在旁边哈哈大笑，我们接着开始玩咬手的游戏，很快就把吃糖果这个事情忘记了。

科恩在书里写到：有些学习只要人活着就会自动地进行，但是更多的学习，是在游戏中发生。人类童年的时间之所以也越来越长，为的就是使人们拥有更多的游戏时间就是学习时间。游戏之所以重要不只是因为孩子喜欢玩游戏，也是由于即使是最平常的游戏其中也蕴藏着非常非常多的深意。

学着像孩子那样游戏，其实对于大人来说真的非常难，我们一路从孩子成长为大人，却丢失了最宝贵的游戏能力。

有限与无限的游戏读后感篇六

王甘老师举了一个她看电视的例子，她说有一部美国的家庭情景喜剧叫康斯比一家[thecosbyshow]说这个剧中的父亲啊，有五个孩子。有这么一个情节：有一天呢，这个爸爸让他小女儿到厨房去帮忙，可是他小女儿啊，很不情愿，纠缠着问：“是现在吗？”父亲说：“我还得说明是现在吗？”这小姑娘呢，就固执地点点头。哎呦喂，你看看这个场景，哎呀，跟孩子发生争执了，哎呀，有点要对抗了！哎呀，要是换我，我可能也不知道怎么做，甚至可能批评她一顿：“这还用说吗？！肯定是现在！”可是这个喜剧中的这个父亲呀，非常的智慧。这个父亲就一把抓住这个小女儿，假装一脸的愤恨，无声而夸张地做出了[“n—o—w”]的口型，就是“现在”，做出这样的口型。他的小女儿呢，立刻也同样的无声的方式，说了“o—k”然后非常满意地去厨房去帮爸爸了。这根本就是一种通过假装、通过游戏的’方式，迅速化解了大人和孩子之间的一个当下的、小小的一个争执吧。这种方式让孩子感受到来自父亲的一个呵护、一个爱、一个尊重。好，这是王甘老师说的第二个要点，就是说大人得要用孩子喜欢的、能够感受到的、游戏的方式让孩子感受到来自大人的爱。

有限与无限的游戏读后感篇七

这本书买来搁置了很久，因为总觉得女儿还小，还无法展开游戏。最近仔细读完，受益颇丰。父母通过与孩子之间展开亲子游戏，可以有效加强亲子联结。我大致总结了一下，可以分为以下几类：

1、肢体类游戏：推挤、强夺、枕头大战、抢袜子大战、爱之枪、拥抱、击掌、互相注视

2、单纯的斗智：各种情景下的找和藏(藏猫猫，超市购物)、讨厌鬼(孩子叫大人讨厌鬼，大人夸张地说“你怎么知道我的小名!”)

1、孩子拒绝做某事：

(1)肯定孩子正在做他拒绝的事情(孩子拒绝参加舞会，家长模仿孩子旁观的动作假装这就是孩子的舞蹈)

(2)夸张拒绝的后果：大人扮演或加入玩偶(孩子拒绝出门，大人夸张表演迟到的后果)

(3)假装忽视孩子的拒绝，转为另一个缓和气氛的游戏(孩子不让大人出门，大人假装孩子不存在，把孩子当作一个枕头)

(4)反转教育(大人假装对孩子生气，但把惩罚的后果加给大人，比如“你再淘气我就把牛奶倒在自己头上!”)

2、孩子有特定需求：夸大需求的`后果(比如孩子要求母亲不要老是看着弟弟，母亲对孩子进行夸张的注视;孩子在吃饭时想吃冰淇淋，大人说“不如我们今天的正餐就来吃冰淇淋吧!”)

3、孩子与第三方(动物或人)有冲突：

(1)幻想游戏：大人与孩子幻想正处于冲突的场景内进行模拟(孩子害怕学校，大人与孩子模拟一个奇怪的学校)

(2)角色置换：大人或孩子扮演与孩子有冲突的一方(比如孩子害怕蜜蜂，大人扮演一只笨拙的蜜蜂)

4、锻炼孩子专注力和控制冲动

(1)专注力

让孩子做任何重复性的运动，然后父母指定频率(快慢、超级快、超级慢、左右上下等等)

让孩子给积木分类(大小颜色形状)

让孩子尖叫(大声小声静悄悄)

(2)冲动控制

有限与无限的游戏读后感篇八

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！

有限与无限的游戏读后感篇九

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。

有限与无限的游戏读后感篇十

【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