

Appendix S1. *Baseline task: critical stimuli*

Cued word order	Lead-in fragment	Picture
SOV	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop...	TigerBitesMonk.bmp
SOV	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop...	CrocodileBitesSoldier.bmp
SOV	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop...	CowboyTacklesGranny.bmp
SOV	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop...	CowboyTacklesBoxer.bmp
SOV	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop...	CrocodileBitesCowboy.bmp
SOV	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop...	GrannyWatchCoat.bmp
SOV	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop...	ChefShootsMonk.bmp
SOV	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop...	MonkShootsClown.bmp
SOV	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop...	CrocodileBitesClown.bmp
SOV	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop...	BoxerWatchesCoat.bmp
SVO	Hierdie is 'n snaakse prentjie want...	ChefWatchesRabbit.bmp
SVO	Hierdie is 'n snaakse prentjie want...	BoxerTacklesNun.bmp
SVO	Hierdie is 'n snaakse prentjie want...	MonkShootsNun.bmp
SVO	Hierdie is 'n snaakse prentjie want...	GrannyWatchesRabbit.bmp
SVO	Hierdie is 'n snaakse prentjie want...	MonkShootsChef.bmp
SVO	Hierdie is 'n snaakse prentjie want...	BoxerTacklesDog.bmp
SVO	Hierdie is 'n snaakse prentjie want...	ChefShootsDoctor.bmp
SVO	Hierdie is 'n snaakse prentjie want...	GrannyWatchesDog.bmp
SVO	Hierdie is 'n snaakse prentjie want...	CowboyTacklesDoctor.bmp
SVO	Hierdie is 'n snaakse prentjie want...	TigerBitesSoldier.bmp

Appendix S2. Priming task, critical stimuli

Primed word order	Switch position	Lexical repetition	Prime sentence	Target picture
SVO	S VO	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die ridder calls the pig	FiremanCallsPig.bmp
SVO	S VO	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die seun hits the suitcase	KnightCallsParrot.bmp
SVO	SV O	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die dame roep the dog	WitchCallsDog.bmp
SVO	SV O	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die dame verf the chicken	FiremanCallsSnail.bmp
SOV	S OV	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die meisie the penguin calls	KnightCallsPenguin.bmp
SOV	S OV	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die kunstenaar the onion carries	WizardCallsShark.bmp
SOV	SO V	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die heks die eend calls	BoyCallsDuck.bmp
SOV	SO V	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die matroos die eend chases	WizardCallsParrot.bmp
SVO	S VO	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die brandweerman catches the present	BoyCatchesPresent.bmp
SVO	S VO	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die towenaar calls the horse	LadyCatchesChain.bmp
SVO	SV O	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die seun vang the pencil	WitchCatchesPencil.bmp
SVO	SV O	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die ridder stoot the snail	SailorCatchesShirt.bmp
SOV	S OV	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die matroos the spoon catches	GirlCatchesSpoon.bmp
SOV	S OV	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die seun the tree kicks	SailorCatchesEgg.bmp
SOV	SO V	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die ridder die handskoen catches	WitchCatchesGlove.bmp
SOV	SO V	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die dame die padda calls	BoyCatchesDoll.bmp
SVO	S VO	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die brandweerman chases the shark	BoyChasesShark.bmp
SVO	S VO	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die heks catches the fridge	GirlChasesTurtle.bmp
SVO	SV O	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die towenaar jaag the squirrel	GirlChasesSquirrel.bmp
SVO	SV O	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die towenaar verf the parrot	SailorChasesChicken.bmp
SOV	S OV	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die heks the dog chases	BoyChasesDog.bmp
SOV	S OV	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die kunstenaar the rabbit hits	KnightChasesHorse.bmp
SOV	SO V	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die seun die slak chases	GirlChasesSnail.bmp
SOV	SO V	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die ridder die papegaai cuts	KnightChasesPenguin.bmp
SVO	S VO	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die brandweerman carries the leaf	SailorCarriesLeaf.bmp
SVO	S VO	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die heks cuts the axe	SailorCarriesBasket.bmp
SVO	SV O	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die boer dra the egg	FiremanCarriesEgg.bmp
SVO	SV O	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die brandweerman skop the fridge	LadyCarriesOnion.bmp
SOV	S OV	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die kunstenaar the basket carries	LadyCarriesBasket.bmp
SOV	S OV	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die ridder the dress catches	LadyCarriesAxe.bmp
SOV	SO V	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die meisie die geskenk carries	SailorCarriesPresent.bmp

SOV	SO V	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die towenaar die rok enchants	FiremanCarriesAxe.bmp
SVO	S VO	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die seun cuts the strawberry	GirlCutsStrawberry.bmp
SVO	S VO	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die ridder betower the scarf	GirlCutsOnion.bmp
SVO	SV O	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die towenaar sny the leaf	FarmerCutsLeaf.bmp
SVO	SV O	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die meisie jaag the penguin	WitchCutsMushroom.bmp
SOV	S OV	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die ridder the carrot cuts	WitchCutsCarrot.bmp
SOV	S OV	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die brandweerman the carrot paints	LadyCutsStrawberry.bmp
SOV	SO V	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die heks die sampioen cuts	FarmerCutsMushroom.bmp
SOV	SO V	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die boer die skopgraaf hits	LadyCutsCarrot.bmp
SVO	S VO	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die meisie enchants the knife	WizardEnchantsKnife.bmp
SVO	S VO	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die matroos hits the axe	WizardEnchantsScarf.bmp
SVO	SV O	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die brandweerman betower the chair	FarmerEnchantsChair.bmp
SVO	SV O	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die matroos sny the shirt	FarmerEnchantsSpade.bmp
SOV	S OV	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die kunstenaar the glove enchants	WitchEnchantsGlove.bmp
SOV	S OV	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die boer the egg catches	ArtistEnchantsFridge.bmp
SOV	SO V	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die dame die boom enchants	FiremanEnchantsTree.bmp
SOV	SO V	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die seun die aarbei carries	WizardEnchantsChain.bmp
SVO	S VO	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die ridder hits the tortoise	FarmerHitsTurtle.bmp
SVO	S VO	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die boer pushes the bucket	WitchHitsKnife.bmp
SVO	SV O	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die meisie slaan the spoon	ArtistHitsSpoon.bmp
SVO	SV O	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die kunstenaar betower the chain	GirlHitsHorse.bmp
SOV	S OV	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die meisie the frog hits	WitchHitsFrog.bmp
SOV	S OV	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die matroos the chain catches	ArtistHitsTree.bmp
SOV	SO V	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die brandweerman die haas hits	GirlHitsRabbit.bmp
SOV	SO V	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die kunstenaar die pop carries	FarmerHitsDress.bmp
SVO	S VO	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die kunstenaar kicks the broom	FiremanKicksBroom.bmp
SVO	S VO	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die matroos calls the squirrel	KnightKicksBucket.bmp
SVO	SV O	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die heks skop the suitcase	SailorKicksSuitcase1.bmp
SVO	SV O	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die boer betower the deer	BoyKicksFrog1.bmp
SOV	S OV	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die brandweerman the shirt kicks	KnightKicksShirt.bmp
SOV	S OV	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die towenaar the mushroom pushes	ArtistKicksDuck.bmp
SOV	SO V	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die dame die pop kicks	FiremanKicksDoll1.bmp
SOV	SO V	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die meisie die geweer calls	SailorKicksRabbit.bmp
SVO	S VO	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die dame paints the scarf	ArtistPaintsScarf.bmp

SVO	S VO	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die boer cuts the onion	LadyPaintsDress.bmp
SVO	SV O	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die dame verf the pencil	WizardPaintsPencil.bmp
SVO	SV O	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die seun skop the bucket	ArtistPaintsSuitcase.bmp
SOV	S OV	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die towenaar the chicken paints	LadyPaintsChicken.bmp
SOV	S OV	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die dame the knife pushes	WizardPaintsGun1.bmp
SOV	SO V	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die matroos die broom paints	FarmerPaintsBroom.bmp
SOV	SO V	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die heks die haai chases	FarmerPaintsBucket.bmp
SVO	S VO	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die boer pushes the deer	KnightPushesDeer.bmp
SVO	S VO	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die kunstenaar paints the tortoise	FiremanPushesDeer.bmp
SVO	SV O	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die boer stoot the gun	BoyPushesGun.bmp
SVO	SV O	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie, want die towenaar skop the basket	BoyPushesSpade.bmp
SOV	S OV	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die heks the chair pushes	ArtistPushesChair.bmp
SOV	S OV	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die seun the spade carries	ArtistPushesFridge.bmp
SOV	SO V	1	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die meisie die vark pushes	WizardPushesPig.bmp
SOV	SO V	0	Hierdie is 'n snaakse prentjie waarop die matroos die perd chases	KnightPushesSquirrel.bmp

Table S1. *Participant characteristics*

Measure	Mean (Standard deviation)
Age	20 (1.6)
Age of first English exposure	1.32 (1.5)
LexTale score	84.6 (9.62; range 59.75–100)
Self-rated listening ability in English ^a	6.11 (0.94)
Self-rated speaking ability in English	5.75 (1.08)
Self-rated reading ability in English	5.86 (1.3)
Self-rated writing ability in English	5.6 (1.18)
Self-reported frequency of code-switching ^b	3.5 (3.7)

^a Ability self-ratings are on a scale of 1 to 7, 1 = “very poor”, 7 = “native like”.

^b On a scale of 1 to 7. This is a composite score comprising frequency of mixing with family, friends, and classmates.

Table S2. *Estimated marginal means, effects of cued/primed word order and task on response word order (baseline task and priming task in the absence of lexical repetition)*

Task	Term	Contrast	Est.	SE	Statistic	<i>p</i>
Baseline	Cued word order	SOV–SVO	-6.54	0.702	-9.31	<.001
Prime	Primed word order	SOV–SVO	-8.78	0.828	-10.6	<.001

Cued/primed word order	Term	Contrast	Est.	SE	Statistic	<i>p</i>
SOV	Task	Baseline–Prime	-1.45	0.509	-2.85	.004
SVO	Task	Baseline–Prime	-3.70	0.741	-4.99	<.001

Table S3. *Model output, response word order as a function of primed word order and lexical repetition in the SOV-prime condition*

Term	Estimate	Std. Error	95% CI	Z	p
Intercept	-0.57	0.42	-1.39; 0.25	-1.36	.173
Lexical repetition (Present)	1.67	0.25	1.19; 2.16	6.82	<.001
Random effects					
			Variance	S.D.	Correlation
Participant (Intercept)			6.99	2.64	
Items (Intercept)			0.12	0.35	
Lexical repetition (Present) Participant			0.77	0.88	0.14
Word order (SVO) Participant			4.11	2.03	-0.58
Model fit					
R ²		Marginal		Conditional	
		0.06		0.66	
<p>Key: <i>p</i>-values for fixed effects calculated using Satterthwaite's approximations. Confidence intervals calculated using the Wald method. Model equation: word_orderSame ~ stim_lexRep + (1+stim_lexRep participant) + (1 stimPic), family = "binomial"</p>					

Table S4. *Switch position choices, baseline task, mid-description switches (S=subject, V=verb, O=object, Det=determiner, | indicates switch position. “Sbesig|InfVO” indicates a construction like Hierdie is ‘n snaakse prentjie want die seun is besig to chase the shark, ‘This is a strange picture because the boy is busy to chase the shark’)*

Response switch position	n
S VO	431
SV O	84
SO V	25
S OV	23
Sbesig InfVO	19
Det SVO	17
Det S VO	6
SVDet O	6
SDet OV	5
OTHER	4
SDet O V	4
Det OV S	1
Det SOV	1
Det SVDet O	1
Det VO	1
S VDet O	1

Table S5. *Switch position choices, priming task, mid-description switches (S=subject, V=verb, O=object, Det=determiner, | indicates switch position. “Sbesig|InfVO” indicates a construction like Hierdie is ‘n snaakse prentjie want die seun is besig to chase the shark, ‘This is a strange picture because the boy is busy to chase the shark’)*

Response switch position	n
S VO	1776
SV O	377
SO V	293
S OV	233
SDet OV	68
SVDet O	62
Sbesig InfVO	58
Det SVO	49
SDet O V	9
Det S VO	7
S VDet O	7
Det S O V	5
S Det O V	5
S V O	5
Det SV O	4
Det S V O	4

S O V	4
OTHER	3
Det S Det OV	3
Det S OV	3
Det SOV	2
Det SV Det O	2
Det S V Det O	2
S V Det O	2
Det SV Det O	1
SV Det O	1

Table S6. Model output, baseline task switch position (after subject/not after subject) as a function of cued word order

Term	Estimate	Std. Error	95% CI	Z	p
Intercept	1.74	0.24	1.27;2.21	7.24	<.001
Word order (SOV or SVO)	-0.23	0.23	-0.69;0.23	-0.97	.33
Random effects					
		Variance	SD	Corr	
Participant (Intercept)		1.58	1.26		
Item (Intercept)		<0.001	<0.001		
Participant Word order (SVO)		<0.001	0.02	-1	
Model fit					
R²			Marginal	Conditional	
			0.002	0.21	
<p>Key: <i>p</i>-values for fixed effects calculated using Satterthwaite's approximations. Confidence intervals calculated using the Wald method. Model equation: <code>switch_beforeSubj ~ stim_wordOrder + (1+stim_wordOrder participant) + (1 stimPic), family="binomial"</code></p>					

Table S7. *Estimated marginal means, effects of primed word order, primed switch position and lexical repetition on response switch position*

Primed word order	Term	Contrast	Est.	SE	Statistic	<i>p</i>
SOV	Primed switch position	Between second and third– Between first and second	0.14	0.36	0.39	.7
SVO	Primed switch position	Between second and third– Between first and second	-2.46	0.34	-7.24	<.001

Primed word order	Term	Contrast	Est.	SE	Statistic	<i>p</i>
SOV	Lexical repetition	0–1	-1.34	0.21	-6.37	<.001
SVO	Lexical repetition	0–1	-0.39	0.18	-2.11	.03