

manger	vendre	inventer	sauver
adoucir	croire	connaître	pouvoir
chauffer	finir	rêver	rejoindre
intervenir	asseoir	divertir	élargir
cueillir	apprendre	créer	garantir
appeler	ranger	bondir	affaiblir

1 ^{er} groupe	2 ^{ème} groupe	3 ^{ème} groupe
manger inventer sauver chauffer rêver créer appeler ranger	adoucir finir divertir élargir garantir bondir affaiblir	vendre croire connaître pouvoir rejoindre intervenir asseoir cueillir apprendre